

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi utama yang berperan penting dalam kehidupan manusia (Mailani et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, penguasaan bahasa menjadi salah satu aspek esensial untuk mendukung pembelajaran, baik secara lisan maupun tertulis. Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional, memiliki peran strategis dalam membangun identitas, wawasan, dan keterampilan komunikasi masyarakat (Khair, 2018). Empat komponen keterampilan bahasa—berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis termasuk dalam keterampilan bahasa dan sastra, menurut Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2016 (Izzati, 2018). Dengan demikian, pengembangan keterampilan berbahasa tidak hanya mendukung pembelajaran akademik, tetapi juga memperkuat karakter dan kemampuan komunikasi individu dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dalam proses pendidikan adalah membaca. Latihan membaca sangat penting bagi siapa saja yang ingin maju dan memperbaiki diri, klaim Mustikawati (2020). Keterampilan membaca tidak hanya berfungsi sebagai dasar dalam memahami materi pelajaran lainnya, tetapi juga sebagai fondasi bagi perkembangan kognitif dan intelektual anak (Daryono et al., 2024). Oleh karena itu, proses pengajaran membaca sejak dini, terutama pada tingkat sekolah dasar, sangat penting untuk membantu peserta didik dalam memperoleh kemampuan literasi yang optimal. Hal ini sesuai dari studi oleh (Fajriyah, 2018) dimana disebutkan bahwa dalam peningkatan kemampuan literasi anak usia dini terdapat pengaruh faktor eksternal yakni lingkungan belajar maka dari penting menciptakan lingkungan yang mendukung seperti keluarga dan sekolah.

Akan tetapi proses belajar membaca sering kali menghadapi berbagai tantangan terutama pada siswa anak usia dini. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat huruf, memahami pengucapan kata, serta mengaitkan huruf dengan suara yang tepat. Sesuai yang di ungkapan oleh

(Rohman et al., 2022) dimana salah satu penyebab kesulitan belajar membaca siswa adalah kurangnya penggunaan media belajar, kemudian kemampuan guru dalam memahami berbagai media, serta penggunaan strategi yang masih dirasa kurang tepat. Kesulitan membaca dapat menghambat perkembangan keterampilan membaca pada anak usia dini (Rafika et al., 2020). Peran guru penting dalam membangun keterampilan membaca permulaan siswa, dimana menurut studi dari Magitasari & Wiarsih, (2024) Kelancaran dan ketepatan pembaca muda tidak diragukan lagi dipengaruhi oleh keterlibatan dan kreativitas guru kelas satu. Selain itu, fungsi guru sebagai mediator mengharuskan mereka mampu menyampaikan konten dengan efektif kepada siswa (Maemunawati & Alif, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pemahaman berbagai media, strategi, dan pengetahuan yang luas guna menarik serta efektif untuk mengatasi permasalahan membaca permulaan pada peserta didik.

Menggunakan teknologi di dalam kelas adalah salah satu strategi yang dapat membantu mengatasi tantangan membaca awal. Ini sejalan dengan era pendidikan 4.0 yang berfokus pada teknologi, yang mengajak para pengajar untuk mengadopsi teknologi sebagai alat pengajaran dalam instruksi membaca awal (Herlina, 2019). Media berbasis teknologi bukan hanya memberikan sebuah kemudahan dalam melukan penyaluran pengetahuan, tetapi juga mampu menarik perhatian peserta didik yang lebih muda, seperti peserta didik kelas 1, yang cenderung lebih tertarik pada media interaktif dan visual (Magitasari & Wiarsih, 2024).

Banyak pilihan media sekarang tersedia bagi instruktur berkat kemajuan teknologi, tetapi agar penggunaan media efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, harus sesuai dengan fitur lingkungan dan siswa. Sesuai pendapat dari Ahmad & Mustika, (2021) Anak usia sekolah dasar kelas rendah membutuhkan media konkret untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Misalnya, materi tentang lingkungan sehat dan tidak sehat dapat disampaikan melalui video pembelajaran dan gambar agar siswa lebih mudah memahaminya. Sedangkan guru memiliki sebuah kemampuan dalam melakukan pemilihan media dalam belajar yang memiliki kesesuaian pada tujuan belajar sangat

penting. Namun, masih ada guru yang kurang tepat dalam menentukan media, bahkan terkadang memilih media yang tidak relevan. Pemilihan media yang kurang sesuai dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap materi, karena alih-alih memperjelas informasi, media tersebut justru dapat membingungkan. Oleh karena itu, guru perlu lebih cermat dan tepat sasaran dalam memilih media pembelajaran (Miftah & Rokhman, 2022).

Menurut hasil observasi awal pada tanggal 20 November 2024, tiga peserta didik belum menghafal huruf alfabet, dan 22 peserta didik masih kesulitan memahami keterampilan membaca. Sejumlah hal, termasuk bahan ajar yang digunakan, bisa menjadi penyebabnya. Ini konsisten dengan penelitian Oktasya Sihombing (2018), yang menemukan bahwa banyak guru masih kesulitan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik serta kurang memanfaatkan media dan alat pembelajaran yang relevan. Perbedaan antara harapan dan kenyataan menyoroiti kebutuhan mendesak akan materi pendidikan mutakhir yang menarik dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Kartu E-flash adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan. Sebuah studi oleh Cahyanti et al. (2023) menemukan bahwa bahan pembelajaran E-Flashcard sangat berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas satu sekolah dasar. Kartu E-Flash itu sendiri adalah alat pembelajaran dalam bentuk kartu grafis berwarna-warni yang dirancang untuk menarik minat siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar (Hoerudin, 2023). Kartu E-flash dapat membantu siswa belajar membaca dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sambil juga membantu mereka mengingat kata-kata dan huruf.

E-flash card berfokus pada peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta memberikan proses pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik. Melalui penerapan media ini, peserta didik dapat memanfaatkan media e-flash card yang

dilengkapi dengan barcode, gambar dan huruf. Hal ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman mereka dalam mengenal suku kata.

Penelitian yang dilakukan oleh Pradana & Gerhni, (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card merupakan media yang mudah digunakan dan menarik sehingga peserta didik dapat merespon dan pembelajarannya menjadi lebih aktif. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Cahyanti et al., (2023), menyatakan bahwa media e-flash card dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif dalam melatih kemampuan membaca permulaan.

Penelitian ini penting dilakukan karena ditemukan permasalahan rendahnya kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 SD, di mana 22 peserta didik masih kesulitan membaca dan 3 peserta didik belum hafal abjad. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif dan menarik. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan inovasi media pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Media pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat monoton dan tidak interaktif, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam proses belajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran membutuhkan inovasi, terutama melalui penyediaan media yang lebih konkret, menarik, dan interaktif.

Penggunaan media e-flashcard berbasis web dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini mampu menghadirkan materi yang visual, interaktif, dan mudah diakses, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Pengembangan media *e-flash card berbasis web* menjadi solusi yang relevan karena media ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan (Cahyanti et al., 2023). Media ini dirancang dengan gambar, warna menarik, dan fitur interaktif seperti barcode untuk

meningkatkan daya tarik peserta didik, memotivasi mereka belajar, serta memperkuat pemahaman huruf dan suku kata. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi nyata dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik kelas 1 SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, maka dapat dirumuskan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media e-flash card dalam membaca permulaan di kelas 1 SD?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media e-flash card dalam membaca permulaan di kelas 1 SD?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Sesuai dengan perumusan masalah yang disebutkan sebelumnya, tujuan penelitian pengembangan yang harus dicapai adalah:

1. untuk mendeskripsikan cara mengembangkan media e-flash card dalam membaca permulaan di kelas 1 SD.
2. untuk mengetahui tingkat keefektifan media e-flash card dalam membaca permulaan di kelas 1 SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut adalah desain media pembelajaran kartu e-flash untuk membaca awal, yang menguraikan fitur-fitur yang akan dikembangkan untuk menyediakan media yang bermanfaat dan menyenangkan bagi pembelajar selama proses pembelajaran :

Melihat pada konten (isi)

Capaian Pembelajaran (CP)

Fase A Elemen: Membaca dan memirsa

Peserta didik memiliki kemampuan dalam melakukan pembacaan kata-kata sehari-hari dengan baik.

Tujuan Pembelajaran (TP): Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih.

Indikator:

1. Peserta didik mampu mengenali huruf vocal sesuai dengan gambar (C1)
2. Peserta didik mampu membaca suku kata yang dikenali sehari-hari berdasarkan gambar (C1).
3. Peserta didik mampu menghubungkan suku kata menjadi kata yang sesuai dengan gambar (C6).
4. Peserta didik mampu menyusun kata menjadi kalimat sesuai dengan gambar (C6)

Konstruksi Media:

1. Media e-Flashcard dikembangkan berbasis web dengan fitur interaktif berupa gambar, suara, dan animasi sederhana.
2. Desain tampilan dirancang ramah anak, menarik, dan mudah dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik kelas 1.
3. Terdapat navigasi sederhana untuk memilih jenis kata (kata benda, kerja, sifat) serta fitur kuis interaktif sebagai penguatan belajar.

Konten Media:

1. Konten terdiri dari kumpulan kata-kata dasar dalam bahasa Indonesia kelas 1, seperti benda di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar.
2. Setiap kata dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan audio pelafalan untuk membantu penguatan fonetik dan pemahaman.
3. Disusun berdasarkan urutan bertahap dari kata sederhana ke kata lebih kompleks sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan membaca anak.
4. Materi mengacu pada capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase A, khususnya aspek keterampilan membaca permulaan.

Media E-Flash Card yang akan dibuat untuk penelitian ini adalah alat bantu pembelajaran berbasis permainan untuk peserta didik kelas satu. Media E-Flash Card ini dibuat sesuai dengan bahan ajar kurikulum mandiri yang menekankan konten pembelajaran bahasa Indonesia kelas satu, yang mencakup huruf dan suku kata sehari-hari. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, tujuannya adalah bermain sambil belajar..

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media *e-flash card* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi alternatif media untuk pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Bagi Guru: Penelitian ini dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran *e-Flash Card*. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat lebih efektif membantu peserta didik dalam membaca permulaan.
2. Bagi Peserta Didik: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan *e-Flash Card* dalam pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik dan memberikan wawasan lebih dalam membaca permulaan.
3. Bagi Peneliti: Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran *e-Flash Card*, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media *e-Flash Card* adalah sebagai media pembelajaran yang dikembangkan melalui game animasi yang menjadi alat pembelajaran edukatif pada membaca permulaan pada peserta didik kelas 1

1. Asumsi Pengembangan
 - a. SDN GIRIPURNO 03 Kota Batu sudah menggunakan kurikulum merdeka
 - b. Keterbatasan media membaca yang terdapat di sekolah SDN GIRIPURNO 03
 - c. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini (*e-Flashcard* berbasis web) mampu menjadi alternatif media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini dalam membaca permulaan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian ini hanya akan fokus pada pengembangan media *e-flash card* yang digunakan untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD
- b. Sasaran utama pengembangan media ini adalah peserta didik kelas 1 SD, yang sedang berada pada tahap awal dalam belajar membaca.
- c. Perangkat yang digunakan peserta didik bervariasi, sehingga penggunaan media e-Flashcard berbasis web mungkin mengalami kendala teknis jika digunakan di perangkat dengan spesifikasi rendah atau koneksi internet terbatas.
- d. Hanya beberapa huruf yang digunakan, yaitu memiliki bentuk hampir sama hal ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik saat wawancara dengan wali kelas seperti huruf “b-d, p-q”

G. Definisi Operasional / Penjelasan Ilmiah

Definisi operasional pada penelitian pengembangan pembelajaran :

1. Pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada proses perancangan, pembuatan, dan evaluasi media pembelajaran. Media pengembangan ini dilakukan dengan tahapan yang melibatkan analisis kebutuhan, desain, media, uji coba terbatas serta evaluasi untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media tersebut dalam pembelajaran membaca permulaan.
2. *E-Flash Card*

E-Flash card adalah kartu interaktif dalam format digital yang menampilkan kata-kata, gambar, atau ilustrasi, serta suara untuk membantu peserta didik dalam membaca. Setiap kartu dapat diakses dengan perangkat elektronik, seperti laptop, tablet, atau smartphone. Media ini didesain dengan warna dan animasi yang menarik serta dilengkapi dengan fitur audio yang dapat diaktifkan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung proses belajar membaca awal.

3. Membaca permulaan

Membaca permulaan adalah tahap awal dalam pembelajaran membaca bagi peserta didik kelas 1 SD. Pada tahap ini, peserta didik belajar mengenal huruf, memahami bunyi huruf, merangkai suku kata, serta membaca kata-kata sederhana dan kalimat pendek. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik mampu membaca secara lancar dan memahami kata-kata dasar dengan benar.

