

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menentukan tingkat kemajuan suatu negara. Semakin berkualitas pendidikan di suatu negara maka negara tersebut semakin maju. Selain karena pendidikan memang merupakan kebutuhan setiap manusia, pendidikan juga merupakan indikator pembangunan manusia dan penentu kualitas sumber daya manusia. Pemerintah sebagai regulator telah memfokuskan pembangunan bangsa dalam dunia pendidikan sejak awal terbentuknya bangsa ini. Untuk itu, semua warga Negara Indonesia harus mendapatkan pendidikan yang layak karena sudah dijamin oleh negara.

Pendidikan menurut Driyarkara (2007) diartikan sebagai upaya bijaksana dalam memanusiakan manusia atau pengangkatan manusia muda ke taraf yang insani. Bapak Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara (1997) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya adalah bahwa pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik agar sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup yang tinggi. Menurut Wigianto (2015), pendidikan seharusnya mampu mencetak peserta didik agar memiliki kepribadian, moral dan karakter demi menjawab segala tantangan zaman.

Pendidikan menurut pendapat G. Thompson (1957) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku. Sejalan dengan pandangan tersebut, Crow and Crow (1960) mengemukakan: harus diyakini bahwa fungsi utama pendidikan adalah bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga dia memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupannya. Pendapat tersebut memandang pendidikan bukan hanya sebagai pemberian informasi pengetahuan dan pembentukan keterampilan melainkan lebih luas daripada itu, meliputi usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga mencapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Pendidikan dipandang bukan semata-mata sebagai sarana untuk menyiapkan individu bagi kehidupannya di masa depan tetapi juga untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaan. Pendidikan bertujuan untuk pembentukan, pengembangan serta perbaikan potensi diri setiap individu, dengan tujuan akhirnya mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dirumuskan tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan ini kemungkinan dijabarkan melalui sebuah formula susunan suatu sistem pendidikan

nasional yang menjadi acuan bagi seluruh satuan pendidikan di Indonesia, mulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi.

Penjabaran sistem pendidikan nasional dikerucutkan lagi dalam tata laksananya melalui susunan kurikulum nasional. Syaodih (2009) mengartikan kurikulum sebagai kumpulan rencana, tujuan, materi pembelajaran, dan bahkan cara mengajar yang digunakan sebagai pedoman para pengajar demi tercapainya tujuan akhir pembelajaran. Dengan kata lain bahwa tercapainya target atau tujuan Pendidikan sendiri bergantung pada “kurikulum” yang diberlakukan. Untuk saat ini, secara Nasional dalam seluruh satuan pendidikan berlaku Kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi yang mewajibkan anak untuk aktif dalam pembelajaran. Salah satu hal yang penting untuk diperhatikan adalah menyangkut pembelajaran literasi.

Menurut Sulzby (1986), literasi adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang dalam berkomunikasi “membaca, berbicara, menyimak, dan menulis”. Dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. *Education Development Center* (EDC) menyatakan bahwa literasi lebih dari sekedar kemampuan baca tulis. Namun lebih dari itu literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan potensi dan skill yang dimiliki dalam hidupnya. Dalam abad ini, kemampuan literasi berperan penting bagi generasi milenial dalam persaingan dunia secara global. Untuk itu dituntut pengembangan literasi dalam dunia pendidikan saat ini yang dimulai dari tingkatan dasar pendidikan.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat mekanistik. Keterampilan menulis tidak mungkin dikuasai hanya melalui teori saja, tetapi

dilaksanakan melalui latihan dan praktik yang teratur sehingga menghasilkan tulisan yang tersusun dengan baik. Kejelasan organisasi tulisan tergantung pada cara berpikir, penyusunan yang tepat, dan struktur kalimat yang baik (Hasani, 2005:2). Keterampilan menulis merupakan urutan yang terakhir dalam proses belajar Bahasa setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca.

Diantara empat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis yang paling sulit dikuasai. Hal itu disebabkan keterampilan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Keterampilan menulis biasanya dikaitkan dengan pembelajaran mengarang. Latihan menulis dan mengarang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membiasakan siswa untuk menerapkan pengetahuan kebahasaan, seperti tata bahasa, kosa kata, gaya bahasa, ejaan, dan sebagainya. Kegiatan menulis itu sendiri memang tidak semudah seperti yang dibayangkan. Seseorang sering kali mengalami keinginan untuk menulis, tetapi tidak safactornggup melakukannya.

Seseorang mengalami gangguan keterlambatan dalam mengekspresikan pikiran atau gagasannya melalui bahasa yang baik dan benar, sehingga orang tersebut mengalami kesulitan dalam menulis. Kesulitan siswa untuk mengembangkan bahasa supaya lebih menarik diharapkan dapat teratasi dengan kondisi kelas yang tenang. Tema yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru, ternyata menjadi masalah bagi beberapa siswa. Siswa merasa tidak dapat secara bebas memilih tema dan mengembangkannya, daya kreatifitas siswa menjadi terhambat. Hal ini dapat diatasi dengan cara guru sebagai si penentu tema

menjelaskan lebih lanjut tentang hal-hal yang berhubungan dengan tema tersebut. Kesulitan selanjutnya adalah dalam hal pemilihan kata yang tepat. Alasannya adalah siswa kurang membaca sehingga tidak memiliki referensi kosa kata yang cukup. Tentunya hal ini dapat diatasi dengan cara menambah frekuensi membaca buku.

Kemampuan menulis dianggap sebagai kemampuan yang paling sulit. Pada saat menulis, siswa diharapkan menggunakan beberapa kemampuan lain guna tercapai tulisan yang berkualitas. Nurgiyantoro (2001:296) mengemukakan pendapat bahwa menulis merupakan kemampuan yang lebih sulit dikuasai dibandingkan tiga kemampuan yang lain yaitu menyimak, berbicara, dan membaca. Kesulitan tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Disamping itu, Hermawan, dkk. (2004:59) menjelaskan faktor yang paling terkait dengan pembelajaran menulis yang bertujuan meningkatkan keterampilan siswa, yaitu guru dan motivasi belajar siswa itu sendiri. Tidak dapat dipungkiri, guru memegang peran penting dalam kesuksesan pembelajaran, bahwa kunci keberhasilan dalam implementasi kurikulum di tangan guru.

Guru Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah belum menyadari pentingnya latihan menulis sebagai salah satu usaha meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Selama ini ada kecenderungan pembelajaran Bahasa Indonesia terlalu diarahkan pada segi-segi teori saja dari pada latihan menulis sehingga pengajaran menulis tidak akan tercapai dengan baik tanpa adanya latihan-latihan. Keterampilan menulis menjadi salah satu pokok bahasan dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang harus benar-benar diajarkan secara tepat. Permasalahan-permasalahan

pembelajaran di atas, perlu segera diatasi. Alternatif keberhasilan pembelajaran menulis narasi dapat segera diatasi dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu *Flashcard*. Menurut Echols dan Hassan dalam Akbar (2022:14) *Flashcard* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas. Jika diartikan perkata, maka istilah *Flashcard* dapat dibagi dalam dua kata, yaitu kata *flash* dan *card*. Kata *flash* dalam Bahasa Indonesia berarti cahaya dan kilasan sedangkan kata *card* dapat diartikan sebagai kartu.

Hasil survey yang dilakukan terhadap sembilan SD di Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar memberikan fakta bahwa kemampuan menulis siswa masih sangat rendah yaitu rata-rata 65,00. Rendahnya kemampuan tersebut bukan sekadar terkait dengan keterampilan penulisan rapi atau kemampuan menyalin dengan benar melainkan terletak pada tata kata yang dibuat. Survey menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam mengekspresikan ide mereka sendiri dalam bentuk tulisan dengan urutan subjek, predikat, dan objek yang benar. Hal ini menjadi tantangan yang signifikan dalam pengembangan kemampuan berbahasa dan hasil belajarnya (Ritno, dkk., 2021).

Sebagai tanggapan terhadap temuan tersebut, para guru menyadari bahwa mereka memerlukan pendekatan yang inovatif dan media yang mampu mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis mereka, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar keseluruhan. Oleh karena itu, solusi yang diusulkan adalah pengembangan flashcard digital yang dapat membantu siswa memahami dan menerapkan struktur kalimat S-P-O (subjek-predikat-objek) dengan

lebih baik. Penggunaan teknologi dalam bentuk flashcard digital diharapkan dapat membuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan interaktif, memberikan dukungan yang lebih baik untuk siswa dalam mengasah keterampilan menulis mereka (Kustandi, dkk., 2020). Dengan demikian, diharapkan bahwa langkah ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar secara keseluruhan.

Adapun *Flashcard Digital* yang pernah dikembangkan yaitu oleh Raden Arfan Rifqiawan dengan menggunakan HP (*Handphone*) atau tablet pada tulisan “Pembuatan *Flashcard Digital* untuk pembelajaran 80% Kosakata Al-Quran”. Menurut penulis media tersebut memiliki kelemahan karena tidak semua siswa bisa membawa HP ke sekolah. *Flashcard* yang dikembangkan oleh W.E Lestari “Penggunaan Media *Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas III SDN Tegalayu No. 96 Surakarta Tahun ajaran 2019/2020.”, dalam pemakaian *Flashcard* masih berupa kartu dari kertas yang ukurannya kecil. Ini sulit dipakai ketika jumlah siswa banyak dan kartu yang disediakan harus lebih banyak. *Flashcard* yang penulis kembangkan adalah *Flashcard Digital*. *Flashcard Digital* memiliki kelebihan gambar yang lebih besar, serta guru hanya memerlukan satu gambar saja untuk semua siswa. Dengan menampilkan pada proyektor di depan kelas, siswa bisa lebih fokus pada gambar di depan kelas karena besar sehingga jelas dan menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa masih rendah. Siswa di kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam menulis dengan baik.
2. Siswa sulit menulis gagasan sendiri saat pembelajaran menulis Bahasa Indonesia Kelas II.
3. Keterampilan membaca siswa rendah. Siswa di kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan baik
4. Minat membaca siswa rendah. Masih banyak siswa yang tidak gemar membaca.
5. Keterampilan berbicara siswa rendah. Siswa kelas rendah masih sulit mengungkapkan gagasannya dengan berbicara.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini sehingga perlu pembatasan masalah agar masalah utama yang diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam menulis pada pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka permasalahan dipecahkan dengan pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital. Pada produk yang dikembangkan dilakukan uji kelayakan validitas, uji kepraktisan, dan uji efektivitas.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Flashcard* Digital dalam meningkatkan hasil belajar menulis Bahasa Indonesia siswa Kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Flashcard* Digital dalam meningkatkan hasil belajar menulis Bahasa Indonesia siswa Kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *Flashcard* Digital dalam meningkatkan hasil belajar menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Flashcard* Digital dalam meningkatkan hasil belajar menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan rancang bangun Media Pembelajaran *Flashcard* Digital dalam meningkatkan hasil belajar menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan validitas Media Pembelajaran *Flashcard* Digital dalam meningkatkan hasil belajar menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan kepraktisan Media Pembelajaran *Flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

4. Mendeskripsikan efektivitas Media Pembelajaran *Flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam penelitian baik secara langsung maupun tidak.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkenaan dengan pembelajaran menulis dan media pembelajaran *flashcard*.

2. Manfaat Praktis

Pada tataran praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti, guru, dan siswa yaitu:

- a. Bagi Peneliti lain, hasil penelitian penggunaan media Pembelajaran *Flashcard* Digital dapat digunakan sebagai referensi atau rujukan dalam rangka mengembangkan penelitian sejenis.
- b. Bagi guru, penelitian penggunaan media Pembelajaran *Flashcard* Digital dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SD, dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Bagi siswa, dengan adanya penelitian penggunaan media Pembelajaran *Flashcard* Digital dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran,

meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan membuat siswa menjadi lebih tertarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- d. Bagi Kepala Sekolah, dapat digunakan sebagai dasar kebijakan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk

Dengan melakukan penelitian ini, akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk *Flashcard* Digital. Spesifikasi dari *Flashcard* Digital ini sebagai berikut.

Produk akan dibuat berupa gambar digital yang berisi gambar kegiatan.

1. *Flashcard* Digital ini dibuat dengan warna-warna menarik.
2. *Flashcard* Digital dibuat dalam *slide* di *powerpoint* yang ditampilkan dengan menggunakan proyektor.
3. *Flashcard* Digital ini membantu siswa dalam membuat kalimat yang berpola S (subjek) +P (Predikat) + O (Objek).

1.8 Penjelasan Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulasi para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh atau bermakna.

2. Media *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk persegi panjang yang berisi angka, huruf, kata, simbol atau gambar. Gambar-gambarnya dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau foto. Selanjutnya gambar ini ditempelkan pada lembaran-lembaran karton. Gambar-gambar ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di setiap lembarnya yang dituliskan pada bagian belakang.
3. *Flashcard* digital adalah media pembelajaran dalam bentuk persegi panjang yang berisi angka, huruf, kata, simbol atau gambar. Gambar-gambarnya dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau foto. Selanjutnya gambar ini disusun dalam *slide powerpoint* yang akan ditampilkan dengan bantuan proyektor.
4. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

