

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses untuk mengatur, dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar (Tanu, 2018). Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Dalam proses belajar pastinya banyak terdapat perbedaan, perbedaan tersebut diantaranya seperti siswa yang mampu mencerna materi pelajaran dengan cepat, dan ada pula siswa yang lambat dalam mencerna materi pelajaran, sehingga hal tersebut menyebabkan guru harus mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap siswa didiknya (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran, yaitu adanya media pembelajaran. Menurut Rohani (dalam Muhson, 2010) media merupakan suatu perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media memiliki peran yang sangat penting dalam menjembatani penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran, memiliki peluang besar untuk memperoleh hasil belajar yang baik pula. Secara umum, media pembelajaran merupakan suatu saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar

Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran di Sekolah Dasar adalah media visual. Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan indra pengelihatan (S. Chandrasekhar & Laily Noor Ikhsanto, 2020). Media visual dapat dibedakan menjadi dua yaitu media visual dua dimensi dan tiga dimensi. Salah satu media visual dua dimensi adalah kartu bergambar. Menurut Susilana, Riana dan Riyana (dalam Asiyah, 2017) kartu bergambar merupakan suatu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto atau bisa memanfaatkan gambar dan foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu bergambar (Nurseto, 2012). Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa kartu bergambar merupakan media yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada kartu bergambar tersebut, akan tetapi kartu bergambar biasanya dibuat dengan ukuran 8 cm x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Wahyuni, 2020). Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar merupakan salah satu bentuk media edukatif berbentuk kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media kartu bergambar dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Selain itu, kartu bergambar memiliki peran penting dalam menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter pada diri siswa.

Karakter merupakan pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moral seseorang (Sudrajat, 2011). Diera globalisasi saat ini, terjadi krisis yang sangat

mengkhawatirkan yang berkaitan dengan pendidikan karakter, dalam hal ini melibatkan masyarakat dan anak-anak. Merujuk hal tersebut, pendidikan karakter sangat diperlukan. Pendidikan karakter merupakan segala hal yang dilakukan oleh guru, yang mampu mempengaruhi karakter siswa didiknya (Haryati, 2017). Pengertian pendidikan karakter tingkat dasar haruslah menitikberatkan kepada sikap maupun keterampilan dibandingkan pada ilmu pengetahuan lainnya. Menurut Adhim (dalam Zainuri, 2015) karakter yang kuat dibentuk oleh penanaman nilai yang menekankan tentang baik dan buruk. Nilai itu dibangun melalui penghayatan dan pengalaman, membangkitkan rasa ingin tahu dan bukan menyibukkan diri dengan pengetahuan saja. Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter atau akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter ini diharapkan siswa mampu meningkatkan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari (Purwanti, 2017).

Namun kenyataannya, penurunan kualitas karakter siswa seperti melanggar peraturan, menyontek, dan lain sebagainya tetap terjadi. Hal ini terjadi karena pendidikan cenderung lebih menitikberatkan pada hal pengembangan kognitif semata, tanpa diimbangi dengan pengembangan keterampilan (Jeklin, 2016). Dengan adanya pendidikan karakter, diharapkan mampu memberikan penekanan pada rasa hormat, tanggung jawab, jujur, peduli dan adil, serta mampu membantu siswa untuk memahami, memperhatikan, dan mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka sendiri (Munjiatun, 2018), namun saat ini

karakter pada diri siswa sudah mulai menurun diakibatkan oleh pesatnya arus globalisasi.

Pesatnya globalisasi berdampak negatif terhadap kebanggaan para generasi muda dan pada tradisi budaya itu sendiri. Hal ini terlihat jelas pada kemampuan siswa dalam mengenal Bahasa Bali. Dalam perilaku bahasa pun kita punya sejarah penting tentang kebangkitan karakter bangsa dimana para pemuda Indonesia bersumpah untuk berbahasa yang satu pada tahun 1928. Nilai-nilainya patut kita gunakan sebagai acuan dan landasan bangkit untuk memperbaiki bangsa ini. Kecintaan anak-anak terhadap bahasa Indonesia telah teracuni oleh sikap *xenofilia*, yaitu kecendrungan perilaku, watak, atau karakter mengagungkan bahasa bangsa lain atau tidak membanggakan bahasa sendiri (Suwija, 2012).

Pemaparan di atas membawa inspirasi tentang kondisi bahasa daerah Bali bagi masyarakat Bali. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta globalisasi telah berdampak negatif terhadap kebanggaan para generasi muda di Bali dalam praktik berbahasa daerah Bali. Di satu sisi, pemegang kebijakan yang merasakan bahwa bahasa Bali sebagai akar budaya Bali yang patut dipelihara dan dipertahankan masih memiliki komitmen yang sangat kuat untuk membina dan melestarikan bahasa daerah Bali. Hal ini terbukti dari keputusan pemerintah daerah menerapkan kurikulum muatan lokal bahasa daerah Bali dari SD sampai dengan SMA (Pratiwi & Oktarina, 2018). Selain itu, pemerintah daerah Bali mengeluarkan peraturan Daerah (Perda) no. 1 tahun 2018 tentang Bahasa, Aksara dan Sastra Bali, yang implementasinya melalui peraturan Gubernur (Pergub) no. 80 tahun 2018 tentang Perlindungan dan Penggunaan Bahasa Aksara dan Sastra Bali serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali yang diselenggarakan pada setiap

bulan Februari dengan bentuk kegiatan seperti festival, lomba, pameran, pertunjukan, seminar dan kegiatan lain yang relevan dengan melibatkan masyarakat (Casafranca Loayza, 2018).

Beberapa penelitian juga telah dilakukan dalam upaya melestarikan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi & Oktarina, 2018) bahwa Bahasa Bali pada era milenial mengalami kondisi yang ironis, hal ini dikarenakan Bahasa Bali sebagai bahasa daerah tidak lagi menjadi prioritas dalam penggunaan bahasa dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Selain itu, yang menjadi bahasa ibu bagi anak-anak masyarakat Bali lebih banyak menggunakan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dibandingkan bahasa daerahnya sendiri yaitu Bahasa Bali. Oleh karena itu beberapa solusi telah dilakukan untuk membangun kembali penggunaan Bahasa Bali terutama pada anak-anak masyarakat Bali yakni mengimplementasikan penggunaan Bahasa Bali pada pendidikan (Pratiwi & Oktarina, 2018). Dari pernyataan di atas sudah tentu kondisi ini sangat mengancam keberadaan Bahasa Bali khususnya dan kebudayaan daerah Bali umumnya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana pada tanggal 1 Oktober 2022, dapat dideskripsikan terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Bali yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran Bahasa Bali, hal tersebut dapat dilihat saat pembelajaran Bahasa Bali berlangsung, guru hanya terfokus pada buku pegangan siswa sebagai media dan sumber belajar. Selain itu, partisipasi siswa masih rendah saat proses pembelajaran Bahasa Bali. Hal tersebut dapat dilihat dari masih banyak siswa yang malu-malu ketika diberi

kesempatan untuk membaca atau menjawab pertanyaan dari guru, sehingga kelas menjadi pasif. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, yang mana nilai siswa banyak yang di bawah KKM.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Kelas III

No	Nama Siswa	Nilai Bahasa Bali
1	IKAPP	83
2	NPADN	65
3	NPALD	65
4	IKBARP	60
5	IGAPEV	63
6	NKEAM	80
7	NKIPD	68
8	KKAW	70
9	NPLPD	60
10	NKMS	68
11	NKNADM	83
12	IPSD	65
13	IKSPCP	65
14	NPSU	83

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana pada tanggal 4 Oktober 2022, juga diperoleh informasi bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat memberikan materi Bahasa Bali, sehingga sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang pemahamannya dalam mengingat penjelasan guru, dan pembelajaran di kelas cenderung monoton karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung bosan dan pasif di kelas.



Gambar 1.1
Kegiatan Observasi dan Wawancara di SD



Gambar 1.2
Keadaan Media Pembelajaran di SD

Salah satu materi Bahasa Bali yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan bertujuan untuk meningkat hasil belajar siswa adalah materi basa alus. Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media kartu bergambar. Penggunaan kartu bergambar ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Bali.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Penguatan Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Bahasa Bali Kelas III SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul terkait dengan Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Penguatan Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Bahasa Bali Kelas III SD, diantaranya:

1. Pemebelajaran Bahasa Bali cenderung monoton, sehingga hasil belajar pada ranah pengetahuan Bahasa Bali siswa rendah.
2. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat memberikan materi Bahasa Bali, sebab belum adanya media pembelajaran untuk muatan Bahasa Bali.
3. Pemahaman siswa dalam mengingat penjelasan guru masih kurang, sebab guru hanya menggunakan buku ajar sebagai sumber belajar.
4. Partisipasi siswa masih rendah saat proses pembelajaran Bahasa Bali, sebab belum adanya upaya guru dalam meningkatkan partisipasi siswa.
5. Guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung saat proses belajar mengajar pelajaran Bahasa Bali.
6. Pendidikan cenderung lebih menitikberatkan pada pengembangan kognitif, pengembangan sikap, dan keterampilan cenderung diabaikan.
7. Rendahnya kecintaan anak akan Bahasa Bali, sebab anak-anak terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam pergaulannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) hasil belajar Bahasa Bali siswa rendah, dan (2) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat memberikan materi Bahasa Bali, sebab belum adanya media pembelajaran untuk muatan Bahasa Bali. Oleh karena itu, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dengan berorientasi penguatan pendidikan karakter.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana *prototype* media kartu bergambar ?
2. Bagaimana validitas media kartu bergambar ?
3. Bagaimana kepraktisan terhadap media kartu bergambar ?
4. Bagaimana efektivitas media kartu bergambar terhadap siswa kelas III SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan *prototype* media kartu bergambar.
2. Untuk menganalisis validitas media kartu bergambar.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media kartu bergambar.

4. Untuk menganalisis efektivitas media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi serta menjadi sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran untuk hasil belajar siswa di SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yaitu peneliti berharap siswa sebagai subjek penelitian, dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran menggunakan kartu bergambar.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yaitu, membantu guru dalam menyalurkan pesan (materi pembelajaran) kepada siswa secara inovatif, membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pemahaman kepada guru bahwa, unsur budaya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi peneliti lain yaitu menjadi bahan acuan atau kajian pustaka untuk melakukan penelitian pengembangan sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Kartu bergambar merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata (Munthe & Sitinjak, 2019). Kartu bergambar yang biasanya digunakan dalam pembelajaran memuat gambar disatu sisinya dan disisi lainnya memuat kata yang sesuai dengan gambar tersebut (Yara, Y.S. & Taufik, 2021). Kata pada bagian depan dan gambar pada bagian belakang kartu bergambar atau sebaliknya, disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi. Gambar-gambar yang terdapat pada satu sisi kartu bergambar bertujuan untuk mempermudah siswa mengingat dan memahami kata yang terdapat pada sisi lain kartu bergambar. Keunggulan media ini antara lain: (1) media kartu bergambar memiliki bentuk yang tidak terlalu besar, sehingga mudah untuk dibawa dan digunakan, (2) media kartu bergambar mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan (3) media kartu bergambar mengandung perpaduan grafis, animasi, budaya, dan warna yang menarik perhatian siswa.

Media kartu bergambar dalam penelitian pengembangan ini memiliki unsur kebaharuan, yaitu menyediakan kotak sebagai wadah utama, menyediakan

petunjuk penggunaan, serta menyediakan 15 pasang kartu bergambar yang memuat nilai-nilai karakter, basa alus, dan aksara Balinya. Rincian komposisi produk dijabarkan sebagai berikut.

1. Kotak/wadah utama

Kotak/wadah utama media kartu bergambar terbuat dari bahan karton tebal dengan ukuran 36 cm x 32 cm. Pada kotak/wadah utama tercantum nama media, muatan materi pelajaran, sasaran pengguna, serta kartu bergambar yang memuat gambar-gambar yang menarik.

2. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan memuat petunjuk serta tahapan-tahapan yang dilalui siswa saat menggunakan kartu bergambar. Petunjuk penggunaan ini terbuat dari kertas *art paper* 310 dengan ukuran 8 cm x 12 cm.

3. Media Kartu Bergambar

Kartu bergambar terbuat dari *art paper* 310 dengan ukuran 8 cm x 12 cm. Kartu bergambar memuat gambar dan basa alus dari gambar tersebut. Pada kartu bergambar mengaitkan gambar-gambar menarik dengan penguatan pendidikan karakter.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Maharani, 2016). Media pembelajaran yang dimaksud dapat memanfaatkan unsur budaya atau potensi yang ada di suatu daerah. Serta, budaya tersebut merupakan jembatan penghubung antara pengetahuan akademik, kebudayaan, dan lingkungan siswa (Riastini, 2020). Oleh karenanya

pengembangan media kartu bergambar sangat penting dilakukan. Media kartu bergambar melatih siswa dalam berkomunikasi, membantu guru dalam menyalurkan materi kepada siswa, menanamkan rasa disiplin, cinta tanah air, dan peduli sosial dalam diri siswa, serta memberikan pengalaman belajar secara langsung.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media kartu bergambar yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas III SDN 2 Mendoyo Daging Tukad, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana memiliki karakteristik gemar bermain dan memiliki rasa ketertarikan dengan sesuatu hal yang baru.
2. Siswa kelas III SDN 2 Mendoyo Daging Tukad, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana telah menguasai keterampilan membaca.
3. Media kartu bergambar diyakini dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara aktif, meningkatkan keefektifan pembelajaran di dalam kelas, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media kartu bergambar yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media kartu bergambar mengacu pada karakteristik guru dan siswa kelas III SDN 2 Mendoyo Daging Tukad, Kecamatan

Mendoyo, Kabupaten Jembrana. Artinya, hasil penelitian pengembangan ini hanya ditujukan untuk guru dan siswa dalam satu sekolah tersebut.

2. Materi yang dikaitkan pada media kartu bergambar terbatas pada buku Basa lan Sastra Bali 3 materi basa alus.
3. Karakter yang dimuat dalam media kartu bergambar difokuskan pada tiga karakter, yaitu disiplin, cinta tanah air, dan peduli sosial.
4. Pengujian keefektifan media kartu bergambar hanya dilakukan pada satu kelas.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk (media pembelajaran, perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan sebagainya) dan memperoleh validitas atau kelayakan produk. Penelitian pengembangan tidak bertujuan untuk menguji suatu teori.
2. Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
3. Media kartu bergambar merupakan media edukatif berbentuk kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan

siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.

