

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha yang penting dilakukan agar dapat menambah ilmu pengetahuan baik yang diperoleh dari lembaga formal atau informal, yang direncanakan agar mewujudkan kehidupan bangsa dan menghasilkan manusia yang bermutu (Aziizu, 2015). Dalam Pendidikan pasti akan terjadi komunikasi antara peserta didik dengan tenaga pendidik. Maka dari itu, salah satu untuk menggapai tujuan pendidikan yang utama adalah interaksi mekanisme pembelajaran yang mampu mengubah sikap atau karakter peserta didik. Jadi dapat dikatakan belajar jika suatu kegiatan yang berproses dan mengakibatkan perolehan pengetahuan dan pengalaman setelah melakukannya (Masturah *et al.*, 2018).

Dalam koneksi antara guru dengan peserta didik menyampaikan pengetahuan akan berjalan baik apabila pemakaian bahasa yang baik dan benar. Maka, kunci masuknya ilmu pengetahuan adalah komunikasi dengan memakai bahasa yang mudah dimengerti oleh penerima informasi. Peserta didik mampu mempelajari berbagai macam bidang studi maupun keahlian lainnya dengan mudah dengan menggunakan bekal kemampuan membaca.

Membaca adalah aktivitas yang sangat memiliki banyak manfaat dan akan berpengaruh dengan pembelajaran lainnya (Pratiwi, 2020). Jika peserta didik masih belum memiliki kemampuan tersebut maka kegiatan belajar mengajar juga akan terhambat.

Keterampilan membaca sangat penting diajarkan mulai usia dini. Peran kedua orang tua juga sangat berpengaruh terhadap proses pertumbuhan anak bukan hanya membaca tetapi dalam hal apapun. Untuk itu sebagai orang tua harus mampu memilih bagaimana metode yang dilakukan untuk membimbing anak supaya berkembang sesuai dengan porsi pertumbuhan anak tersebut.

Dalam sebuah sekolah atau lembaga, dituntut untuk meningkatkan mutu dalam memberikan suatu pembelajaran tidak hanya memfokuskan pengetahuan tetapi juga penggunaan media dan metode yang searah dengan kepribadian peserta didik. Media dalam mekanisme pembelajaran mempunyai peran yang penting yaitu sebagai perantara sumber pengetahuan dengan penerima pengetahuan, pikiran, perhatian dan kemauan yang mengakibatkan terlaksananya pembelajaran (Hamid, 2020). Supaya peserta didik mampu mendapatkan suatu pengalaman yang lebih bermakna.

Membaca merupakan tahap awal yang harus dimiliki karena sebuah ilmu tidak akan bisa dipelajari jika seorang tersebut tidak dapat membaca. Dengan membaca diharapkan agar tidak putus sebuah hubungan dalam penguasaan ilmu peserta didik. Hubungannya meliputi mendengar, membaca dan melihat (Arlina et al., 2023). Dengan memakai Bahasa yang efektif dan benar maka akan menjadikan suatu kegiatan membaca yang dapat meningkatkan atau dapat menjadikan kebiasaan peserta didik baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitarnya. Maka dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang akan menjalin komunikasi yang lebih harmonis dan saling memahami informasi yang disampaikan.

Sebagai fasilitator harus dapat mewujudkan keadaan yang menyenangkan dikarenakan hal tersebut merupakan termasuk dalam factor pendukung dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, menentukan dan mempersiapkan media belajar yang tepat sebelum melakukan pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Setelah terjadinya pandemi ditahun sebelumnya menjadi berkah untuk peserta didik maupun guru karena guru lebih kreatif dalam mengolah fikirannya agar dapat menciptakan sesatu yang belum mengimplementasikan maupun membuat yang beryujuan sebagai sarana pembelajaran yang akan dilakukan (Zulpan & Ahmad, 2019).

Menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan narasumber yaitu dengan wali kelas 1 pada Kamis tanggal 10 November 2022 di SDN Sumbergondo 02 Kota Batu, Menyatakan bahwa kelas 1 yang berjumlah sebanyak 1 peserta didik, terdapat hambatan atau kesulitan yang harus segera ditangani. Alasan memilih kelas 1 dan membuat media yaitu karena memiliki hambatan dalam memahami materi yang diajarkan, kesulitan membaca, sulit menghafal huruf, huruf yang masih sering tertukar, dapat membaca tetapi belum mengerti yang dibaca dan masih ada yang belum dapat memahami maksud bacaan jika tidak disertai gambar. Dalam prosedur belajar mengajar guru memakai sistem ceramah dan tanya jawab serta belum digunakannya media yang bervariasi sehingga peserta didik cenderung pasif dalam melakukan proses belajar.

Media yang dikembangkan berbentuk kubus dengan enam sisi yang dapat di gunakan atau dibongkar pasang sebagai papan tempel karena didalamnya terdapat berbagai bentuk benda dan huruf maupun angka yang dapat digunakan untuk belajar membaca. Media ini dipilih karena di sekolah tersebut belum ada media yang terbuat dari kain flannel yang dapat ditempel. Media ini memiliki keunggulan karena jika tidak digunakan bisa dijadikan berbentuk kubus dan disimpan di tempat khusus media. Media ini juga aman digunakan karena terbuat dari kain flannel dengan permukaan yang halus terdapat perekatnya disetiap belakang bentuk benda dan hurufnya yang bisa dijadikan untuk peserta didik untuk melatih konsentrasi. Sarana dan prasarana sebagai dukungan dari media yang akan dikembangkan juga sudah terdapat tempat agar peserta didik dapat belajar dengan aman dan nyaman. Media yang dikembangkan ini dibuat karena ada beberapa peserta didik yang jauh dibawah rata-rata belum bisa membaca dengan lancar dan huruf yang dibaca masih sering tertukar.

Sesuai dengan kondisi tersebut agar dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran media yang dibutuhkan oleh peserta didik yang menarik daya minat belajar, lebih bervariasi dan agar peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya, yang dikembangkan oleh Devid Noviana Putri (2021) yaitu “Pengembangan Media (KOTAR) Kotak Putar Tematik Kelas 1 Tema 1 Subtema 4 di SD “media ini termasuk permainan edukatif dengan penggunaan pendekatan *scientific*. Media ini berbentuk kotak tiga dimensi yang didalamnya mencakup kartu pengetahuan, kartumisi, rubik dan rubik pintar. Dengan penggunaan media tersebut memiliki fungsi agar meningkatkan semangat atau antusias peserta didik, tidak mudah

merasa bosan, memikat perhatian peserta didik, aktif dalam mengikuti pembelajaran dan akan menunjang peserta didik dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan.

Untuk penelitian yang kedua, yaitu dilakukan oleh Siti Muhlis Qolbiah (2022) bertema “Pengembangan Media Pembelajaran *Secret Pocket Box* pada Pembelajaran Tematik di Kelas 1 SD “media ini terbuat dari triplek yang berbentuk kotak dan memiliki enam kantong yang terbuat dari kayu dan berisi kartu-kartu seperti kartu petunjuk, perintah, pemahaman gambar, pertanyaan bonus dan sanksi. Media ini berfungsi agar peserta didik mampu menerima pengalaman yang sesungguhnya dari kehidupan yang nyata juga. Sehingga peserta didik dapat memahami pengertian materi apa yang diajarkan dalam permainan tersebut

Dari kedua media *Secret Pocket Box* dan media (KOTAR) dengan media yang akan dikembangkan memiliki perbedaan yaitu media “KOTAMU” kotak kata multisensory merupakan media yang digunakan untuk belajar membaca mulai dari mengenal huruf, mengeja, merangkai kata hingga merangkai kalimat. Media ini terbentuk kubus dengan ukuran 40x40x40 cm terbuat dari kayu tebal yang di cat dan untuk bagian dalamnya dilapisi dengan karpet. Media ini berisi berbagai bentuk huruf, angka, hewan maupun benda terbuat dari kain flanel berisi dakron yang dapat ditempel. Keunggulan dari media ini adalah kubus yang dibuat tidak hanya digunakan sebagai tempat berbagai bentuk huruf, angka, gambar, hewan maupun benda tersebut tetapi, dapat dibongkar pasang dan digunakan sebagai papan tempel.

Berdasarkan masalah yang sudah dirumuskan diatas maka akan memberikan solusi dengan mengembangkan media yang berbentuk kubus dan dapat dirubah menjadi papan tempel dan berisikan berbagai huruf maupun bentuk-bentuk yang bervariasi yang dapat digunakan sebagai media belajar membaca. Supaya proses dan hasil belajar dengan memakai media ini dapat memberikan pengaruh positif atau perubahan yang diinginkan. Khususnya agar peserta didik dengan mudah belajar mengeja, membaca dan menumbuhkan rasa semangat untuk belajar. Dengan itu peneliti mengembangkan media yang menarik dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensory) Pada Materi Lingkungan di Kelas 1 Sekolah Dasar.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan analisis kebutuhan, maka dapat dirumuskan masalah yang ditemukan adalah bagaimana proses pengembangan media “KOTAMU” pada materi lingkungan di kelas 1 sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan dengan identifikasi masalah diatas, oleh sebab itu tujuan penelitian pengembangan ini ialah untuk memahami bagaimana proses pengembangan media “KOTAMU” pada materi lingkungan di kelas 1 sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran ini bernama “KOTAMU” (Kotak Kata Multysensori) untuk kelas 1 sekolah dasar adalah:

a. Konstruk (aspek tampilan)

- 1) Media “KOTAMU” kotak kata multisensori terbuat dari kayu tebal yang di cat berbentuk kubus dan didalamnya dilapisi dengan karpet dengan ukuran 40x40x40 cm.
- 2) Pada sisi depan terdapat pintu yang dapat di buka dan ditutup dengan judul “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori) dan sisi lainnya dapat dibuka dan dibongkar pasang.
- 3) Didalamnya terdapat bentuk benda, huruf, dan suku kata yang terbuat dari kain flannel yang terdapat perekat dibelakangnya dan disimpan didalam rak yang terdiri dari 3 rak.

NO.	Tampilan	Keterangan
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Berbentuk kubus dengan 6sisi dengan ukuran 40x40x40 • Berjudul “Kotak Kata Multisensori”
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Berbagai macam bentuk hewan,benda, kegiatan danlain-lain. • Terbuat dari kain flannelyang berisi dakron dan perekat dibelakangnya.

b. Konten (aspek isi)

Fase: A

Elemen: Membaca dan memirsa

CP (Capaian Pembelajaran)

- Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa.
- Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.

TP (Tujuan Pembelajaran)

- Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.

Indikator

- Peserta didik mampu membaca teks sederhana dengan benar (C1).
- Peserta didik mampu menyebutkan huruf yang sesuai gambar dengan benar (C2).
- Peserta didik mampu menyusun suku kata yang berawalan ka, ki, ku, ke, kodengan benar (C4).
- Peserta didik mampu menunjukkan kata yang berawalan suku kata ka, ki, ku, ke,ko dengan benar (P3).

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan sangat penting karena dengan melakukan observasi yang sudah dilaksanakan maka, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang berada di kelas rendah khususnya kelas 1 SD memiliki kendala atau hambatan yang harus segera ditangani. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bertujuan untuk menunjang tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Berikut pentingnya pengembangan media belajar “KOTAMU” yaitu :

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai media belajar maka akan membantu peserta didik dalam memahami materi lingkungan hidup, dan meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar tentang IPA.

b. Bagi Guru

Sebagai media belajar maka akan meringankan tenaga pendidik untuk mengirimkan materi pada peserta didik tanpa membawa peserta didik keluar, dan guru akan termotivasi untuk mengembangkan media belajara yang menarik lagi supaya lebih meningkatkan semangat belajar untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan inovasi untuk menunjang kualitas maupun proses belajar mengajar, dan mengembangkan media belajar yang kreatif dan inovatif untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan mampu memberikan inovasi dan menambah pengetahuan dalam mengembangkan media konkrit berupa kota kata multisensory karena, dapat meningkatkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan

keterbatasan yaitu:

a. Asumsi

- 1) Peserta didik kelas 1 di SDN Sumbergondo 02 Kota Batu sudah menggunakan kurikulum merdeka
- 2) Peserta didik mengenal huruf A-Z.
- 3) Peserta didik mengenal huruf vocal (a,i,u,e,o).
- 4) Peserta didik mengenal huruf konsonan (b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,u,v,w,x,y,z)
- 5) Peserta didik dapat membaca dengan baik.
- 6) Peserta didik mampu melafalkan huruf A-Z

1. Keterbatasan

- a. Media ini dikembangkan hanya dapat digunakan untuk kelas 1 Sekolah Dasar.
- b. Media ini hanya memuat pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk membaca.

G. Definisi Operasional

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan benda yang dipakai untuk perantara dan penunjang untuk, menyampaikan pengetahuan yang dilakukan guru untuk peserta didik yang menerima pesan, sehingga dapat diterimadengan baik dan searah dengan tujuan belajar.

b. Multisensory

Multisensori adalah suatu kegiatan yang bersangkutan dengan berbagai alat indera tubuh manusia (peraba, penglihat, pendengar, pencium, pengecap) atau suatu organ yang dapat menerima rangsang untuk mengenal suatu bentuk atau penyesuaian diri dari lingkungan tersebut.

c. Karakteristik peserta didik kelas 1 SD

Karakteristik peserta didik sekolah dasar khususnya untuk kelas 1 pada umumnya masih senang bergerak, bermain, atau melakukan kegiatan tanpa ada batasan. Jadi peserta didik lebih suka pembelajaran yang berasa tidak belajar dengan kata lain belajar sambil bermain karena, dalam proses belajar harus dimulai dengan kebiasaan yang ditanamkan sejak usia dini.