

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab I tentang Ketentuan Umum pasal 1 poin pertama, 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan UU diatas, maka dapat kita simpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh seluruh warga negara, salah satu tujuannya adalah untuk meningkatkan kecerdasan di berbagai bidang. Tujuan pendidikan kemudian dipertegas lagi dalam UU No. 20 tahun 2003 bab III tentang Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan pasal 4 poin ke-5 bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Berdasarkan kedua UU tersebut, dapat kita simpulkan bahwa pendidikan dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh keterampilan, namun keterampilan tersebut hanya mampu didapat dengan mengembangkan budaya membaca dan menulis. Sehingga pada UU tentang SISDIKNAS ini nampak sekali urgensi keterampilan berbahasa. Kedua keterampilan tersebut mampu didapat dari proses belajar dijenjang pendidikan formal maupun nonformal.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Bab I tentang Ketentuan Umum pasal 1 poin ke-11 bahwa pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan atas. Sekolah dasar (SD) merupakan salah satu pendidikan dasar yang tertuang dalam UU di atas, pada jenjang ini siswa berusia 7-13 tahun. Trianto (2007: 23) menjelaskan berdasarkan teori Jean Peaget tiap-tiap individu mengalami tahap perkembangan kognitif. Namun pada anak usia sekolah dasar, khususnya kelas II merupakan fase operasional konkrit, yaitu anak usia 7-11 tahun, pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas sederhana, namun masih mengembangkan kemampuan berpikir logis dalam memahami konsep, hanya sejauh mereka melibatkan objek dan situasi yang sudah dikenal. Sehingga berdasarkan teori tersebut, penyampaian ilmu pada mata pelajaran apapun lebih baik disertakan contoh, seperti gambar agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Ilmu yang dipelajari pada jenjang sekolah dasar masih berupa ilmu-ilmu dasar, diantaranya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, pendidikan kewarganegaraan, matematika dan bahasa Indonesia.

Mata Pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari secara formal pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Kemampuan bahasa sangat penting dimiliki siswa, bukan hanya untuk berkomunikasi dengan guru, sesama teman maupun keluarga dan

masyarakat, namun juga untuk memahami nilai dan yang terdapat dalam masyarakat serta sebagai bekal dalam mempelajari berbagai cabang ilmu. Mata pelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar diajarkan secara bertahap pada semua tingkatan, yaitu dari kelas I sampai kelas 6, namun materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II harus lebih ditekankan, karena pada kelas II siswa mulai diajari tentang materi-materi dasar, apabila materi dasar sudah dipahami siswa, maka materi selanjutnya akan lebih mudah diajarkan. Salah satunya adalah pada kemampuan berbicara dengan materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II dan pengamatan di SDN Junganyar 2 pada tanggal 6 februari 2017, diperoleh data bahwa karakteristik umum siswa memiliki gaya belajar visual dan motivasi belajar yang tinggi, baik motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Permasalahannya terdapat ketidaksesuaian gaya belajar siswa dengan metode yang digunakan, yakni ceramah. Penyampaian materi dilakukan dengan ceramah dan tidak dibantu oleh media pembelajaran, melainkan buku pegangan saja. Siswa mempelajari materi hanya dari menyimak buku pegangan dan mendengarkan guru menjelaskan materi. Sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran, dan situasi kelas sulit untuk dikondisikan. Padahal, untuk siswa usia sekolah dasar, khususnya kelas II masih merupakan usia siswa untuk aktif bermain, sehingga penyampaian informasi juga seharusnya disampaikan dengan bantuan media pembelajaran dan diselingi permainan, agar informasi lebih mudah dipahami. Selain itu, faktor lain, seperti usia siswa yang memang masih tergolong rendah,

juga kondisi ekonomi siswa yang sebagian besar tinggal di daerah pesisir pantai menjadi kesulitan tersendiri yang harus dihadapi guru dalam mengondisikan kelas dibandingkan sekolah dasar di pedesaan atau kota.

Pentingnya media pembelajaran memang tidak dapat lagi terelakkan, menurut Rosyada (dalam Arsyad, 2014) dalam proses belajar aktif, guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman dan pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari. Waktu untuk menyampaikan pesan tersebut sangat terbatas, karena sebagian besar waktu belajar telah digunakan oleh siswa untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi. Oleh sebab itu, para guru diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan secara efisien, dalam waktu yang pendek tapi banyak informasi tersajikan. Kemudian, sajian guru mutlak diakhir sesi pelajaran, karena memberikan justifikasi terhadap hasil belajar siswa. Posisi waktu tersebut akan menyebabkan kesiapan psikologis dan energi siswa untuk menyerap informasi dari guru yaitu sudah tersedot oleh proses eksplorasi dan elaborasi yang memerlukan proses dinamis dengan belajar mandiri, diskusi, *peer review*, latihan, dan lain-lain. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka proses penyampaian materi pelajaran dari guru di akhir sesi pembelajaran tersebut, maka memerlukan bantuan media, agar lebih efektif menyampaikan bahan dan informasi pengetahuan, serta memiliki daya tarik bagi siswa untuk memperhatikannya.

Solusi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Menurut Susilana dan Riyana (dalam Hotimah, 2010: 11) pengertian *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang

berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Sedangkan menurut Suryana (dalam Hotimah, 2010: 12) pengertian *flashcard* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah suku kata. Berdasarkan kedua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran edukatif yang berupa kartu bergambar yang sengaja dibuat untuk meningkatkan berbagai aspek, salah satunya melatih daya ingat siswa.

Media pembelajaran *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, salah satunya menarik dan mudah dipahami. Media tersebut mampu memudahkan siswa memahami materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang, karena melalui media pembelajaran *flashcard* siswa tidak hanya akan diajari mengenal binatang, namun memahami ciri-ciri binatang dengan cara mendeskripsikannya dengan lisan, sehingga siswa terlatih untuk berbicara. Usia siswa sekolah dasar terlebih pada siswa kelas II memiliki keinginan untuk bermain, apabila pembelajaran bahasa Indonesia materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang diajarkan dengan menggunakan buku ajar saja, akan urang efektif diterapkan pada karakteristik siswa sekolah dasar kelas II. Pengembangan media *flashcard* yang membuat berbeda dari *flashcard* pada umumnya adalah pada penyampaian materinya, yaitu ada 3 tahap. *Pertama*, guru menunjukkan gambar dan ciri-ciri binatang dengan menggunakan media kartu *flashcard*. *kedua*, guru mengajak siswa bermain

lambung bintang dan ular tangga atau salah satunya, *ketiga* guru mengevaluasi kemampuan siswa memahami materi dengan meminta siswa mengerjakan 10 soal yang telah disediakan. Oleh karena itu, permainan ini mampu memudahkan siswa memahami materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang dengan mudah.

Weni, dkk (2013) melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan modul pada materi hubungan antar komponen ekosistem berbantuan *flashcard* yang dapat menumbuhkan karakter cinta lingkungan pada siswa SMPN 32 Semarang. Hasilnya penilaian karakter siswa memperoleh persentase sebesar 46,5% dengan kriteria mulai terlihat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul hubungan antar komponen ekosistem berbantuan *flashcard* layak dan dapat menumbuhkan karakter cinta lingkungan.

Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Istianah, dkk (2015) dengan tujuan mengetahui kelayakan dan keefektifan media *flashcard* berpendekatan PRAMEK. Hasil penelitian menyimpulkan media *flashcard* berpendekatan PRAMEK layak dan efektif digunakan serta mendapatkan respon yang positif oleh siswa dalam pembelajaran tema energi pada makhluk hidup.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibuat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Materi Mendeskripsikan Ciri-Ciri Binatang Di SDN Junganyar 2.”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan paparan kondisi nyata tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang mampu memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara menarik, dan media yang mampu memudahkan siswa memahami materi dengan mudah khususnya pada materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang. Senada dengan uraian di atas, maka untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif disusun tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* yang layak, praktis dan efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang di SDN Junganyar 2.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran yang menyajikan kartu bergambar binatang dan ciri-cirinya yang dalam pembelajarannya dikemas dengan permainan lumbung bintang dan permainan ular tangga serta soal bergambar yang menarik.
- b) Permainan tidak menggunakan dadu, melainkan soal tebak kartu *flashcard*.
- c) Pemain dinyatakan menang apabila mampu menjawab pertanyaan dengan benar, sampai pada kotak terakhir, dan akan mendapatkan hadiah.
- d) Jenis media pembelajaran ini tergolong dalam jenis media visual

- e) Media *flashcard* terbuat dari cetakan kertas yang didesain terlebih dahulu menggunakan aplikasi *photoshop*.
- f) Kartu *flashcard* terdiri dari 20 kartu *flashcard* yang berbentuk segi empat dengan ukuran 12 x 8 cm.
- g) Media pembelajaran mencakup materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1) Secara Teoretis

Hasil penelitian diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan tentang media pembelajaran yang variatif dan efektif.

2) Secara Praktis

a) Siswa

- (1) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- (2) Mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar, karena pembelajaran menjadi lebih menarik.

b) Guru

- (1) Dapat dijadikan alternatif pemilihan media yang cocok digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- (2) Dapat menambah wawasan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran.

- (3) Untuk memudahkan guru menyampaikan materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

c) Sekolah

- (1) Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas sekolah.
- (2) Dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

d) Peneliti Lain

- (1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* atau media pembelajaran lain.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan ini adalah berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Peaget yang menyatakan anak dengan usia 7-11 tahun memasuki fase operasional konkrit. Penyampaian informasi harus disajikan secara konkrit sesuai dengan pengalaman hidupnya sehari-hari, karena anak pada usia ini masih sulit memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, maka diasumsikan media pembelajaran *flashcard* dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang. Media pembelajaran *flashcard* mampu membantu siswa memahami materi ciri-ciri binatang sesuai dengan keadaan sesungguhnya.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a) Subjek coba hanya terbatas pada siswa kelas II SDN Junganyar 2.
- b) Pemanfaatan media pembelajaran ini terbatas pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang.
- c) Pada tahap ASSURE yang ke-6, yaitu evaluasi formatif, uji coba lapangan hanya menggunakan *post-test*.
- d) Pengembangan media pembelajaran *flashcard* tidak melakukan desiminasi (penyebaran), karena di dalam model ASSURE tidak terdapat tahapan tersebut.
- e) Hasil belajar yang dihitung hanya hasil belajar kognitif, yang diperoleh dari data hasil belajar dan dihitung berdasarkan ketuntasan belajar klasikal siswa.

1.7 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini dijelaskan sebagai berikut:

a) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Pada penelitian ini, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Junganyar 2.

b) Media Pembelajaran *flashcard*

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran visual yang berupa kartu bergambar, yang terdiri dari kartu dengan gambar binatang dan ciri-cirinya, media pembelajaran ini digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi mendeskripsikan ciri-ciri binatang.

c) Materi Mendeskripsikan ciri-ciri binatang

Materi yang digunakan adalah mendeskripsikan ciri-ciri binatang pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II semester 2, SK. 6 Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita. Sedangkan kompetensi dasarnya adalah KD. 6.1 yaitu mendeskripsikan tumbuhan atau binatang disekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain.