

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar dan memiliki peran penting untuk pembangunan bangsa, selain itu pendidikan juga berguna membentuk wawasan berfikir kritis, mandiri dan bertanggung jawab menjadi generasi yang cerdas serta mempunyai nilai karakter yang dapat membangun peradaban bangsa dan negara. Begitu pula maju mundurnya suatu bangsa dilihat dari mutu pendidikan, oleh sebab itu pendidik harus memiliki prioritas dalam memberikan pengajaran unggulan dengan memanfaatkan pengetahuan untuk diajarkan secara inovatif. Pendidikan di sekolah seyogianya dapat membuat keterampilan mengajar berpengaruh terhadap daya tangkap siswa, menjadi lebih cepat menalar terhadap materi yang diajarkan selama belajar di dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Belajar dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan aspek kognitif dan perubahan aspek motorik yang dikembangkan siswa melalui interaksi antara pendidik dengan siswa secara sadar dan langsung tanpa paksaan. Adapun dalam segi psikologis terdapat perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek, baik yang diperoleh secara langsung timbul dari siswa maupun secara tidak langsung yaitu dari lingkungan. Aspek yang dimaksud tersebut diantaranya, aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), aspek psikomotorik (keterampilan), intelegensia, minat, bakat,

keadaan pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dan keadaan sosial keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar siswa untuk menguasai ilmu.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, menjelaskan tentang pembelajaran yang diartikan sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada siswa agar terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan terhadap penguasaan apa saja yang disampaikan pendidik.

Pembelajaran membaca menulis permulaan lebih mudah dikuasai siswa dengan adanya pendukung melakukan proses pembelajaran, berupa penggunaan media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman siswa mempelajari pembelajaran membaca menulis permulaan. Kemampuan membaca menulis permulaan harus terlebih dahulu diketahui siswa, untuk memulai pembelajaran sebelum menuju lebih dalam pada penguasaan suatu pembelajaran.

Menurut pendapat Simbolon (2018:34), pemilihan metode dan media pembelajaran digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang turut berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar. Belajar tidak selamanya bergantung secara penuh terhadap kehadiran seorang guru, tetapi dapat melakukan pemberdayaan inovasi pembelajaran seperti halnya penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan secara individu ataupun klasikal. Kehadiran media pembelajaran diperoleh dari perkembangan pengetahuan berfikir yang dimanfaatkan dalam membuat suatu produk, untuk mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi siswa dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II SD Negeri 028226 Binjai Timur pada tanggal 19 Agustus 2019, didapat informasi bahwasanya keterampilan membaca dan menulis tergolong masih rendah mencapai 60% dari KKM yang berada pada angka 75 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru kelas juga mengatakan kelemahan siswa masih terbata-bata dalam membaca dengan mengeja persuku kata dan dalam membuat tulisan masih ada kekurangan huruf, kesulitan dalam menuliskan huruf, dan tulisan yang sulit dibaca. Selain itu peneliti melihat sebagian siswa sekitar 75% yang masih mengeja dalam membaca dengan mengucapkan setiap suku katanya, dan terdapat siswa kurang lengkap dalam menulis ejaan kata. Di samping itu juga siswa kelas II SD Negeri 028226 Binjai Timur mengalami kesulitan untuk membedakan bentuk huruf yang hampir mirip.

Terdapat dua faktor yang menyebabkan siswa sulit belajar membaca dan menulis yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa harus pendidik meminimalisir kedua faktor tersebut. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri, yang meliputi minat membaca dan menulis, kepemilikan kompetensi membaca, motivasi dan kemauan membaca dan menulis yang sulit didapat. Faktor eksternal yang menjadi penyebab adalah unsur-unsur yang ada pada lingkungan siswa tidak mendukung siswa untuk memperoleh kesiapan belajar yang baik, karena keterbatasan ilmu pengetahuan tanpa alat pendukung seperti media pembelajaran.

Sejalan dengan dua faktor yang sudah diungkapkan diatas, menurut (Yusuf:2003) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa berdasarkan penelitian di negara berkembang terutamanya Indonesia memiliki hitungan persentase

sebanyak 10% peserta didik di sekolah yang mengalami kesulitan membaca sehingga menjadi penyebab utama kegagalan peserta didik di sekolah.

Connecticut State University (2020:22-33) tentang kemampuan membaca yang kemudian ramai diperbincangkan bahkan menjadi kontroversi adalah data dari *World's Most Literate Nations* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* Amerika Serikat yang dirilis pada awal tahun 2017, dimana Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi.

Hasil *Indonesian National Assesment Program* di tahun 2016 yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan & Kebudayaan sendiri mengungkap data bahwa rata-rata nasional distribusi literasi pada kemampuan membaca pelajar di Indonesia adalah 46,83% berada pada kategori kurang, hanya 6,06% berada pada kategori baik, dan 47,11% berada pada kategori cukup (P. Kemdikbud:2017).

Begitu pula dalam buku Sukarti Ningsih (2004:520), terdapat perbedaan bentuk latihan membaca karena disebabkan faktor dari guru, lingkungan sosial, latar belakang, dan sarana penunjang yang disediakan di sekolah kurang memadai. Peserta didik belajar secara bertahap mengikuti kebutuhannya dalam perkembangan fisik, intelektual dan kemampuan sosial yang dimiliki peserta didik dalam perkembangan pragmatik memperoleh struktur bahasa yang lebih banyak dan lebih berkonsentrasi pada pendengaran.

Kemampuan menulis menurut Popp (2008:12), pengembangan penulisan pada awalnya anak-anak menghasilkan tulisan cakar ayam atau bentuk lingkaran, titik atau kombinasi sering muncul ketika anak diperintahkan untuk menulis

sesuai kemauan diri anak sendiri. Peserta didik mencoba menggunakan aturan dalam menulis dengan mencocokkan bunyi dan tulisan, bunyi-bunyi dalam nama huruf dicocokkan dengan bunyi-bunyi yang didengarnya.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa ahli di atas, maka pendidik perlu memfasilitasi siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menyelesaikan keterbatasan siswa menyerap sajian teori yang hanya merupakan ceramah disampaikan pendidik tanpa pengamatan dan pengalaman media secara langsung. Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar dan dapat menarik perhatian siswa dengan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hal ini lahirlah ide peneliti untuk membuat pengembangan media pembelajaran untuk dapat menilai kelayakan media dengan menggunakan media pembelajaran *pocket card*, peneliti menggunakan media *pocket card* dengan maksud melakukan pembelajaran membaca menulis permulaan yang membuat peserta didik lebih semangat dan membantu proses transfer ilmu secara langsung melalui media pembelajaran menggunakan kartu membaca dan kartu menulis yang telah disiapkan pendidik.

Penggunaan media *pocket card* ini cukup praktis untuk siswa kelas II yang masih butuh bimbingan dalam setiap tugas, baik teori maupun praktek. Setiap perintah yang diberikan pendidik dengan penggunaan media *pocket card* yang sederhana, tidak akan ada situasi pendidik lelah untuk mengatur siswa yang mengalami kebingungan. Media *pocket card* juga tidak menyita banyak waktu, pembelajaran dengan konsep media *pocket card* juga mudah diserap siswa dalam

menggunakan dan memahami materi yang diajarkan, dan untuk membuat media *pocket card* penggunaan biaya yang dibutuhkan relatif standar/tidak terlalu mahal.

Pengembangan media pembelajaran *pocket card* menjadi judul penelitian yang dilakukan peneliti, karena melihat sederhananya media pembelajaran yang digunakan pendidik yaitu media pembelajaran kartu kata. Maka dari itu peneliti mengembangkan menjadi media pembelajaran berbentuk kantung dengan bahan banner dan kartu kata dengan bahan kertas kartun untuk pembelajaran membaca menulis permulaan pada siswa kelas II SD Negeri 028226 Binjai Timur.

Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *pocket card* yang dikembangkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan membaca menulis permulaan untuk SD di tingkat kelas II seharusnya sudah mulai dikuasai sehingga perlu diteliti bagaimana membaca menulis permulaan siswa dengan menggunakan media *pocket card*.

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Card* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Membaca Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas II SD Negeri 028226 Binjai Timur Tahun Ajaran 2019/2020.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diulas di atas berisikan situasi di lapangan mengenai pengajaran pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan pendidik, sehingga di sini peneliti menyusun beberapa identifikasi masalah yang muncul yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mengajar tergolong konvensional.
2. Kurang terampilnya pendidik menciptakan media pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu dalam melakukan proses pembelajaran.
3. Keikutsertaan orang tua siswa dalam perkembangan belajar membaca dan menulis anak tergolong pasif.
4. Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran tidak dihidupkan terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Selama melakukan penelitian ada kemungkinan muncul masalah yang menjadikan penelitian dapat diselesaikan dengan cara yang tidak membahayakan, seperti sekarang ini keadaan Pandemi *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* membuat penelitian dibatasi tidak sampai menuju ke sekolah penelitian atau melakukan ujicoba dengan sampel penelitian.

Maka atas persetujuan dosen pembimbing skripsi, peneliti melakukan penelitian hanya sampai dalam bentuk draf produk, yang tanpa harus diujicobakan dengan sample penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitiannya terfokus mengenai penggunaan media pembelajaran pada tema 3 subtema 4 pembelajaran 6 di kelas II SD Negeri 028226 Binjai Timur.

Berdasarkan yang telah di bahas sebelumnya pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka dibatasi pada kajian “Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Card* Membaca Menulis Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SD Negeri 028226 Binjai Timur Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memiliki perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran *pocket card* yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 028226 Binjai Timur ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian pada umumnya memiliki suatu tujuan untuk menemukan, menguji, dan mengembangkan suatu pengetahuan yang terarah. Begitu pula dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, memiliki tujuan sebagai berikut: Untuk dapat mengetahui kelayakan produk media pembelajaran pada pembelajaran membaca menulis permulaan dengan media *pocket card* pada siswa kelas kelas II SD Negeri 028226 Binjai Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket Card* ini dapat membantu masalah pendidikan yang keadaanya perlu diberikan solusi juga memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu berdasarkan teoritis dapat menjawab masalah anak yang kurang memahami penggunaan huruf untuk melakukan membaca menulis permulaan di tingkat dasar kelas awal.

Hal lain dalam manfaat teoritisnya dapat memberikan pengaruh kualitas belajar yang bermutu untuk menambah intelegensi siswa membaca dan menulis yang pada penelitian ini tertuju pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga penelitian ini dapat mendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang

berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *pocket card* pada pembelajaran membaca menulis permulaan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dari segi praktis penelitian memiliki daya guna dalam dunia pendidikan untuk dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran oleh beberapa pihak, yaitu sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Penerapan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran *pocket card* memudahkan guru, untuk dapat mengajarkan materi membaca menulis permulaan dimana siswa ikut aktif di dalamnya dalam penggunaan media.

2) Bagi Siswa

Siswa dapat belajar antusias dengan adanya media pembelajaran *pocket card* yang membuat siswa merasakan keadaan pembelajaran secara nyata, untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai kompetensi dasar dan indikator membaca menulis permulaan. Dapat memberikan pengalaman siswa untuk disimpan ilmunya dengan ingatan yang baik dalam pembelajaran yang diberikan pendidik selama melakukan pembelajaran, menggunakan pengembangan media pembelajaran yang mengubah sesuatu teori berbentuk abstrak menjadi benda berbentuk kongkrit sehingga membuka pikiran untuk lebih ingin tahu suatu pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Menambah rujukan tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu keterbelakangan siswa dalam pembelajaran dengan adanya penelitian ini.

4) Bagi Peneliti Lain

Penerapan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran *pocket card* yang disajikan peneliti akan membuka pengetahuan dan wawasan peneliti lain setelah mendapat hasil penelitian dari perjalanan panjang proses penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran di ruang lingkup yang lebih luas.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan media pembelajaran merupakan produk yang berjenis visual (gambar dan tulisan), ditujukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II semester genap tahun 2020.

- 1) Media *pocket card* diperuntukkan bagi siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang disusun sesuai dengan komponen isi dan penyajian yang memenuhi muatan materi membaca dan menulis.
- 2) Media *pocket card* merupakan media visual dengan menggunakan kartu dan banner menjadi tempat peletak kartu, di kartu terdapat kata kerja, kata sifat dan juga karta benda yang akan disusun menjadi kalimat sesuai pembelajaran pada tema yang digunakan peneliti.
- 3) Media *pocket card* dikembangkan dalam bentuk benda nyata yang bisa dilihat dengan panca indra (mata) siswa, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran melalui media yang didesain menggunakan software adobe spark post pada ponsel android versi 3.6.6.
- 4) Media *pocket card* didesain menggunakan pemilihan warna yang menarik, ditambah dengan gambar, dan tulisan yang senada dikombinasikan pada banner dan kartu masing-masing mempunyai estetikanya sendiri.