

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegagalan proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar akan sulit diatasi jika memiliki kekurangan pengetahuan dan kecakapan pada diri peserta didik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I Pasal I disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013:3). Salah satu mata pelajaran inti yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu diberikan pada semua peserta didik, mulai dari jenjang pendidikan tingkat dasar hingga perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan membaca.

Selain Bahasa Indonesia, salah satu mata pelajaran yang krusial untuk diberikan pada jenjang sekolah dasar adalah mata pelajaran PKn. PKn merupakan mata pelajaran dengan visi utama yaitu sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional. PKn merupakan pendidikan demokrasi, pendidikan nilai, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan pendidikan politik. Pada perkembangan paradigma PKn, tugas utama PKn pada paradigma baru adalah mengembangkan pendidikan demokrasi yang terdiri dari, mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Kecerdasan warga negara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional, dan sosial sehingga paradigma baru PKn bercirikan multidimensional (Fathurrohman & Wuryandani, 2011: 10).

Ditinjau dari sudut pandang pendidik, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan pengajaran. Dalam hal ini penggunaan media berupa kartu kata bergambar yang dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak (Sukiyasa dan Sukoco, 2013). Media pembelajaran berupa kartu kata bergambar diyakini sangat berguna dan cocok untuk pembelajaran berbasis masalah karena dapat menyampaikan pengaturan, karakter, dan tindakan dalam cara yang menarik dan dapat menggambarkan kompleks dan saling berhubungan dengan masalah. Selain itu, gambar animasi juga efektif dalam hal pengembangan kartu kata karena terbukti bahwa penggunaan kartu kata bergambar berpengaruh dalam suatu pembelajaran (Astuti dan Mustadi, 2014).

Berdasarkan hasil observasi awal pada saat pra penelitian yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 10 November 2021 di SDN 2 Tamban menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ada, diantaranya yaitu ada beberapa peserta didik yang belum bisa membaca, media yang digunakan pendidik dalam mengajarkan membaca permulaan masih kurang bervariasi, cara mengajarkan membaca yaitu pendidik menuliskan huruf, kata, atau kalimat yang akan dipelajari di papan tulis, lalu huruf, kata, atau kalimat tersebut dibacakan guru, kemudian siswa diminta menirukannya bersama-sama. Hal ini dilakukan beberapakali. Pendidik hanya menggunakan buku paket dalam mengajarkan membaca permulaan. Selain itu observasi dengan guru kelas 1 SD Negeri 2 Tamban bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, kurang aktif dan belum bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran, kemudian sebagian siswa juga sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran yang telah diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu kata, pada tema 3 dengan aktivitas pagi dan sore hari untuk siswa kelas 1 SD yang valid.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas I SDN 2 Tamban, dari Ibu Siti Nurasidah menyatakan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam hal membaca permulaan, hal itu disebabkan karena beberapa peserta didik yang belum hafal abjad, huruf yang bentuknya sama masih sering tertukar. Selain itu, ditemukan permasalahan lain yaitu pada pembelajaran PKn di SDN 2 Tamban dimana masih bersifat *teacher centered* yaitu dengan ceramah dan hafalan saja. Model pembelajaran

yang monoton membuat siswa mudah bosan dan hilang konsentrasinya sehingga tidak fokus dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar.

Hal tersebut dikarenakan tingkat perkembangan usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit, pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda konkrit. Maka dapat diartikan bahwa daya tangkap siswa terhadap sesuatu yang abstrak masih kurang dikarenakan daya imajinasi siswa yang rendah. Hal itu berdampak pada penuangan ide yang kurang lancar dan relatif lama. Melihat dari permasalahan tersebut, maka sudah seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat menanggulangi dari beberapa permasalahan, salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan menambah media pembelajaran dalam proses melatih membaca permulaan, menurut peneliti media pembelajaran yang cocok digunakan adalah kartu kata bergambar. Bukan hanya dalam materi Bahasa Indonesia tetapi juga dalam pembelajaran 1 pada tema 3 yang diterapkan melalui materi juga pada mata pelajaran PPKn.

Sebuah penelitian terkait dengan kartu kata bergambar sebelumnya telah banyak diteliti, hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran melatih kemampuan membaca permulaan, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pada saat uji coba kelompok besar dan kelompok kecil 96,87% dan 97,18% (Rumidjan, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa kartu kata yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan.

Penelitian lainnya menyatakan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kata bergambar, menunjukkan hasil bahwa penggunaan media flashcard memberi pengaruh yang berarti terhadap ketrampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, data dikumpulkan melalui tes membaca, reliabilitas instrumen diuji dengan metode belah dua (Darmis, 2015:19). Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang sangat berarti dalam penggunaan media kartu kata dengan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan penelitian penelitian yang telah dilakukan terdahulu terbukti menunjukkan bahwa, dalam penggunaan media kartu kata bergambar untuk melatih kemampuan membaca permulaan memiliki efek yang positif. Akan tetapi penelitian kali ini memiliki perbedaan bahwa penelitian kali ini akan mengembangkan sebuah kartu kata bergambar yang pada awalnya hanya berbentuk kartu saja akan tetapi peneliti ingin mengembangkan sebuah kartu kata bergambar yang lebih *collorfull* serta berisi sebuah kata ejaan, dapat berupa suku kata terbuka, suku kata tertutup dan digraf, kartu kata bergambar ini disusun dengan teknik *flip*, yaitu dapat dibuka ke kartu selanjutnya, karena pada bagian atas kartu dijilid spiral, sehingga

berbentuk *flip*. Hal ini memudahkan peserta didik dalam memahami suku kata ejaan, bagaimana cara membaca gabungan beberapa huruf dan membacanya menjadi sebuah kata dengan baik, yang bertujuan agar peserta didik lebih semangat untuk latihan membaca, karena dalam media kartu kata ini tersedia beberapa macam warna dan gambar untuk menarik perhatian siswa.

Penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam media grafis yang berbentuk *flashcard*, yaitu sebuah kartu kata bergambar. Media *flashcard* dapat dipakai dalam mengajarkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD/MI. Dengan harapan menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar, optimalisasi potensi raga dan jiwa peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Serta dapat dipergunakan sesuai tingkat kecepatan berpikir peserta didik dalam memahami, melatih kemampuan membaca dan kebutuhannya dalam mengenali huruf serta membedakan nama benda khususnya terkait mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan untuk PKn akan diselipkan nasehat dan cerita pendek terkait kegiatan aktivitas pagi dan sore hari sebagai teladan aktivitas yang disiplin dilakukan oleh siswa siswi di rumah. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Kaka (Kartu Kata) Pada Kelas I Sekolah Dasar Tema 3”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana pengembangan media kartu kata bergambar yang layak sebagai media pembelajaran tema 3 kegiatanku pada pelajaran kelas 1?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan fokus penelitian di atas, dapat dituliskan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media kartu kata bergambar yang layak sebagai media pembelajaran tema 3 kegiatanku pada pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn kelas 1 SDN 2 Tamban

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, maka peneliti menggunakan rancangan pengembangan media kartu kaka untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn dengan tema 3 kegiatanku subtema 3 kegiatan sore hari, yang dibagi menjadi 2 (dua sub) yaitu konten dan konstruk sebagai berikut :

1. Konten

Kartu kata bergambar ini akan menjadi media yang nantinya saat pembelajaran, siswa akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya. Jadi kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat ilustrasi keadaan gambar.

Contoh:

Pembelajaran 1

Materi pokok/ pokok bahasan	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
PPKn	3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah 4.2 Melakukan perbuatan yang sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 mengenal aturan yang ada dalam kehidupan sehari-hari 4.2.1 menjalankan aturan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan benar dan disiplin	Cerita moral pada beberapa kegiatan pada kartu kata. Dan dievaluasi berdasarkan lembar catatan harian
Bahasa Indonesia	3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan 4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar	3.7.1 Menunjukkan kosakata tentang kegiatan pagi hari sebagai bagian dari peristiwa siang dan malam yang tepat sesuai gambar 4.7.1 Menuliskan kosa kata terkait kegiatan pagi hari sebagai bagian dari peristiwa alam	Kosakata melalui <i>flashcard</i> Evaluasi dari lembar kerja

Tabel 1.1 Analisis dan Pemetaan KD serta Indikator

2. Konstruk

- 1) Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran *hardfile* (media cetak) yaitu kartu kata bergambar (*flashcard*)
- 2) Didesain dengan menggunakan *software coreldraw* dan *microsoft word* pada perangkat komputer.
- 3) Media pembelajaran *flashcard* digunakan untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1
- 4) Produk *flashcard* memiliki tiga bagian yang telah didesain, setiap bagian tersebut memuat beberapa kartu yang berisikan suku kata, huruf vocal, huruf konsonan, diftong serta gabungan huruf konsonan

- 5) Setiap kartu memiliki gambar dan *full color*, serta menggunakan *font* penulisan disesuaikan nantinya
- 6) Kartu dicetak dengan menggunakan jenis kertas duplex yang memiliki ukuran setiap kartunya 14,5 x 21cm
- 7) Setiap cetakkan disusun seperti buku dan diplong pinggir
- 8) Media *Flashcard* dicetak dan disusun menggunakan teknik flip/spiral sehingga memudahkan dalam penggunaannya.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan menggunakan media kartu kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dengan materi kegiatan pagi, siang dan sore hari diharapkan menjadi fasilitator sebagai sumber belajar. Berdasarkan uraian tersebut, pentingnya penelitian dan pengembangan media *flashcard* sebagai media pembelajaran adalah dengan adanya sifat pembelajaran yang diterapkan adalah ceramah dan hafalan maka dari itu kartu kata bergambar ini sebagai pemicu dalam memenuhi tujuan pembelajaran dan pemahaman konsep secara menyeluruh kepada siswa kelas 1 (satu) sehingga dapat diketahui secara pasti mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia, PKn yang tidak membosankan. Sehingga menggunakan media kartu kata animasi bergambar ini dapat membuat peserta didik lebih bersemangat saat akan menerima pelajaran tersebut agar menarik minat belajar sehingga peserta didik tidak bosan.

Bukan hanya itu saja tetapi model pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah bosan dan hilang konsentrasinya sehingga tidak fokus dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Diharapkan memberikan inovasi baru kepada guru agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, SBDP, dan PKn yang sulit dipahami oleh peserta didik.

1.6 Asumsi Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini dapat terfokuskan dan mendalam, serta tidak terlalu luas jangkauannya, maka peneliti membatasi masalah pada “Pengembangan media kartu kata bergambar, membaca permulaan kelas 1 SD/MI”, adapun asumsi dan keterbatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Asumsi

- a) Media pembelajaran bergambar yang layak khususnya bahasa Indonesia dan PPKn dengan materi kegiatan pagi, siang dan sore hari ini yang dibuat peneliti lulus revisi ahli media sehingga media ini membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses

pembelajaran bahasa Indonesia dan mampu membawa bahasa Indonesia ke pengalaman hidup nyata

b) Peneliti memperagakan dan mengajarkan dikelas melalui kartu kata bergambar sehingga peserta didik dapat mengingat gambar dan mempermudah mereka belajar membaca dengan mandiri melalui produk kartu bergambar ini.

2. Keterbatasan

a) Penelitian pengembangan media ini hanya pada tahap uji coba pemakaian

b) Materi yang disajikan hanya pembelajaran bahasa Indonesia dan PPKn yang berhubungan dengan materi kegiatan pagi, siang dan sore hari tema 3 kegiatanku subtema 3 kegiatan sore hari

c) Lokasi uji coba hanya di salah satu sekolah dasar yaitu SDN 2 Tamban

1.7 Penjelasan Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

2. Kartu kata

Kartu kata merupakan salah satu media permainan yang dikemas dalam sebuah buku berisi kuis petak dibantu oleh match-frame (ragangan) dan kartu gambar.

3. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, mengembangkan dan menyusun berbagai jenis media atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Konsep pengembangan media pembelajaran mencakup beberapa prinsip dan tahapan yang harus dipertimbangkan agar media pembelajaran efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.