

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses yang sangat inti dalam kegiatan belajar di sekolah, pembelajaran akan terjadi apabila siswa dan guru saling berinteraksi dan saling memberikan timbal balik untuk terciptanya proses belajar mengajar yang baik. Dalam sebuah pembelajaran guru dan siswa memiliki perannya masing-masing. Guru tidak hanya menjadi satu-satunya sumber dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat memperoleh informasi dalam berbagai sumber dan media seperti internet, buku pembelajaran, koran, majalah, radio, dan sebagainya.

Peningkatan mutu pendidikan nasional merupakan sesuatu yang harus dilakukan dan dikaji oleh ahli pendidikan, baik di pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Hal tersebut dapat dilakukan melalui penyempurnaan kurikulum hingga peningkatan kesejahteraan tenaga pendidik. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar mengajar di mana peserta didik dengan aktif mengembangkan potensi diri, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan bermutu adalah harapan semua pihak, yaitu pemerintah, sekolah, pendidik, orang tua peserta didik, maupun peserta didik. Salah satu bagian dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan pasca pandemi adalah kurikulum merdeka

belajar dari Kemendikburistek, terkhusus mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipisahkan dari mata pelajaran lainnya. Pada kurikulum sebelumnya, Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran yang digabungkan dalam satu kesatuan yaitu Tematik.

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menimbulkan sesuatu yang berubah dengan sangat signifikan pada berbagai dimensi kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Supaya pendidikan tidak jauh tertinggal dari perkembangan IPTEK maka diperlukan penyesuaian khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah. Pada proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang seharusnya sudah dikuasai oleh pendidik dan calon pendidik. Penguasaan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Menurut (Krisnawati, 2013), media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa mengkomunikasikan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dan dilakukan secara terencana, sehingga terwujud suatu lingkungan belajar yang kondusif, di mana penerima pesan dapat melakukan proses pembelajaran dengan efisien. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Pada Sekolah Dasar (SD), media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat diperlukan karena peserta didik tingkat SD masih berpikir secara kongkret atau nyata.

Menurut (Arsyad, 2011:15) dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih berkualitas dan meningkatkan prestasi belajar. Hal tersebut dikarenakan, media pembelajaran

dapat menarik perhatian peserta didik sehingga lebih termotivasi untuk belajar, menjadikan bahan pembelajaran lebih jelas dan bermakna sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, membuat metode pembelajaran lebih bervariasi tidak hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), dan pendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) karena peserta didik dituntut untuk mengamati dan melakukan.

Salah satu bentuk media pembelajaran yaitu media pembelajaran tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang wujudnya dapat diamati dari semua arah pandang, sehingga mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi (Krisnawati, 2013). Media pembelajaran tiga dimensi juga berarti sekelompok media pembelajaran tanpa proyeksi yang penyajiannya secara virtual tiga dimensi. Media pembelajaran ini dapat berwujud benda asli baik benda hidup atau pun benda mati dan dapat berupa tiruan yang mewakili benda aslinya. Menurut (Septian & Tampubolon, 2015), media pembelajaran tiga dimensi adalah media pembelajaran yang berupa benda asli ataupun benda tidak asli yang diskalakan tampilannya secara nyata untuk membantu guru mengarahkan imajinasi peserta didik supaya lebih terarah jika dibandingkan dengan menggunakan daya khayal peserta didik.

Hasil penelitian terkait media pembelajaran tiga dimensi telah dilakukan oleh (Cut Maranda Suryanti, 2021). Penelitian tersebut dilakukan untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 Tahun di PAUD Ibnu Sina. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media papan pintar huruf yang dikembangkan

oleh peneliti berdasarkan hasil persentase penilaian dari validator ahli media mendapatkan skor 77,27% dengan kategori “Layak”. Sedangkan persentase skor penilaian dari validator ahli materi mendapatkan skor 96,87% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Sina Aceh Besar dengan menggunakan media papan pintar huruf menunjukkan bahwa media papan pintar huruf yang dikembangkan berkualitas dengan skor persentase 85.71% dengan kategori “Layak”.

Penerapan media pembelajaran tiga dimensi juga dilakukan oleh (Nurfaridah, 2021). Penelitian tersebut dilakukan pada siswa SDN Impres Sampung yang berjumlah 26 orang. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh hasil persentase ahli materi dengan rata-rata yaitu 84,10% berdasarkan kriteria validitas valid sangat, ahli media yaitu 85,99 % dengan kriteria validitas sangat valid, rata-rata respon siswa yaitu 86,66% dengan kriteria sangat praktis kemudian keterlaksanaan pembelajaran 96,66 sangat efektif dan nilai uji N-Gain pada uji lapangan yaitu 0,74 dengan nilai tinggi.

Opsi tambahan dalam rangka pemulihan pembelajaran pasca pandemi selama 2022-2024 Mendikburistek telah meluncurkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka sebagai salah satu program merdeka belajar untuk meningkatkan suatu kualitas pembelajaran yang berfokus pada materi yang esensial dan pada pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila. Tujuan merdeka belajar adalah agar guru, siswa dan orang tua dapat memiliki suasana yang menyenangkan. Merdeka belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespons perubahan yang terjadi (memiliki daya suai).

Berdasarkan hasil observasi awal dengan melakukan wawancara kepada peserta didik kelas I SD Negeri Wotan pada tanggal 27 Oktober 2022, diperoleh data hasil bahwa: terkait media pembelajaran, semua peserta didik atau 100% peserta didik menyatakan menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda nyata. Selain pernyataan terkait pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran, peserta didik juga menyatakan bahwa guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara bahwa pada saat pembelajaran guru hanya ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Mata pelajaran yang dianggap mudah oleh peserta didik adalah Bahasa Indonesia di mana 77,2% peserta didik menyatakan bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah. Akan tetapi, survey membuktikan bahwa rendahnya kemampuan membaca pada peserta didik. Semua peserta didik atau 100% menyatakan bahwa mata pelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang sulit.

Data awal yang dilakukan guru dengan melakukan tes kepada peserta didik menyatakan bahwa 9% peserta didik tidak dapat merangkai bunyi huruf dengan vocal sama sekali. Peserta didik yang dapat merangkai 1 bunyi huruf dengan huruf vocal adalah 13,6%. Sedangkan peserta didik yang dapat membaca lebih dari 5 kata sehingga membentuk nama benda adalah 18,1% atau hanya 4 peserta didik. Sisanya atau 59% peserta didik dapat merangkai 2-4 bunyi huruf dengan beberapa huruf vocal. Dari hasil diagnostik yang dilakukan, peserta didik mempunyai tingkatan level kemampuan membaca berbeda-beda. Jadi, peserta didik yang tingkatan levelnya tinggi berjumlah 4 anak, dibuktikan dengan

kemampuan menyelesaikan tes dengan sempurna. Sementara itu, 13 peserta didik mempunyai tingkatan level sedang, dan sisanya yaitu 5 peserta didik masih mempunyai tingkatan level rendah dalam kemampuan membaca.

Selain observasi pada peserta didik dengan melakukan wawancara, peneliti juga melakukan wawancara terstruktur kepada guru kelas I SD Negeri Wotan pada tanggal 27 Oktober 2022. Data hasil wawancara dengan Ibu Parwati Tri Wahyuni, S.Pd., menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran diketahui bahwa peserta didik di sekolah tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) minat dan motivasi untuk belajar masih rendah yang ditunjukkan oleh kedatangan peserta didik yang terlambat, keterlambatan mengerjakan PR, dan sering kali peserta didik tidak membawa buku ke sekolah dengan alasan lupa, (2) malas untuk menulis, hal tersebut ditunjukkan oleh lengkap atau tidaknya catatan peserta didik, dari 22 peserta didik hanya 7-10 peserta didik yang dapat dikategorikan memiliki catatan secara lengkap, (3) dan, malas untuk belajar membaca, hal tersebut ditunjukkan oleh peserta didik bersedia untuk membaca pada saat proses pembelajaran ketika guru sudah menunjuk atau tidak secara sukarela, selain itu pada saat salah satu peserta didik ditunjuk untuk membaca, peserta didik lain cenderung bercanda dengan temannya.

Pada proses pembelajaran, peserta didik di sekolah tersebut pasif dan kurang terlibat aktif. Hal tersebut dikarenakan pelajaran Bahasa Indonesia disampaikan dengan metode ceramah, sehingga yang dilakukan oleh peserta didik hanya mendengarkan materi dari pendidik. Apabila pendidik ingin melakukan diskusi, tidak semua peserta didik dapat menyampaikan atau mengkomunikasikan pendapatnya. Peserta didik belum mampu memfokuskan perhatiannya dalam

mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran adalah berbicara dengan teman, bermain baik sendiri atau bersama dengan teman.

Mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini. Mengenal dan memahami huruf bukan hanya sekedar menghafal sejumlah deretan abjad A-Z. Akan tetapi, hal yang perlu ditanamkan pada anak adalah huruf merupakan simbol yang mewakili satu bunyi bahasa, apabila simbol-simbol tersebut disusun maka akan membentuk kata yang memiliki makna. Misalnya, nama anak, nama buah dan nama benda yang dimiliki anak.

Saat ini, metode yang dilakukan untuk mengajar Bahasa Indonesia yang pada umumnya dilakukan adalah melalui ceramah, yaitu menerangkan materi yang terdapat pada buku peserta didik. Guru di sekolah tersebut belum berupaya untuk mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran dan melakukan metode yang bervariasi di proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut kurang menarik. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi memiliki keunggulan dan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menangkap informasi lebih cepat dan lebih mudah. Media pembelajaran mempunyai sebuah kekuatan positif dan dapat bersinergi dengan baik, sehingga dapat menjadikan sikap dan tingkah laku peserta didik menuju ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Sehubungan dengan hal tersebut, peran media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya, media pembelajaran tidak hanya sekedar alat

bantu tetapi bagian yang terintegrasi dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, supaya permasalahan yang dialami oleh pendidik dan peserta didik di SD Negeri Wotan dapat teratasi, peneliti mempunyai gagasan untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Koper Abjad Untuk Siswa Kelas I SD Negeri Wotan Sumberrejo Bojonegoro.**

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas I SD Negeri Wotan Sumberrejo Bojonegoro. Rumusan masalah khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas I SD Negeri Wotan yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas I SD Negeri Wotan yang menarik ditinjau dari aspek kemenarikan?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas I SD Negeri Wotan yang efektif ditinjau dari hasil belajar psikomotor?
4. Bagaimana megembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas 1 SD Negeri Wotan yang mudah digunakan ditinjau dari aspek kepraktisan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas I SD Negeri Wotan, dengan tujuan khusus sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas I SD Negeri Wotan yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas I SD Negeri Wotan yang menarik ditinjau dari aspek kemenarikan.
3. Mengembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas I SD Negeri Wotan yang efektif ditinjau dari hasil belajar psikomotor.
4. Mengembangkan media pembelajaran Koper Abjad untuk siswa kelas 1 SD Negeri Wotan yang mudah digunakan ditinjau dari aspek kepraktisan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk hasil pengembangan adalah media pembelajaran koper abjad berupa media tiga dimensi, dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk belajar dan mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 5: Teman Baru, Topik : Membaca di kelas I Sekolah Dasar. Produk yang akan dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Materi yang dimuat pada media pembelajaran koper abjad adalah materi kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 5: Teman Baru, Topik : Membaca.
2. Materi yang dimuat pada media pembelajaran koper abjad difokuskan melalui masalah-masalah nyata dan kontekstual.
3. Media pembelajaran koper abjad memuat suatu permasalahan-permasalahan yang sifatnya *problem solving*.
4. Media pembelajaran koper abjad membimbing kegiatan peserta didik untuk membangun pemahamannya, sehingga proses belajar berpusat pada peserta didik (*student centered*).

5. Media pembelajaran koper abjad memuat beberapa komponen isi berupa audio dan gambar/ *flashcard* yang berisi gambar benda, hewan, tumbuhan, dan teks huruf.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan untuk penelitian pengembangan ini yaitu ;

1. Hanya pada peserta didik kelas I SD Negeri Wotan Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.
2. Batasan mata pelajaran untuk penelitian pengembangan ini yaitu hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Sedangkan batasan materi untuk penelitian pengembangan ini yaitu pada Bab 5 : Teman baru, Topik : Membaca.
4. Penelitian ini menekankan pada pemahaman simbol atau huruf dan membaca kata secara utuh.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran koper abjad yang dikembangkan, diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar, khususnya SD Negeri Wotan Sumberrejo Bojonegoro. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Memudahkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri, karena penyampaian materi pada media pembelajaran koper abjad dikaitkan dengan permasalahan-permasalahan yang kontekstual.

- b. Memperkaya sumber belajar dalam pembelajaran kelas I Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 5: Teman Baru, Topik : Membaca, khususnya mengenai ejaan.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan suatu strategi alternatif untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran mengenai cara ejaan dalam membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bab 5: Teman Baru, Topik : Membaca.
- b. Memperkaya sumber belajar dalam proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran mengenai cara ejaan dalam membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bab 5: Teman Baru, Topik : Membaca.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sebuah masukan di dalam pembuatan media pembelajaran koper abjad pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai cara ejaan dalam membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bab 5: Teman Baru, Topik : Membaca.

4. Bagi Peneliti

Memungkinkan adanya penelitian lanjutan terkait media pembelajaran koper abjad.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah definisi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Istilah-istilah (terminologi) yang penting dan dapat menimbulkan berbagai penafsiran perlu diberikan batasan-batasan (definisi) sesuai dengan

maksud dan tujuan pemakaian istilah tersebut. Istilah yang perlu diberi batasan adalah istilah yang tercantum di dalam judul, masalah/ pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian. Definisi istilah disebut juga dengan definisi operasional, menurut Alimul (dalam Aditya, 2019:15) Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati dan memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi secara cermat terhadap objek. Definisi suatu istilah hendaknya dilandasi suatu teori yang jelas. Supaya dapat membentuk pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Media Pembelajaran Koper Abjad

Menurut Heinich, dkk (1985) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat menyalurkan informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan penerima pesan, serta mendorong terwujudnya proses belajar pada peserta didik. Menurut Sudjana (2011:101) media tiga dimensi merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Definisi lain dari media pembelajaran tiga dimensi adalah kumpulan media pembelajaran yang tidak memiliki proyeksi, sehingga penyajian media pembelajaran tiga dimensi secara virtual dapat berwujud benda asli yang masih hidup, benda asli yang sudah mati, atau benda tiruan dari benda asli.

Koper abjad adalah salah satu media pembelajaran tiga dimensi untuk pengenalan huruf abjad kepada peserta didik. Media koper abjad merupakan

media yang didalamnya terdapat huruf-huruf abjad dan juga gambar untuk mengenalkan huruf pada peserta didik. Media koper abjad termasuk dalam jenis media tiga dimensi *solid model* (model padat) karena tampilannya menunjukkan objek yang membingungkan peserta didik dan dikemas dengan tampilan yang sangat menarik. Menurut Sudjana dan Rivai (2002) model padat (*solid model*) yaitu media tiga dimensi yang memperlihatkan bagian permukaan luar dari pada objek dan sering kali membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna dan susunannya.

2. Membaca

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia dipisahkan dengan mata pelajaran lainnya, berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang tergabung dalam satu kesatuan yaitu tematik. Menurut Cahyani (2009: 18) ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di SD mencakup empat aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu dengan mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi dan maknanya, serta menarik kesimpulan bacaan. Allen dan Vallete (dalam Lutfiyah, 2013: 23) mengemukakan bahwa membaca adalah sebuah proses yang berkembang. Pada tahap awal, membaca sebagai suatu pengenalan simbol-simbol huruf cetak yang terdapat dalam sebuah wacana. Aktivitas membaca biasanya dimulai dengan kajian beberapa kata dari bacaan, membaca sebuah cerita, diselingi pertanyaan-pertanyaan tentang detail dan kesimpulan dari bacaan, dan makna kata berdasarkan konteks.

