

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hakikat pembelajaran secara umum adalah serangkaian kegiatan yang di rancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar. Sesuai dengan kurikulum 2013, terdapat beberapa mata pelajaran pokok yang wajib dipelajari dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah dasar adalah bahasa Indonesia. Menurut Rocmawati (2018, h. 1) Bahasa Indonesia ialah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang lebih menekankan pada upaya meningkatkan kemampuan siswa agar mampu berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan baik. Untuk menguasai bahasa indonesia dengan baik dan benar, sangat diperlukan pemahaman terhadap empat keterampilan berbahasa seperti keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara. Keterampilan membaca pada tingkat sekolah dasar khususnya pada kelas rendah disebut dengan membaca permulaan.

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar khususnya kelas awal yang bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan serta menguasai teknik-teknik membaca dan mengerti isi bacaan dengan baik. Membaca permulaan bertujuan untuk mengenalkan huruf alfabet sebagai simbol bunyi kepada siswa melalui media tertentu. Tujuan pengajaran membaca permulaan adalah agar siswa mampu memahami dan

menyuarakan kalimat sederhana yang ditulis dengan intonasi yang baik. Proses membaca permulaan dimulai dengan siswa diajarkan secara bertahap dari mengenal huruf sampai membaca kata dan kalimat sederhana. Siswa mampu membaca tahap lanjut setelah melewati proses membaca permulaan. Membaca melibatkan pengenalan simbol yang menyusun sebuah bahasa. Sebagian besar kegiatan membaca dilakukan dari kertas, batu atau kapur di sebuah papan tulis juga dapat digunakan sebagai media dalam membaca.

Proses pembelajaran membaca permulaan lebih mudah dikuasai siswa dengan adanya media pendukung pada proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dibutuhkan dalam proses pembelajaran khususnya pada membaca permulaan agar siswa lebih memahami huruf dan lebih mudah mengingat huruf, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik. Pentingnya pemanfaatan media dalam membaca permulaan yaitu dengan adanya media pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi atau informasi yang disampaikan guru kepada siswa. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat atau benda dalam proses belajar mengajar secara langsung yang bertujuan memudahkan dan memperjelas siswa mengenai materi atau informasi yang ingin disampaikan guru kepada siswa yang dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan, minat dan kemauan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2019, h. 10) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan materi atau informasi pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah menerima materi pembelajaran dan dapat menambah minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Synta (2015, h. 31) Karakteristik media pembelajaran yang ideal dalam

pembelajaran membaca yaitu media yang digunakan harus memperhatikan keadaan siswa, Selain itu media harus menyesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran, Media di rancang sesuai dengan kondisi siswa, lingkungan belajar, materi yang di ajarkan, dan sesuai dengan perkembangan siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas dari siswa kelas 1 di SDN 064009 Medan Marelan yang bernama ibu Aidar, S.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 29 September 2020 peneliti mendapatkan informasi bahwa keterampilan siswa dalam membaca masih rendah mencapai 50% atau sebanyak 14 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) . siswa kurang pandai dan kurang lancar dalam membaca. Guru kelas juga menyatakan kelemahan siswa masih terbata-bata dalam membaca serta masih ada siswa yang salah dalam menebak alfabet seperti siswa sering sekali terbalik antara huruf b dan d. serta pendidik dalam melaksanakan pembelajaran membaca permulaan masih menggunakan media yang biasa tersedia di sekolah seperti buku baca, poster alfabet, kartu alfabet yang berwarna hitam putih biasa dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman siswa tentang membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan yaitu pendidik hanya menggunakan media yang sederhana yang telah disediakan pihak sekolah serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Selain itu kebanyakan dari orang tua siswa kurang memperhatikan tingkat perkembangan dan pemahaman membaca anaknya. Keberhasilan siswa dalam membaca permulaan juga dipengaruhi oleh tingkat kreativitas guru. Tingkat kreativitas guru, mempengaruhi kemampuan menciptakan pembelajaran dikelas yang

menyenangkan dan menggunakan media yang bervariasi serta menarik. Maka dari itu guru perlu menggunakan media yang bervariasi dan menarik sehingga siswa antusias dalam melaksanakan pembelajaran membaca permulaan.

Berdasarkan permasalahan di atas lahirlah ide peneliti untuk membuat pengembangan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan. Peneliti menggunakan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet dengan maksud melakukan pembelajaran membaca permulaan yang membuat peserta didik mudah dalam memahami alfabet, peserta didik lebih mudah dalam membaca permulaan, dan peserta didik lebih semangat dan tertarik dalam proses belajar membaca permulaan.

Pengembangan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet menjadi judul penelitian yang dilakukan peneliti, karena melihat sederhananya media yang digunakan guru dan peserta didik atau penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi seperti buku baca, poster alfabet dan kartu kata polos yang berwarna hitam putih biasa. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan menjadi media bongkar pasang kotak ajaib alfabet yang berbentuk kotak persegi panjang, di dalam kotak terdapat papan tulis, papan stik dengan huruf alfabet kecil yang dapat di bongkar pasang, dan memiliki 3 jenis kartu yang menarik yaitu kartu alfabet kecil, kartu suku kata, dan kartu gambar yang dapat di tempel pada papan tulis yang sebagai penutup kotak sehingga dapat membuat rangkaian huruf menjadi sebuah kata. Media ini termasuk media 3 dimensi. Bahan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet 70% terbuat dari triplek 12 ml. 3 Jenis kartu dengan bahan kertas tebal yang khusus untuk mencetak kartu menggunakan warna tulisan dan disain yang menarik. Pengembangan media bongkar pasang kotak ajaib

alfabet ini terinspirasi dari media kotak alfabet, dan media papan flannel, dari kedua media tersebut peneliti merancang dan menginovasikan pengembangan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet. Madyawati (2017, h. 203) berpendapat bahwa papan flannel ialah papan berlapis kain flannel sehingga gambar yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah seperti dapat menempelkan huruf, gambar, dan dapat digunakan berkali-kali". Menurut pendapat Pangastuti dan Hanum (2017, h. 55) Kartu kata atau kartu huruf adalah berupa kartu yang terdapat simbol huruf disertai tulisan yang memudahkan siswa memahami huruf atau kata yang terdapat pada kartu. Syamsuardi, (2012, h. 65) berpendapat bahwa Kotak alfabet adalah kotak yang berisi huruf-huruf alfabet, tujuan kotak alfabet ini adalah agar anak mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca. Berdasarkan ketiga media tersebut peneliti menginovasikan dan merancang pengembangan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet.

Media bongkar pasang kotak ajaib alfabet merupakan media pembelajaran yang berbentuk kotak persegi panjang yang terbuat dari kayu triplek 12 ml yang memiliki panjang 60 cm, tinggi 30 cm, dan lebar 35 cm. Media bongkar pasang kotak ajaib tersebut jika dibuka terdapat penutup kotak yang dijadikan papan tulis yang digunakan untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata. Media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada bagian dalam kotak terdapat papan stik alfabet yang berjumlah 26 huruf kecil yang dapat di bongkar pasang, besar huruf nya 5 cm panjang papan sticknya 33,5 cm pada baris pertama dan baris kedua papan stick memiliki panjang 8 cm.

Media tersebut terdapat kartu huruf alfabet yang memiliki 3 jenis kartu. Jenis kartu pertama yaitu kartu alfabet kecil yang berjumlah 26 huruf kecil seperti contoh : a, b, c, dan seterusnya. Panjang kartu alfabet kecil 8 cm x lebar 6 cm. Jenis kartu yang ke dua yaitu kartu suku kata yang terdiri dari huruf alfabet kecil yang disandingkan dengan huruf vocal yang berjumlah 130, dan panjang kartu alfabet kecil yang disandingkan dengan huruf vocal 8 cm x 6 cm seperti contoh : aa, ai, au, ae, ao dan seterusnya. Jenis ke tiga yaitu kartu yang berisikan gambar-gambar untuk menjadi objek dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata. Panjang kartu yang berisikan gambar yaitu 9 cm x 8 cm sebanyak 20 kartu gambar.

Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kepraktikalitas, dan efektifitas media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada pelajaran bahasa indonesia materi membaca permulaan kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021. Berdasarkan latar belakang yang ada di atas maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Bongkar Pasang Kotak Ajaib Alfabet Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut :

1. Pendidik kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran
2. Keterampilan siswa dalam membaca masih rendah
3. Siswa kurang pandai dan lancar dalam membaca

4. Siswa salah menyebutkan bentuk huruf alfabet yang hampir sama seperti sering terbalik menyebut huruf b dengan d

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya batasan masalah, maka penelitian ini dibatasi agar fokus pada satu titik saja. Pembatasan masalah ini ditujukan pada “Pengembangan Media Bongkar Pasang Kotak Ajaib Alfabet Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Tema 3 “Kegiatanku” Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 Kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada pelajaran bahasa indonesia materi membaca permulaan pada tema 3 “kegiatanku” subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 di kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021 ?
2. Bagaimana kepraktikalitas media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada pelajaran bahasa indonesia materi membaca permulaan pada tema 3 “kegiatanku” subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 di kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021 ?
3. Bagaimana efektifitas media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada pelajaran bahasa indonesia materi membaca permulaan pada tema 3

“kegiatanaku” subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 yang dikembangkan untuk siswa kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada pelajaran bahasa indonesia materi membaca permulaan pada tema 3 “kegiatanaku” subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 yang layak digunakan di kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021
2. Untuk mengetahui kepraktikalitas media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada pelajaran bahasa indonesia materi membaca permulaan pada tema 3 “kegiatanaku” subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 di kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021
3. Untuk mengetahui keefektifan media bongkar pasang kotak ajaib alfabet pada pelajaran bahasa indonesia materi membaca permulaan pada tema 3 “kegiatanaku” subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 di kelas 1 SDN 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk dapat menambah ilmu pengetahuan tentang inovasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengenal alfabet, memudahkan peserta didik dalam membaca permulaan, dan

meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Manfaat penelitian ini juga dapat menjadi jawaban dari permasalahan peserta didik tentang membaca permulaan. Berdasarkan penelitian ini akan terlihat kelayakan, kepraktikalitas, dan keefektifitas media pembelajaran yang dikembangkan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi SD Negeri 064009 Medan Marelان

Dengan mengetahui pengembangan media Bongkar Pasang Kotak Ajaib Alfabet Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan ini diharapkan dapat digunakan dalam kurikulum 2013 dan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan guru di sekolah yang bersangkutan.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan dan inspirasi dalam mengelola pembelajaran dikelas serta dalam pengembangan media pembelajaran dikelas.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang mengenal alfabet dengan media pembelajaran yang menarik dan mempermudah siswa dalam memperlancar membaca permulaan.

4. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.