

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat sepuluh pokok bahasan, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang utama yang harus dijalankan seseorang untuk mendapatkan suatu ilmu yang lebih banyak lagi sebab pendidikan merupakan salah satu faktor yang bisa diharapkan dalam mendapatkan masa depan yang baik dan melalui pendidikan akan membentuk karakter seseorang menjadi anak yang memiliki kepribadian yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada negaranya (Astuti, 2020). Melalui pendidikan seorang anak akan ditanamkan nilai-nilai serta norma yang sesuai di dalam masyarakat sehingga hal tersebut akan mendewasakan pikirannya dan menjadikannya seseorang yang beradab, memiliki moral dan akhlak yang baik serta sebagai generasi penerus yang lebih baik di dalam masyarakat dan kehidupannya dan dapat dijadikan pembelajaran dalam beretika di masyarakat. Pembelajaran merupakan suatu proses dari kegiatan belajar mengajar yang ikut serta untuk menentukan keberhasilan dari pembelajaran siswa. Oleh karenanya, di dalam sebuah pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang aman, nyaman,

dan strategi belajar yang menarik minat siswa sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan.

Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan oleh tenaga pendidik untuk siswa dapat memperoleh pengetahuan, serta siswa dapat membentuk sikap serta karakternya, agar pembelajaran dapat lebih menarik lagi perlu digunakannya media pembelajaran saat melakukan proses mengajar untuk menarik perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Alvionita & Haris, 2020). Dengan sederhananya pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu siswa mendapatkan pembelajaran dengan lebih baik, namun pembelajaran yang baik tergantung dari bagaimana kreativitas dan kualitas seorang pengajar dalam mendidik siswanya, jika seorang pengajar memiliki kreativitas serta motivasi yang tinggi dalam mengajar maka keberhasilan dalam tujuan pembelajaran akan tercapai.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar, menggunakan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat berupa media konkret maupun audio visual dimana penggunaan media tergantung pada kebutuhan pembelajaran dari siswa itu sendiri (Safitri, 2020). Namun, mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran siswa, masih terdapat beberapa sekolah yang belum atau kurang menyediakan fasilitas penggunaan media pembelajaran dalam membantu memberikan materi pembelajaran pada siswa seperti pada muatan

Bahasa Indonesia mengenai penguasaan kosakata yang diketahui siswa. Media yang menarik tentu akan menarik perhatian siswa dan keantusiasannya dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, dengan digunakannya media pembelajaran dapat memperjelas dalam menyajikan suatu informasi kepada siswa saat belajar.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipergunakan untuk belajar-mengajar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia ini dapat dikatakan penunjang keberhasilan siswa pada saat mempelajari dan memahami semua materi yang diberikan karena pada saat belajar-mengajar pada sekolah dasar menggunakan bahasa Indonesia yang merupakan bahasa utama atau bahasa resmi di Negara Indonesia ini (Anggraini, dkk, 2018). Dengan memahami dan mempelajari muatan bahasa Indonesia di sekolah siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbicara atau berkomunikasi baik lisan ataupun tulisan dengan bahasa yang baik dan benar. Oleh karenanya, muatan bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang penting yang harus dipelajari oleh siswa karena pada dasarnya muatan bahasa Indonesia yang ada di sekolah dasar merupakan salah satu syarat utama yang harus siswa kuasai sebab melalui muatan bahasa Indonesia siswa dilatih berbicara serta berkomunikasi bersama teman maupun orang-orang di sekitarnya dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik. Pada umumnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari siswa sekolah dasar meliputi keterampilan menyimak, membaca, menulis serta berbicara, maka keterampilan dalam belajar bahasa Indonesia harus sangat diperhatikan oleh siswa sebab jika siswa belum mempunyai keterampilan berbahasa yang baik maka siswa akan menemukan kesulitan-kesulitan saat belajar bahasa Indonesia atau saat pembelajaran lainnya (Riswiarti, 2021). Materi muatan bahasa Indonesia yang

wajib diajarkan pada siswa yaitu pelajaran menulis, kosakata, menyimak, serta membaca. Membaca merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi siswa, sebab dalam membaca siswa dapat menemukan kosakata yang beragam dan yang belum pernah siswa dengar, sehingga dengan membaca siswa akan menemukan kosakata baru, dengan mempelajari bahasa Indonesia tidak pernah terlepas dari kosakata baik dalam membaca, berbicara maupun mendengarkan dan menulis.

Kosakata merupakan suatu pokok bahasan yang penting yang harus dipelajari, dimengerti dan dipahami oleh siswa sebab penguasaan kosakata sangat penting pada keterampilan membaca maupun berbahasa, jika siswa belum mampu memahami dan menguasai kosakata dengan baik maka saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung akan kesulitan memahami dan mengerti yang diajarkan oleh guru serta keterampilan berbahasa siswa tidak akan baik, namun sebaliknya jika kosakata yang dikuasai siswa sudah sangat banyak maka semakin baik keterampilan siswa dalam berbahasa, sehingga dengan banyaknya kosakata yang siswa miliki, maka hal tersebut akan memudahkan siswa dalam menyampaikan maupun menerima suatu pelajaran atau informasi baik secara lisan maupun tulisan (Amini & Suyadi, 2020).

Berdasarkan dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 September 2020 dengan guru wali yang mengajar siswa di kelas II SD Negeri 4 Gubug ditemukan bahwa siswa kelas II SD Negeri 4 Gubug memperlihatkan kurangnya ketersediaan dan penggunaan media dalam belajar dan media yang digunakan masih kurang bervariasi, serta selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan materi yang terdapat pada buku tematik, selain itu siswa kurang aktif berpartisipasi pada saat pembelajaran sehingga hal tersebut

mengakibatkan nilai siswa hanya mencapai standar pada pembelajaran tersebut. Keberhasilan dalam pembelajaran tersebut tergantung bagaimana seorang guru dalam mengajarkan siswa dan fasilitas yang digunakan saat mengajar seperti dalam menggunakannya media pembelajaran saat guru menerangkan suatu materi kepada siswa, media merupakan suatu alat bantu yang mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dengan digunakannya media maupun fasilitas yang baik dan maksimal akan membuat belajar terasa lebih menyenangkan dan lebih cepat dimengerti oleh siswa. Sehubungan dengan itu, maka guru memerlukan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan dan guru dapat merancang suatu media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam pembelajarannya khususnya dalam memahami kosakata serta makna dari kosakata tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti akan merancang suatu media pembelajaran dengan mengembangkan media kartu kata dan kartu gambar materi kosakata muatan bahasa Indonesia, dengan dirancangnya kartu kata dan kartu gambar ini semoga dapat membantu siswa untuk memudahkannya dalam memahami pembelajarannya mengenai kosakata dan makna dari kosakata itu sendiri sebab penggunaan media kartu kata dan kartu gambar dilakukan dengan metode belajar sambil bermain sehingga pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan siswa dapat menambah pengetahuan dalam menggunakan bahasa dengan baik dan benar dikarenakan telah memiliki kosakata yang lebih banyak dan siswa dapat memahami pembelajarannya dengan lebih mudah. Belajar sambil bermain merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengajar siswa sekolah dasar khususnya pada kelas rendah,

penggunaan media berupa permainan dalam proses pembelajaran dapat membuat menjadi lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa. Kegiatan pembelajaran sambil bermain akan melibatkan siswa dalam belajar, membangun keaktifan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa maka dirancang salah satu media pembelajaran berupa kartu permainan(Wulandari et al., 2020). Kelebihan dari penggunaan kartu kata dan kartu gambar ini dalam penggunaannya sangat praktis dengan cara menjodohkan kartu kata dengan kartu gambar yang sesuai sehingga cocok untuk digunakan pada kelas rendah, dapat melatih kemampuan konsentrasi siswa sebab kartu kata berisikan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dalam mengajar. Maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Kartu Kata dan Kartu Gambar Materi Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 4 Gubug”.

Penelitian ini juga didukung oleh beberapa jurnal penelitian, salah satunya yang dilakukan oleh (Afandi, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kata dan Kalimat untuk Pembelajaran Kemampuan Membaca Pada Tema 5 Pengalamanku bagi Anak Kelas I Sekolah Dasar Negeri 31 Ambacang Painan”. Pada penelitian ini memperoleh hasil dengan analisis uji ahli tingkat kelayakan media kartu kata dan kalimat memperoleh kelayakan isi 90% dan dari aspek teknis dan estetika juga sangat valid 91%. Media yang dikembangkan ini sangat praktis untuk skala kecil dengan persentase 85% dan dalam skala besar sangat praktis yakni 92,5%. Jadi dapat diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembelajaran dengan penggunaan media sebagai alat bantu belajar yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan efektif, sebab dari hasil tes membaca siswa yang menyatakan

banyak yang tercapai penilaiannya dengan kategori lafal, intonasi, kejelasan suara, kelancaran dan ketepatannya, sehingga media kartu kata dan kalimat yang telah dirancang sangat membantu siswa pada saat pembelajaran membaca dan membantu guru agar lebih mudah, efektif dan menyenangkan pada saat proses pembelajaran terjadi. Penelitian yang dilakukan oleh (Nida et al., 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali” pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pada tahap uji validasi yang dilakukan oleh para ahli bahwa media kartu bergambar dinyatakan valid dengan memperoleh penilaian pada ahli mata pelajaran dengan persentase 100%, pada penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 95,71%, pada ahli media pembelajaran memperoleh persentase 95,00%, dan pada tahap uji coba perorangan memperoleh persentase 97,33%, pada tahap uji coba kelompok kecil 97,55%, dan pada tahap uji lapangan 98,00% sehingga kualifikasi yang diperoleh sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian pada uji efektifitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Bali siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Setyadi, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Pegetahuan Profesi Bagi Anak-Anak SD Kelas Atas”. Pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa setelah melakukan penilaian ahli media yang mendapat hasil 90,28% dengan kategori (sangat baik), selanjutnya penilaian ahli materi yang memperoleh hasil 78,09% dengan kategori (baik) dan penilaian siswa sebagai pengguna media mendapat hasil 78,52% dengan kategori (sangat baik). Berdasarkan hasil validasi

yang telah dilakukan dan mendapat persentase rata-rata sebesar 78,52%, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata dan kartu gambar layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar sehingga siswa sulit dalam memahami pembelajaran.
- 1.2.2 Beberapa siswa masih kebingungan dengan makna kosakata.
- 1.2.3 Kurangnya kosakata yang dipahami siswa saat pembelajaran menyebabkan siswa susah memahami pembelajaran.
- 1.2.4 Siswa kurang aktif serta kurang percaya diri karena pengetahuannya kosakata yang dimilikinya masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari adanya indentifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka pembatasan masalah diperlukan agar dapat memfokuskan penulisan penelitian Pengembangan Media Kartu Kata dan Kartu Gambar Materi Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 4 Gubug. Adapun dari pengembangan media kartu kata dan kartu gambar ini akan diketahui kelayakannya melalui uji validitas pengembangan produk meliputi, ahli isi, ahli media, serta ahli desain dan uji coba perorangan dan uji kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Sejalan dengan latar belakang masalah yang terdapat pada penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Media Kartu Kata dan Kartu Gambar Materi Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 4 Gubug?
- 1.4.2 Bagaimana Kelayakan pada Media Kartu Kata dan Kartu Gambar Materi Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 4 Gubug?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun pemaparan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Media Kartu Kata dan Kartu Gambar Materi Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 4 Gubug.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan Media Kartu Kata dan Kartu Gambar Materi Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 4 Gubug.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Melalui penelitian yang akan teliti ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam memberikan kontribusi yang positif mengenai pengetahuan, ilmu pendidikan, teori serta konsep

guna mengembangkan media kartu kata bergambar sehingga memperluas wawasan tentang media dan model dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Melalui pengembangan media kartu kata dan kartu gambar yang diberikan dapat mempercepat dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran mengenai makna dari kosakata dan dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan menyenangkan sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi guru

Dalam penelitian ini, dapat dijadikan salah satu referensi dalam membuat suatu media pembelajaran untuk membantu proses kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, serta menyenangkan dan siswa tidak cepat merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan serta motivasi dan menambah wawasan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kepentingan pengguna media yang ditujukan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa kartu kata dan kartu gambar pada bahasa Indonesia.

- 1.7.1 Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan media berupa kartu kata dan kartu gambar yang membantu mempermudah siswa dalam tahap belajar memahami materi kosakata.
- 1.7.2 Produk kartu kata dan kartu gambar yang akan dibuat dengan bentuk konkret (media cetak).
- 1.7.3 Kartu gambar yang dirancang akan berukuran 8 cm x 11 cm berisi gambar-gambar menarik, berwarna dan gambar sesuai dengan materi yang diberikan.
- 1.7.4 Kartu kata yang dirancang akan berukuran 8 cm x 11 cm dan terpisah dari gambar sehingga siswa akan menebak gambar tersebut kemudian mencari kartu kata yang sesuai dengan gambar.
- 1.7.5 Media pembelajaran kartu kata dan kartu gambar akan di cetak menggunakan kertas *art paper* sehingga aman digunakan untuk siswa kelas rendah.
- 1.7.6 Media pembelajaran kartu kata dan kartu gambar akan dirancang menggunakan aplikasi Photoshop cs6.
- 1.7.7 Media pembelajaran kartu kata bergambar dapat digunakan secara berkelompok 2-3 orang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada dasarnya media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih jelas dan lebih cepat dimengerti oleh siswa, namun masih banyak guru-guru disekolah hanya menggunakan buku ajar sebagai acuan dalam mengajar sehingga membuat siswa cenderung bosan dan cepat kehilangan semangat dalam mengikuti pembelajaran terlebih siswa kurang memahami makna dari kosakata yang terdapat dalam bacaan, siswa masih kesulitan dalam membaca suatu kata dan sulit memahami kata tersebut, maka diperlukan alternatif seperti media belajar dikarenakan kurang tertariknya siswa belajar hanya dengan menggunakan buku ajar saja, maka dikembangkannya media pembelajaran kartu kata dan kartu gambar untuk memudahkan siswa dalam belajar mengetahui makna dari kosakata, sebab media pembelajaran yang digunakan memiliki gambar serta warna yang menarik sehingga akan membuat minat siswa dalam belajar menjadi lebih tinggi. Pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih memudahkan siswa dalam menyerap suatu materi dan lebih mudah dalam memahaminya. Selain itu, dengan digunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif serta menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Asumsi dalam penelitian pengembangan kartu kata dan kartu gambar ini, meliputi:

1. Melalui media kartu kata dan kartu gambar dapat mempermudah dan membantu guru dalam menerangkan materi dan siswa memahami kosakata selama proses pembelajaran serta siswa dapat lebih cepat mengerti dengan materi yang telah diberikan .
2. Dikembangkannya media pembelajaran bertujuan agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam memahami makna kosakata sehingga mempermudah siswa dalam berbahasa dan membangun motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.
3. Media kartu kata dan kartu gambar yang telah dikembangkan dapat menjadi solusi dari masalah masih kesulitannya siswa dalam memahami makna kosakata.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media kartu kata dan kartu gambar ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Pengembangan kartu kata dan kartu gambar ini dipergunakan bagi siswa kelas II SD Negeri 4 Gubug.
2. Media pembelajaran yang dirancang hanya memuat gambar serta kosakata serta makna kosakata yang ditujukan pada materi siswa kelas II.

3. Pengembangan media pembelajaran kartu kata dan kartu gambar hanya terbatas sampai uji ahli, uji perorangan serta uji kelompok kecil guna mengetahui kualitas dari produk yang telah dikembangkan dan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tidak dapat dilaksanakan penyebaran virus corona-19 semakin melonjak.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Media kartu kata dan kartu gambar yang akan dikembangkan berisi gambar serta kata yang berhubungan antara keduanya dan digunakan untuk mengetahui kata yang disesuaikan dengan gambar tersebut.
- 1.10.2 Penelitian pengembangan ialah suatu proses penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengembangkan suatu produk untuk menguji kelayakannya serta agar dapat bermanfaat saat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 1.10.3 Kosakata merupakan himpunan kata serta bagian dari suatu bahasa yang dapat digunakan untuk menyusun kalimat baru, semakin baik dan semakin banyak kosakata yang diketahui siswa maka semakin baik keterampilan berbahasa siswa.
- 1.10.4 Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang digunakan pada negara Indonesia, kemampuan berbahasa yang baik bagi manusia sangat dibutuhkan untuk melakukan komunikasi dengan manusia lainnya.

Keterampilan berbahasa yang dilakukan oleh orang-orang yaitu menyimak, berbicara, berbicara dan menulis dimana hal tersebut harus dimodali dengan kekayaan kosakata dari manusia itu sendiri.

