

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan termasuk dalam kebutuhan dasar penting yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia di setiap tahap usia, dari masa anak-anak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia. Hal ini menunjukkan seberapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mampu mengembangkan potensi pribadi, membentuk pola pikir yang logis dan kritis, serta menumbuhkan karakter positif. Karakter individu yang baik akan memberikan kontribusi terhadap terciptanya masyarakat yang harmonis. Pada akhirnya, pendidikan yang bermutu akan menjadi pondasi utama dalam membangun bangsa dan negara yang berkarakter kuat dan berdaya saing. (Asmeni, 2022).

Pada hakikatnya, pendidikan mempunyai tujuan yaitu untuk menjadikan peserta didik supaya memiliki pengetahuan, keterampilan serta melatih sikap dalam menghadapi kehidupan. Tujuan ini sejalan dengan amanat pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan berperan dalam mengembangkan kemampuan individu, membentuk kepribadian, serta membangun peradaban bangsa guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Karena itu, mutu pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk menjamin terbentuknya peserta didik yang berkualitas. Di samping itu, seiring dengan perkembangan zaman dan dinamika masyarakat yang terus

berubah. Sistem atau model pendidikan perlu mengalami transformasi untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman yang semakin berkembang pesat (Sumarsih et al., 2022). Pada jenjang sekolah dasar terdapat muatan atau pelajaran yang menjadi dasar dalam pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mengajarkan empat komponen keterampilan yang penting yang meliputi keterampilan membaca, menulis, berbicara dan menyimak. dan keempat komponen keterampilan ini saling berkaitan (Mulia, 2024).

Belajar Bahasa Indonesia adalah suatu proses memperoleh pengetahuan, memahami bahasa tulisan dan lisan dengan baik, mempraktikkan penggunaan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari Bahasa Indonesia mempunyai peran esensial, karena tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menjalin kerja sama antar individu serta sebagai media dalam membentuk dan mengenali jati diri. Selain itu, pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang tak kalah penting karena Bahasa Indonesia sebagai penunjang utama dalam keberhasilan peserta didik dalam memahami dan mempelajari berbagai bidang studi lainnya. Hal ini selaras dengan pendapat Andariani, et al (2024) di mana kedudukan Bahasa Indonesia menjadi perangkat awal bidang bimbingan belajar, di mana Bahasa Indonesia menjadi salah satu kedudukan bahasa negara dimana bahasa Indonesia digunakan sebagai pengantar pembelajaran dimulai dari taman kanak-kanak sampai bangku kuliah. Hal ini menjadikan bahwa Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran wajib dalam ranah pendidikan.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai 6. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kita diajarkan 4 keterampilan dasar yang diajarkan yaitu keterampilan dalam berbicara, keterampilan menulis, keterampilan membaca, serta keterampilan menyimak. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dari keempat keterampilan yang diajarkan secara terintegratif adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca memiliki peran penting dalam pembelajaran di SD, di mana membaca merupakan dasar yang digunakan peserta didik untuk mencari ilmu pengetahuan.

Menurut Rofiatun & Airlanda (2024) teori perkembangan Piaget menjelaskan bahwa peserta didik kelas I SD dikategorikan dalam tahap operasional konkret (*concrete operational stage*) yaitu dilatar belakangi dari usia 7 hingga 11 tahun. Dalam tahap ini, peserta didik sebagian besar berada pada masa di mana anak memperhatikan kemajuan yang dramatis dalam mempertahankan dan mengendalikan atensi dalam aspek-aspek kognitif yang terlibat saat proses membaca. Pada tahap ini anak yang berusia 7 tahun memasuki peningkatan memori *pendek* (*short term memory*) seperti meningkatkan ingatan terkait huruf, bunyi, dan mengeja kata (Rofiatun & Airlanda, 2024). Hal ini juga terkait dengan pembagian keterampilan membaca di sekolah dasar, di mana kegiatan belajar membaca di SD terbagi menjadi dua ranah tingkatan yang pertama yaitu membaca permulaan yang ada di kelas I dan II, dan membaca lanjutan yang ada di kelas III, IV, V dan VI. Pada kegiatan membaca permulaan peserta didik diajarkan dalam belajar membunyikan bunyi seperti huruf dan angka. Dalam mengajarkan keterampilan membaca

permulaan, diperlukan alat bantu atau media yang mampu menunjang proses berpikir anak secara optimal (Salsabila et al., 2020).

Kegiatan pembelajaran, proses kegiatan belajar mengajar guru membutuhkan alat yang digunakan untuk mempermudah pendidikan dalam menyampaikan suatu materi ataupun informasi, yaitu media pembelajaran (Furmanasari & Aulia Nur Jannah, 2023). Media pembelajaran memiliki peran serta kedudukan yang sangat penting di mana media pembelajaran dapat memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran (Furmanasari & Aulia Nur Jannah, 2023). Dengan paparan tersebut maka pendidik dituntut mampu membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dengan itu dapat meningkatkan minat belajar dan semangat yang dimiliki oleh peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan seperti halnya dengan penjelasan yang disampaikan oleh Sumiharsono (2020) pemilihan media didasarkan pada kesesuaian media tersebut dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, serta harus relevan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran perlu melibatkan peran aktif guru dan peserta didik, karena efektifitas media sangat dipengaruhi oleh tingkat keterbiasaan pengguna terhadap media tersebut serta karakteristik masing-masing. Selain itu, pemilihan media juga harus mempertimbangkan kesesuaiannya dengan konteks pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, maka guru dapat

meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kelasnya. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi keterampilan membaca peserta didik, baik yang bersumber dari dalam diri individu maupun dari lingkungan eksternal. Di antara faktor-faktor tersebut, motivasi memiliki peran yang cukup signifikan dalam mendukung perkembangan keterampilan membaca. Dengan peserta didik memiliki motivasi yang besar, maka mereka akan memiliki dorongan yang kuat untuk membaca, dan sebaliknya jika peserta didik tidak memiliki motivasi maka dalam dirinya akan enggan untuk membaca. Selain faktor dari dalam, faktor dari luar yang menyebabkan minat membaca peserta didik yaitu dapat dilihat dari bahan bacaan yang digunakan. Teks bacaan yang terlalu kompleks atau sulit dipahami dapat menurunkan minat baca seseorang. Oleh karena itu, kegiatan membaca yang bersifat menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, seperti melalui permainan bahasa atau pemanfaatan media yang interaktif, dinilai lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi membaca.

Sesuai dengan hasil observasi, wawancara dan tes EGRA (*Early Grade Reading Assessment*) yang dilakukan dengan guru kelas I yaitu Ibu Nafa Nur Firdausyi, S.Pd dan peserta didik SDN Barurambat Kota 1 pada tanggal 18 November 2024. Dalam wawancara tersebut, guru menyampaikan bahwa jumlah peserta didik di kelas I dibagi 3 rombel yaitu kelas IA, IB dan IC, yang berjumlah 28 siswa dari kelas IA dan 28 siswa kelas IB dan IC berjumlah 27 siswa dengan rata-rata umurnya yaitu 7 tahun. Untuk kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka (Kurmer), Guru mengakui bahwa masih

terdapat tantangan dalam penyampaian materi dan kendala yang dialami adalah kurangnya media pendukung dalam pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran biasanya guru menerangkan pembelajaran dengan cara ceramah dan berdiskusi. Kegiatan pembelajaran yang menerapkan metode ceramah dalam proses belajar menjadikan pembelajaran yang membosankan dan menjadikan siswa kurang antusias, karena pada kegiatan pembelajaran hanya berfokus pada guru (*Teacher Center*) dan tidak berpusat pada siswa (*Student Center*). Untuk membantu siswa dalam kegiatan membaca, guru menggunakan media yaitu berupa media konvensional dan dimana dalam menggunakan media konvensional yaitu papan tulis dalam kegiatan membaca mungkin dirasa kurang maksimal dan dapat menjadikan siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Dijelaskan permasalahan yang terjadi fase A kelas I yaitu dalam masalah keterampilan membaca terutama pada membaca permulaan.

Hasil untuk keterampilan membaca pada kelas IA dan IB sebanyak 27 peserta didik dari 56 peserta didik yang belum bisa membaca. Hal ini diperkuat dari observasi yang dilakukan pada tanggal 18 November 2024. Pernyataan dari guru kelas I menyampaikan bahwa peserta didik kelas I masih kesulitan dalam mengenal abjad, suku kata, dan kalimat sederhana. Hal ini juga diperkuat dengan dilakukannya observasi pada saat kegiatan pembelajaran dan dilakukan tes membaca dengan menggunakan tes EGRA (Early Grade Reading Assessment). Tes EGRA ini digunakan untuk melakukan tes membaca kepada peserta didik kelas 1 SDN Barurambat Kota I Pamekasan dengan membaca mengenai huruf, membaca kata, dan bunyi huruf yang dilakukan pada tanggal 19 November 2024. Berdasarkan hasil tes awal keterampilan membaca,

diketahui bahwa terdapat yang mengalami kesulitan membaca, baik dalam membaca suku kata maupun kata. Secara rinci kesulitan tersebut dialami oleh 12 siswa di kelas IA dan 15 siswa di kelas IB. Hal ini disebabkan oleh pemanfaatan media yang kurang tepat dalam membantu penguasaan keterampilan membaca permulaan.

Media yang dimanfaatkan oleh pendidik pada proses pengajaran membaca masih bersifat konvensional, yaitu sebatas penggunaan papan tulis. Selain itu, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), dengan keterlibatan siswa, khususnya di kelas rendah, yang masih terbatas. Strategi pembelajaran yang diterapkan pun kurang bervariasi, menyebabkan suasana belajar tampak kurang menarik dan minim antusiasme dari peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, diketahui bahwa 89% atau sebanyak 25 dari 28 peserta didik menunjukkan perlunya media pembelajaran yang memuat unsur gambar, huruf, serta tampilan yang berwarna-warni guna menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Temuan ini merujuk pada pernyataan dalam angket pada butir nomor 5-7. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, serta mempertimbangkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran *flashcard* terhadap

keterampilan membaca permulaan kelas 1 di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan?

2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan kelas 1 di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan kelas 1 di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan kelas 1 di Barurambat Kota 1 Pamekasan
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan kelas 1 di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan kelas 1 di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru kelas 1 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi memaknai kata baru.
2. Media *flashcard* merupakan media dengan dimensi panjang 11 cm dan lebar 7 cm .
3. Media *Flashcard* terdapat QR terkait isi dari *flashcard*

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini fokus pada mengembangkan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan membaca kata sehari-hari dengan fasih
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas 1 SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan yang berfokus pada sampel penelitian yaitu kelas IA dan IB SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber referensi ilmiah dalam menjawab permasalahan maupun pertanyaan yang muncul dalam proses belajar mengajar, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat, diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif yang

digunakan dalam Bahasa Indonesia kelas I SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan,

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Pengembangan media *flashcard* ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan memudahkan siswa membaca kata sehari-hari dengan fasih
2. Meningkatkan kemampuan keterampilan membaca siswa kelas I SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan

b. Bagi Guru

Media *flashcard* dapat digunakan sebagai media interaktif yang akan digunakan dan dapat membantu mempermudah guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menemukan dan memaknai kata baru.

c. Bagi Peneliti

Pengembangan media ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam hal pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan membaca permulaan.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjabaran ataupun penjelasan terkait istilah yang akan digunakan dalam penelitian yang berfungsi untuk menghindari perbedaan pengertian. Dalam penelitian ini terdapat definisi istilah antara lain:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik

2. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah keterampilan membaca dalam mengidentifikasi dan melafalkan rangkaian dari huruf vokal, konsonan ataupun gabungan dari konsonan dalam satu kata ataupun kalimat dengan pengucapan serta intonasi yang tepat dan jelas.

3. Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk membantunya menjadi seorang pembaca.