

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan membaca sangat penting bagi kehidupan manusia seiring dengan kemajuan pesat dalam ilmu dan teknologi, namun dalam implementasiannya sangat sulit. Terutama dalam dunia pendidikan, membaca adalah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Tidak bisa dipungkiri, bahwa manusia membutuhkan informasi baik itu secara lisan maupun tulisan melalui bacaan. Membaca adalah sesuatu yang dipelajari manusia tidak hanya dalam kegiatan sehari - hari, tetapi membaca juga kegiatan yang harus digiatkan dalam lingkup pendidikan yaitu sekolah. Pada umumnya membaca merupakan dasar awal yang harus dipahami bagi seorang peserta didik. Ilmu pengetahuan tidak dapat dipelajari jika seseorang belum mahir dalam membaca, karena membaca dapat membantu seseorang untuk mengetahui dan mempelajari sesuatu yang mereka inginkan (Ananta. P dkk., 2023).

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib pada jenjang Sekolah Dasar. Pelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya mencakup empat kemampuan berbahasa, yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Membaca adalah salah satu keterampilan yang sangat penting untuk keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat slogan yang umum tentang membaca, yaitu “Membaca adalah Jendela Dunia”, yang dimana dari slogan tersebut dapat diartikan bahwa membaca itu menjadi kegiatan penting yang harus di lakukan (Suryana dkk., 2021). Salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang

reseptif adalah membaca. Semua pengetahuan yang di dapatkan dari membaca akan memungkinkan seseorang untuk meningkatkan daya pemikirannya, mempertajam pemahamannya dan wawasannya semakin luas. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan membaca peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang kurang membaca atau pun tidak mampu membaca akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada setiap mata pelajarannya. Peserta didik akan mengalami kesulitan untuk memahami dan menangkap informasi yang terkandung dalam berbagai buku pelajarannya (Anita dan Himmawan, 2022).

Membaca tidak hanya sekedar mengenali huruf dan kata, membaca juga harus mencakup pemahaman terhadap isi bacaan. Kemampuan memahami bacaan menjadi syarat utama sekaligus kunci sukses bagi peserta didik dalam proses belajar. Sebagian besar pengetahuan yang diperoleh peserta didik berasal dari kegiatan membaca, khususnya membaca yang mendalam dan penuh pemahaman. Pengetahuan peserta didik tidak terbatas pada pelajaran di sekolah saja, melainkan juga diperoleh melalui kebiasaan membaca dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keterampilan membaca serta memahami isi teks merupakan fondasi esensial untuk menguasai dan mengembangkan wawasan peserta didik. Menurut Soedarso dalam (Sarika dkk., 2024) mengatakan bahwa membaca merupakan proses memahami isi dari sebuah teks. Di antara membaca dan pembacanya, terdapat interaksi yang dinamis. Dari pengertian tersebut membaca adalah proses memahami bacaan yang bertujuan untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembacanya.

Pentingnya kemampuan membaca pemahaman telah dikaji oleh beberapa

peneliti (Marliana & Subrata, 2023; Roomy, 2022; Ria dkk., 2023). Marliana & Subrata (2023) yang menyatakan di era abad ke-21, peserta didik perlu menguasai salah satu aspek penting dalam membaca, yaitu kemampuan membaca pemahaman. Kemampuan memahami isi bacaan secara mendalam, yang menjadi kebutuhan utama untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam. Roomy (2022) yang menyatakan dengan keterampilan membaca yang dalam, seseorang dapat menjadi pembaca yang lebih tajam dalam memproses informasi. Mereka jadi lebih mampu memahami serta menilai data yang diterima dengan baik, dan memperluas pengetahuan mereka secara lebih mendalam, sehingga mendukung pertumbuhan anak yang maksimal dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Ria dkk., (2023) yang menyatakan peserta didik harus memiliki kemampuan kemampuan pemahaman membaca yang kuat agar mereka dapat memproses berbagai jenis bacaan dan informasi dengan efektif. Kemampuan membaca pemahaman ini mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan, yang meliputi pemahaman makna kata, makna kalimat, inti paragraf, serta keseluruhan isi bacaan. Singkatnya, Kemampuan dalam memahami bacaan memegang peranan penting karena menjadi fondasi untuk mendapatkan dan menangkap informasi secara mendalam. Dengan keterampilan ini, seseorang dapat berpikir secara kritis, menganalisis isi teks, serta membuat kesimpulan yang tepat.

Bagi peserta didik sekolah dasar, kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Membaca tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan mengenal huruf dan kata, tetapi juga sebagai proses memahami informasi, gagasan, dan pesan yang terdapat dalam teks. Oleh karena itu, pembelajaran pemahaman membaca perlu

dirancang secara menarik dan bermakna agar peserta didik mampu terlibat aktif dalam proses belajar (Frans dkk., 2023). Pada jenjang sekolah dasar kelas rendah, pemahaman membaca mulai dikembangkan secara bertahap sesuai dengan perkembangan usia dan kemampuan peserta didik. Peserta didik mulai diarahkan untuk tidak hanya membaca lancar, tetapi juga memahami isi bacaan sederhana. Pada tahap ini, peserta didik dilatih untuk mengenali informasi penting, serta makna kata dan kalimat dalam konteks yang mudah dipahami. Seperti halnya bagi peserta didik SD kelas 2 sebagai fondasi literasi awal. Pada usia ini, peserta didik mulai beralih dari tahap permulaan membaca menuju tahap membaca untuk memahami, yaitu tidak hanya mengenali huruf dan kata, tetapi juga menangkap makna dari teks sederhana yang dibacanya. Pemahaman membaca memungkinkan peserta didik memahami informasi, ide pokok, dan pesan yang terkandung dalam bacaan, sehingga mereka dapat menghubungkan isi teks dengan pengalaman sehari-hari (Wulandari, 2024). Menurut Putri dkk., (2022) penggunaan media dalam pembelajaran pemahaman membaca menjadi sangat dibutuhkan. Teks bacaan yang sederhana akan lebih mudah dipahami apabila didukung oleh media visual seperti gambar, kartu cerita, buku cerita bergambar, atau media interaktif lainnya. Media tersebut dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menceritakan kembali teks dengan bahasa sendiri.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menempati kedudukan yang sangat penting karena mampu memengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif (Mukarromah dan Andriana, 2022). Pemilihan media perlu mempertimbangkan

kesesuaian dengan tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai serta keterkaitannya dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih efektif apabila guru dan peserta didik berperan aktif, karena tingkat keterbiasaan dan karakteristik pengguna turut memengaruhi efektivitas media tersebut (Cahyani dkk. 2024). Dalam pembelajaran membaca pemahaman, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan kompetensi membaca pemahaman yang ingin dicapai serta relevan dengan materi bacaan yang digunakan. Media pembelajaran membaca pemahaman yang tepat dapat membantu peserta didik memahami isi teks secara lebih mendalam, seperti menemukan gagasan utama dan informasi penting. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik juga dapat meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik selama kegiatan membaca (Resmi, 2021).

Pada Sekolah Dasar, pengembangan kemampuan membaca dan memahami isi bacaan menjadi krusial karena menjadi dasar bagi pembelajaran selanjutnya, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan pelajaran lainnya. Pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia, literasi dasar seperti membaca pemahaman diharapkan dicapai oleh peserta didik untuk mendukung pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dan pencapaian peserta didik, terutama di daerah dengan sumber daya pendidikan yang terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Pademawu Timur 5 Kabupaten Pamekasan pada hari Sabtu, tanggal 27 September 2025, di peroleh data dari jumlah peserta didik kelas II sejumlah 24 peserta didik, dengan 11

laki-laki dan 13 perempuan dengan wali kelas bernama Ibu Ana yang sudah mengajar sejak tahun 2011. Guru menyampaikan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menjaga fokus dan konsentrasi selama kegiatan belajar mengajar. Lebih spesifik, mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menimbulkan kesulitan terbesar, terutama dalam memahami isi bacaan yang dianggap sangat penting untuk pengembangan literasi. Dalam hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik di kelas II sudah sangat lancar dalam kemampuan membacanya, namun kesulitan dalam menjawab pertanyaan terkait isi teks misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik disebabkan kurangnya latihan yang berfokus pada kemampuan memahami isi bacaan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih sering dituntut untuk membaca dengan lancar tanpa diarahkan untuk memahami isi bacaan, sehingga pemahaman terhadap teks yang dibaca masih rendah. Serta, guru yang lebih banyak menggunakan buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Wardani dkk (2024) yang menyatakan peserta didik pada jenjang kelas rendah umumnya belum mampu mempertahankan fokus belajar dalam waktu yang lama. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu didukung oleh media yang bersifat konkret dan visual, menarik, serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Hasil analisis dari observasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan dua kali pada 11 Oktober 2025 dan 22 November 2025 di kelas II SDN Pademawu Timur 5, menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik masih tergolong rendah. Temuan ini diperoleh dari pengamatan langsung selama kegiatan membaca teks sederhana serta saat peserta didik mengerjakan tugas

pemahaman bacaan yang diberikan guru.

Pada observasi pertama, peserta didik dibacakan teks oleh guru, kemudian peserta didik diminta untuk menjawab terkait cerita tersebut, seperti siapa saja tokoh dalam cerita tersebut dan dimana tempatnya. Hasilnya terdapat 2 peserta didik yang berani menjawab namun jawabannya salah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami informasi dalam bacaan. Selama proses pembelajaran, belum terdapat penggunaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan membaca pemahaman. Pada observasi kedua, peserta didik kembali dibacakan cerita oleh guru, cerita tersebut diambil dari buku paket Bahasa Indonesia. Peserta didik dibacakan cerita sambil mengamati ceritanya yang ada pada buku paket, kemudian guru meminta peserta didik untuk menyebutkan tokoh, peristiwa yang terjadi, dimana tempatnya cerita tersebut. Hasilnya hanya 5 peserta didik yang berani menjawab namun jawabannya masih belum sempurna. Selain itu, guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali sebuah cerita yang ada di buku paket tersebut, namun hasilnya tidak ada 1 peserta didik yang mampu menceritakan kembali cerita yang ada di paket tersebut. Selama proses pembelajaran, tidak ada penggunaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan membaca pemahaman. Kegiatan membaca lebih banyak dilakukan melalui buku teks tanpa bantuan media visual atau alat bantu lain yang dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih konkret. Hal ini menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan membaca kurang maksimal dan kesempatan untuk menstimulasi kemampuan membaca pemahaman menjadi belum optimal. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada saat jam istirahat, banyak peserta didik yang gemar bermain kartu. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa peserta

didik memiliki ketertarikan yang cukup besar terhadap aktivitas berbasis permainan kartu. Dengan memanfaatkan ketertarikan peserta didik terhadap permainan kartu, diharapkan media kartu dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca peserta didik melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil angket kebutuhan awal peserta didik, diketahui bahwa 62,5% peserta didik bosan saat guru hanya menggunakan buku paket saat pembelajaran, 95,8% peserta didik suka membaca, 95,8% peserta didik kesulitan memahami sebuah bacaan, 100% peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket kebutuhan awal peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik cenderung merasa bosan jika pembelajaran menggunakan buku paket. Meskipun 23 peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan membaca, mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Selain itu, peserta didik lebih tertarik pada materi yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif, dan visual, serta pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil angket kebutuhan pengembangan media dapat diketahui bahwa 87,5% peserta didik senang menggunakan media, 95,8% peserta didik mudah memahami pelajaran saat menggunakan media, 100% peserta didik senang belajar sambil bermain, 95,8% peserta didik senang bermain kartu dan 95,83% peserta didik tertarik saat pembelajaran disertai cerita bergambar yang lucu dan menarik.

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dan diminati oleh peserta didik. Seluruh peserta didik menunjukkan ketertarikan belajar dengan bantuan media dan aktivitas bermain. Berdasarkan hasil angket yang diberikan, 23 peserta didik merasa lebih mudah memahami dan mengingat materi ketika pembelajaran disertai gambar serta cerita. Minat peserta didik terhadap permainan kartu dan cerita bergambar yang lucu juga tergolong sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, cerita, dan permainan dapat membantu meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil tes diagnostik yang dilaksanakan pada tanggal 22 Noveber 2025 pada 24 peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5 setelah diberikan soal mengenai membaca pemahaman pada sebuah cerita singkat, diperoleh bahwa membaca pemahaman peserta didik belum berkembang dengan baik. Soal tersebut terdiri dari 5 soal, dan masing- masing soal memiliki skor yang sama yaitu 20. Rata – rata peserta didik mendapatkan nilai 40. Setelah di analisis peserta didik kesulitan menjawab ke lima soal. Pada pertanyaan nomor 1 berkaitan dengan judul. Meskipun judul bacaan sudah tersedia, peserta didik belum mampu menjawab pertanyaanya dengan benar. Soal nomor 2 berakitan dengan mengidentifikasi isi (tokoh) “Siapa nama tokoh pada cerita tersebut?”. Soal nomor 3 berkaitan dengan mengidentifikasi isi (waktu) “Kapan Lala pergi ke taman?”. Pada pertanyaan nomor 4 berkaitan dengan menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, pertanyaannya berupa “Mengapa Lala ingin menjaga kebersihan taman?”. Pada pertanyaan nomor 5 berkaitan dengan menyimpulkan bacaan secara sederhana dari cerita. Diantara

indikator tersebut, kemampuan menjawab pertanyaan terkait isi bacaan dan menyimpulkan isi bacaan secara sederhana paling sulit dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan informasi penting yang terdapat dalam bacaan untuk memperoleh inti utama dari bacaan, sehingga ketika diberikan pertanyaan mengenai isi bacaan peserta didik belum mampu memberikan jawaban yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami hambatan dalam memahami isi bacaan, baik dalam menangkap informasi yang tersurat maupun dalam memahami makna yang terkandung dalam teks cerita.

Membaca pemahaman merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami isi bacaan, meliputi pengenalan tokoh, tempat, waktu, isi, serta kesimpulan yang terdapat dalam teks. Pada peserta didik kelas rendah Sekolah Dasar, kemampuan membaca pemahaman masih berada pada tahap konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan menarik. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disertai bacaan. *Flashcard* sangat cocok digunakan untuk pembelajaran membaca pemahaman karena menyajikan informasi secara sederhana, bertahap, dan konkret (Dzulkirom 2021). Gambar pada *flashcard* membantu peserta didik mengaitkan teks dengan makna, sehingga memudahkan peserta didik memahami isi bacaan. Selain itu, penggunaan *flashcard* seri cerita memungkinkan peserta didik membaca teks secara runtut dari satu kartu ke kartu berikutnya. Hal ini membantu peserta didik memahami alur cerita, mengidentifikasi unsur cerita seperti tokoh, tempat, dan waktu, serta menarik kesimpulan dari bacaan. Aktivitas membaca dengan *flashcard* juga dapat dilakukan melalui mengurutkn kartu, diskusi, dan tanya jawab sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik.

Peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu *Flashcard* seri cerita bergambar. Pengembangan media pembelajaran dilakukan karena pembelajaran membaca pemahaman di kelas II sebelumnya hanya menggunakan bahan ajar berupa buku teks tanpa didukung media pembelajaran yang konkret dan menarik. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia 7–11 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yaitu tahap dimana anak mampu berpikir logis, tetapi masih sangat bergantung pada objek atau pengalaman yang bersifat konkret dan visual (Ilhami. A, 2022) . Pada tahap ini, anak belum mampu memahami konsep abstrak secara optimal, sehingga pembelajaran yang hanya mengandalkan teks dalam buku kurang efektif untuk membantu pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret menjadi sangat penting. Media *flashcard* seri cerita bergambar dipandang sesuai dengan tahap operasional konkret karena menyajikan cerita dalam bentuk gambar yang nyata dan berurutan. Gambar pada *flashcard* membantu peserta didik mengaitkan teks dengan makna, memahami alur cerita, mengenali tokoh, serta menarik kesimpulan sederhana dari bacaan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayasari. A 2023) yang menyatakan bahwa media visual dapat memperjelas penyajian materi dan mempermudah pemahaman peserta didik.

Pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar dilakukan melalui metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan peserta didik yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, perancangan media yang sesuai dengan karakteristik tersebut,

pengembangan dan validasi media, hingga implementasi dan evaluasi efektivitas media (Juanda dan Hendriyani 2022). Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di peroleh solusi berupa perlunya media pembelajaran yang memuat cerita singkat, disertai gambar-gambar yang menarik dan penggunaan variasi warna untuk meningkatkan minat membaca peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5. Media tersebut di harapkan dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan pemaparan latar belakang, serta di dukung oleh hasil wawancara dengan guru, observasi lapangan dan penyebaran angket kepada peserta didik, peneliti menarik kesimpulan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Seri Cerita Bergambar untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas II”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat di ketahui bahwa permasalahan dalam penelitian di temukan bahwa kurangnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II dan guru yang tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas II, maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5?
2. Bagaimana keefektivan pengembangan media *flashcard* seri cerita

bergambar untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5?

3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5?

### 1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka terdapat beberapa tujuan penelitian pengembangan yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5.
2. Untuk mengetahui keefektivan pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II SDN Pademawu Timur 5.

### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk yang di harapkan sebagai berikut:

1. Produk yang di kembangkan berupa media *flashcard* seri cerita bergambar yang di rancang khusus untuk membantu membaca pemahaman.
2. Media *flashcard* seri cerita bergambar ini di desain semenarik mungkin dengan gambar yang sesuai dan relevan dengan cerita agar menarik minat

peserta didik.

3. Gambar-gambar pada, media *flashcard* berseri, membentuk suatu rangkaian cerita yang mudah dipahami.
4. Media *flashcard* seri cerita bergambar berukuran 8 cm × 12 cm, agar mudah digunakan dan disimpan.
5. Media *flashcard* seri cerita bergambar menggunakan bahasa Indonesia dengan ejaan yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas II SD.
6. Media *flashcard* seri cerita bergambar menggunakan bahan *art paper*, dan di bungkus dalam sebuah box.
7. Media *flashcard* harus menggunakan warna yang bervariasi agar tidak membosankan bagi peserta didik.

### **1.5 Batasan Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Media *flashcard* seri cerita bergambar hanya fokus pada kemampuan membaca pemahaman, tidak termasuk keterampilan berbahasa yang lainnya seperti menulis dan berbicara.
2. Penelitian ini dilakukan di SDN Pademawu Timur 5, Kelas II.

### **1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media *flashcard* seri cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas II sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Media *flashcard* seri cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman secara efektif karena penggunaan gambar yang menarik dan cerita yang tersusun secara seri membuat belajar membaca menjadi lebih menyenangkan dan mudah di pahami.

## 2. Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan yang baru serta dapat memotivasi guru untuk menjadikan belajar mengajar didalam kelas menjadi lebih kreatif menyenangkan sehingga tercipta suasana baru dalam proses pembelajaran.

## 3. Bagi Peneliti

Memberikan sebuah wawasan baru tentang pengalaman untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran konkret sehingga dapat meningkatkan kompetensi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas serta media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberi manfaat saat berlangsungnya pelajaran.

### 1.7 Definisi Istilah

Secara istilah perlu didefinisikan dalam pengembangan media pembelajaran *Flashcard* Seri Cerita Bergambar, dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan menciptakan suatu produk spesifik serta mengevaluasinya.

#### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai perangkat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan dengan cara yang lebih optimal, efisien, dan menarik.

### 3. *Flashcard*

*Flashcard* merupakan jenis media pembelajaran berbentuk kartu berukuran kecil yang dilengkapi dengan gambar, tulisan, untuk memudahkan peserta didik dalam menghafal kembali isi pelajaran.

### 4. Seri Cerita Bergambar

Seri cerita bergambar merupakan sebuah cerita terdiri dari rangkaian kisah yang diilustrasikan secara kronologis dan saling terhubung, yang memadukan teks dengan gambar untuk mengisahkan alur peristiwa.

### 5. Kemampuan Membaca Pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman adalah proses membaca secara mendalam untuk menangkap makna, ide pokok serta implikasi dari teks yang dibaca.