

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Iskandarwassid (dalam Hidayah, 2015, hlm. 191) bahasa merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh pendapat Herlina (2009, hlm. 333) yang menyatakan bahwa membaca merupakan salah satu aspek dari keterampilan bahasa yang harus dikembangkan sejak dini. Pendapat tersebut didukung oleh Akhadiah (dalam Yuniati, 2014, hlm. 1) yang menyebutkan bahwa pembelajaran membaca di Sekolah Dasar diajarkan di kelas I dan kelas II, berupa materi membaca permulaan. Sehingga membaca permulaan menjadi penting untuk dimiliki oleh anak karena anak yang senang membaca akan memiliki rasa kebahasaan yang tinggi.

Menurut Suyanto (dalam Musodah, 2014, hlm. 3) menyatakan bahwa anak usia kelas I Sekolah Dasar berada pada tahap pra operasional. Hal tersebut ditandai dengan proses berpikir yang mulai mengenali bahasa dan gambar. Oleh sebab itu pada pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan perlu dihadirkan media pembelajaran untuk membantu proses berpikir anak. Hal ini didukung oleh pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2016, hlm. 24) yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai suatu alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Sehingga media pembelajaran yang menjadi alat bantu diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam membaca permulaan. Salah satunya dengan menghadirkan unsur bahasa berupa kata dan gambar dalam satu kartu yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihadirkan dapat dibuat menarik sesuai kreativitas guru dengan menggunakan aplikasi Canva. Hal ini sejalan dengan pendapat Sholeh dkk (2020, hlm. 432) yang mendefinisikan canva sebagai aplikasi *online* desain grafis yang menyediakan ilustrasi atau *template* untuk dijadikan sebagai konten visual kreatif yang dapat diakses secara gratis. Pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan siswa pada tahap selanjutnya.

Pembelajaran membaca permulaan hendaknya dilaksanakan dengan menghadirkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan tertekan dalam belajar membaca. Hal tersebut didukung oleh pendapat Aulia (dalam Musodah, 2014, hlm. 2) yang menyebutkan bahwa aspek kemampuan membaca permulaan sebaiknya dikembangkan melalui aktivitas belajar sembari bermain dan begitupun sebaliknya.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada salah satu SD di Kota Bandung keterampilan membaca siswa kelas I masih rendah, hal ini terlihat dari pembelajaran dan tes membaca yang dilakukan guru kelas I pada saat wawancara terdapat 15 dari 32 siswa mengalami kesulitan dalam membaca. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang belum menggunakan media dengan tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran membaca permulaan. Pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga aktivitas belajar siswa rendah dan tidak berkembang, strategi mengajar yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa, dan siswa terlihat kurang antusias dan kurang semangat dalam pembelajaran.

Permasalahan rendahnya keterampilan membaca yang ada pada siswa kelas I tersebut harus segera diatasi karena dapat menimbulkan dampak yang sangat besar. Dampak tersebut akan semakin terasa setelah mereka menduduki kelas yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, siswa yang keterampilan membacanya rendah akan menghadapi kendala dan tantangan yang besar, mengingat bahwa pada kelas tinggi siswa harus menerima materi pelajaran yang lebih kompleks karena hampir semua mata pelajaran membutuhkan keterampilan membaca lanjutan.

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi ideal dengan fakta di lapangan, perlu dilaksanakan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan mengenai keterampilan membaca permulaan. Dimana keterampilan membaca menjadi sensitif terhadap keterlambatan keterampilan lainnya. Sehingga jika hal ini dibiarkan, siswa tidak dapat mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pendidikan untuk menyiapkan siswa agar siap menjalani kehidupannya akan terhambat karena rendahnya keterampilan membaca.

Dari berbagai permasalahan dan adanya kesenjangan tersebut, terdapat beberapa alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan

rendahnya keterampilan membaca pada siswa kelas I. Beberapa alternatif pemecahan tersebut dirangkum menjadi beberapa pilihan pemberian media pembelajaran. Di antaranya yakni media pembelajaran papan flanel, cerita gambar dan *Flashcard*. Berdasarkan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang telah dipaparkan, peneliti memutuskan memilih media *Flashcard* untuk menyelesaikan permasalahan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di Sekolah Dasar. Media *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu berisi kata dan gambar, kelebihan media *Flashcard* ini yaitu praktis, mudah dibawa, mudah diingat dan menyenangkan. Adanya gambar-gambar pada *Flashcard* tersebut diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Sehingga akan mempermudah siswa dalam membaca dan memahami isi bacaan.

Berdasarkan uraian hasil analisis tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada materi membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Adapun rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD?”. Selanjutnya, berdasarkan rumusan masalah umum tersebut dirincikan ke dalam rumusan masalah khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD?
2. Bagaimanakah produk pengembangan media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah peneliti paparkan dibagian sebelumnya, maka tujuan secara umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD. Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan desain Media Pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD.
2. Mendeskripsikan produk pengembangan media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD.
3. Mendeskripsikan hasil validitas media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk peneliti lain yang akan mengembangkan media ini lebih lanjut atau melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis. Diharapkan juga hasil penelitian ini bisa menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran *Flashcard* menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi membaca permulaan.

2. Manfaat bagi Orangtua

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu orangtua pada materi membaca permulaan dengan menyenangkan kepada anak.

3. Manfaat bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi mengenai pemilihan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan mutu dan kualitas pembelajaran membaca permulaan.

4. Manfaat bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan guru untuk mengembangkan pembelajaran membaca permulaan menjadi lebih inovatif.

5. Manfaat bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi calon guru profesional di kemudian hari.

1.5 Struktur Skripsi

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan terhadap materi yang di kaji peneliti. Kajian teori berupa konsep yang bersifat deskriptif yang erat kaitannya dengan bahasan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan pemaparan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu tentang tahapan-tahapan yang harus dijalankan dalam penelitian mulai dari desain penelitian, partisipan, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil temuan penelitian dan pembahasan dari penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan simpulan dan rekomendasi setelah menganalisis dan mengevaluasi hasil penelitian.