

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran pokok khususnya pada jenjang sekolah dasar. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar yang dipelajari dari kelas I sampai kelas IV. Menurut Kristiantari (2023) Bahasa adalah alat komunikasi atau suatu sistem lambang bunyi yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan, ide dan gagasan dalam berkomunikasi. Bahasa dapat diartikan sebagai alat komunikasi, belajar bahasa berarti belajar komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting, karena dengan mempelajari bahasa Indonesia maka akan lebih mudah dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan juga dapat mempelajari dan memahami mata pelajaran lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia yaitu untuk membelajarkan peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya (Ali, 2020). Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu agar peserta didik bisa memanfaatkan dan menikmati karya sastra untuk memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, serta mengembangkan kepribadian peserta didik. Peserta didik nantinya diharapkan mampu untuk memberikan gagasannya atau pendapatnya dalam berpartisipasi di

masyarakat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang benar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada beberapa komponen keterampilan yang perlu diperhatikan seperti keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca (Ningrat dkk., 2018). Keempat komponen tersebut memiliki kaitan yang sangat erat dengan proses-proses dalam pembelajaran bahasa.

Salah satu keterampilan yang ada di dalam komponen bahasa Indonesia yaitu keterampilan berbicara. Berbicara merupakan hal penting yang digunakan untuk dapat menyampaikan sesuatu kepada seseorang. Keterampilan berbicara harus dimiliki oleh semua orang yang ada di sekolah dasar mulai dari kelas I-IV keterampilan berbicara harus dimiliki dari sejak dini karena keterampilan berbicara akan berkaitan dengan semua proses pembelajaran yang ada di jenjang sekolah dasar maupun jenjang berikutnya. Keterampilan berbicara memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena kemampuan berkomunikasi secara lisan dapat diwujudkan dengan cara berbicara, salah satu yang menjadi tolak ukur dalam berhasilnya suatu proses pembelajaran diukur dari keterampilan dalam berbicara (Nikmah dkk., 2020). Adapun beberapa manfaat jika peserta didik memiliki keterampilan berbicara, yaitu: peserta didik dapat bergaul dengan leluasa bersama teman-temannya karena sudah dapat berkomunikasi dengan baik, peserta didik juga dapat memiliki peluang yang besar dalam melakukan segala sesuatu karena memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, serta peserta didik dapat memberikan ide atau pendapatnya dalam memecahkan suatu masalah (Anjelina & Tarmini, 2022), maka dari itu perlu untuk mengembangkan komponen-komponen dari keterampilan yang ada.

Untuk mengembangkan komponen-komponen keterampilan yang ada pada siswa guru diharapkan mampu untuk menerapkan model, metode, dan yang terpenting media pembelajaran yang tepat. Menurut Anzelina dkk., (2023) Model pembelajaran menjadi pola rancangan yang bertujuan supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien, sehingga menjadi dampak pada hasil belajar siswa yang diharapkan mendapat nilai sangat baik dan mendapatkan sesuatu yang bermakna dari pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Selain itu menurut Kristiantari (2021) guru memiliki peran penring dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Tetapi, media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor terbesar yang mempengaruhi proses pembelajaran. Media secara garis besar dapat diartikan sebagai perantara. Menurut Musyadad dkk., (2021) bahwa Media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan bisa merangsang pikiran, perasaan, dan juga kemauan dari peserta didik, sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya sendiri. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menjadi perantara menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga bisa meningkatkan motivasi dan minat belajarnya. Lebih singkatnya, dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif guru untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran ini nantinya akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Anzelina & Purba (2019) berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta

keterampilan siswa. Dalam proses pendidikan, guru merupakan satu komponen terpenting dari komponen lainnya, seperti : tujuan kurikulum, metode, sarana dan akhir dari tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengalaman pada saat melakukan program Asistensi Mengajar di SD Negeri Tulangampiang banyak peserta didik dalam kelas rendah di jenjang sekolah dasar yang masih kurang keterampilan berbicara khususnya pada kelas I. Hasil observasi berupa wawancara yang telah dilakukan pada salah satu wali kelas I di SD Negeri Tulangampiang yang bernama Ibu I Gusti Ayu Putu Sriindrayanti, S.Pd. Pada hari Senin tanggal 5 Agustus 2024 bertempat di SD Negeri Tulangampiang, yaitu masih rendahnya kemampuan berbicara yang dimiliki oleh peserta didik. Pada jenjang kelas I masih merasakan masa peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar hal tersebut membuat peserta didik masih kurang dalam kemampuan berbicaranya karena masih kurang percaya diri saat berada pada jenjang sekolah dasar. Pada saat proses pembelajaran hampir sebagian besar siswa yang susah untuk mengemukakan pendapatnya. Peserta didik pada kelas I kurang memiliki rasa ingin mencoba dalam proses pembelajaran, sehingga kurangnya pemahaman yang dimiliki peserta didik. Hal tersebut diakibatkan karena guru belum efektif menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja pada saat proses pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan teknologi yang sudah disiapkan oleh sekolah. Hal tersebut membuat siswa mudah bosan dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Adapun solusi yang ditawarkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu baca atau “*Flash Card*” yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Pada *flash card* nantinya akan

bertemakan binatang agar lebih menarik minat belajar peserta didik dan juga sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Flash Card ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sari (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kemamouan Berbahasa Melalui Penggunaan Media *Flash Card* menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flash Card* menunjukkan peningkatan pada kemampuan membaca dengan bukti adanya peningkatan kemampuan membaca anak sebesar 81,1%. Pada *flash card* nantinya akan bertemakan binatang untuk menarik perhatian peserta didik. *Flash Card* ini digunakan dalam penelitian ini karena media *flash card* termasuk ke dalam media visual yang memberikan fokus kepada peserta didik sehingga dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep nantinya, selain itu media *flash card* juga menjadikan proses pembelajaran yang interaktif dan secara langsung bisa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. *Flash Card* menjadi alat yang efektif dalam penelitian pendidikan untuk memahami dan meningkatkan proses pembelajaran. Kartu baca atau kartu baca bergambar juga sering disebut dengan *Flash Card*. Menurut Hoerudin (2023) media *Flash Card* merupakan kartu kata bergambar yang di bagian bawahnya berisikan tulisan yang di desain dengan warna, sehingga siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran dan dapat memotivasi siswa juga dalam belajar. Media pembelajaran berupa *Flash Card* merupakan media pembelajaran yang sederhana tetapi bisa memudahkan dalam proses pembelajaran. Media *Flash Card* ini juga mengarahkan guru dan siswa belajar sambil bermain. Media *Flash Card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran kurang lebih 20x30 cm, bentuk gambar yang ada dalam kartu

tersebut merupakan sebuah rangkaian diantara pesan yang disajikan dengan keterangannya (Safa'ah & M, 2021). Menurut Hardiyanti dalam Pradana & Gerhani (2019) Media *flash card* dengan kemampuan berbahasa memiliki keterkaitan dan mempunyai umpan balik di antara keduanya sebagai berikut a). menggunakan media pembelajaran *flash card* bisa meningkatkan aktifitas siswa untuk melaksanakan kegiatan dalam bidang kemampuan berbahasa, b). keterampilan komunikasi pada saat proses belajar mengajar dalam bidang kemampuan berbahasa dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* bisa membantu anak untuk mengemukakan pendapat yang dimilikinya, sehingga dalam kemampuan berbahasa anak akan menjadi lebih baik, c). prestasi belajar anak dalam kemampuan berbahasa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *flash card*, anak bisa menceritakan suatu yang lebih baik walaupun hanya melihat urutan pada gambar yang ada pada media pembelajaran *flash card* tersebut, sehingga pesan yang ada pada gambar dalam media pembelajaran *flash card* tersebut bisa dicermati dan menarik minat mereka untuk menceritakannya. Semua media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan. Begitu juga dengan *flash card* memiliki kekurangan dan kelebihan.

Menurut Nasution dkk., (2023) kelebihan dari media *flash card* ini antara lain bisa membuat pelajaran menjadi lebih menarik, meingkatkan motivasi belajar peserta didik, mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik, meningkatkan konsentrasi, dan merangsang daya ingat yang dimiliki peserta didik. Selain itu juga media *flash card* ini memiliki keunggulan dari segi harga atau bahan yang terjangkau, ketersediaan di lingkungan belajar, dan juga cara penggunaannya yang mudah. Media *flash card* adalah sebuah media yang berbentuk kartu berisikan

gambar dan tulisan, kelebihan yang dimiliki media *flash card* ini yaitu mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan juga menyenangkan. Selain kelebihan, media *flash card* juga memiliki kekurangan yaitu media ini belum sepenuhnya menyampaikan pemahaman yang mendalam karena fokus pada aspek visual saja. Dengan adanya gambar-gambar pada media *flash card* tersebut diharapkan dapat menarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik dan peserta didik bisa memahami isi materi yang ada (Arisandy & Wahyuni, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, untuk memudahkan penyampaian pembelajaran dan dengan penggunaan media *flash card* ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dan juga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik serta bisa membantu dalam melancarkan proses belajar sampai ke jenjang selanjutnya, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media *Flash Card* karena melihat permasalahan yang ada pada kelas I di SD Negeri Tulangampiang diperlukan media yang lebih menarik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Bertema Binatang Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Tulangampiang Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, sebagai berikut:

1. Masih dalam masa peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar, sehingga masih ada rasa malu dalam mengungkapkan pendapat.
2. Kurangnya pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik.

3. Pemanfaatan dalam media pembelajaran belum sepenuhnya optimal.
4. Kurangnya media pembelajaran yang bisa memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang diidentifikasi di atas, maka diperlukan untuk melakukan pembatasan masalah agar penelitian ini terfokus pada masalah yang akan dikaji, tidak terlalu luas jangkauannya dan dapat memperoleh hasil yang baik secara optimal. Adapun fokus dari penelitian ini adalah Pengembangan Media *Flash Card* Bertema Binatang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Tulangampiang Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Flash Card* Bertema Binatang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Tulangampiang Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Flash Card* Bertema Binatang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Tulangampiang Tahun Ajaran 2024/2025?

3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Flash Card* Bertema Binatang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Tulangampiang Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *Flash Card* Bertema Binatang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Tulangampiang Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flash Card* Bertema Binatang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Tulangampiang Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Flash Card* Bertema Binatang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Tulangampiang Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini, sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan terhadap teori-teori pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran *flash card* yang berguna untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara untuk siswa kelas I sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Flash Card* bisa menarik minat peserta didik untuk belajar dan berbicara dalam mengemukakan pendapat, sehingga bisa meningkatkan keterampilan berbicara.

2. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran berupa *Flash Card* bisa membantu guru dengan mudah dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Kepala Sekolah

Menambah media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran di kelas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan serta dijadikan referensi atau rujukan bagi peneliti lain dalam melakukan

penelitian penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diinginkan

Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk *flash card* sebagai media pembelajaran disajikan dalam bentuk kartu (*hard*) yang dapat digunakan secara langsung.
2. Unsur dalam *flash card* ini berisikan gambar dan tulisan keterangan sesuai dengan gambar yang ada pada media *flash card* tersebut.
3. Media *flash card* ini akan dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.
4. Media *flash card* ini dapat digunakan kapan saja dan digunakan berulang kali.
5. Media *flash card* ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak dan berbantuan aplikasi Canva untuk mendesain *flash card* tersebut agar lebih menarik, ada beberapa gambar juga yang terintegrasi dari *Google*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di sekolah dasar umumnya ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran tentunya guru atau pendidik tentunya harus bisa memberikan fasilitas sarana, prasarana, sumber belajar, dan juga media pembelajaran kepada peserta didiknya untuk dapat menunjang proses pembelajaran dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* dirasa dapat membantu dalam proses pembelajaran. Pentingnya

pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini diharapkan agar peserta didik bisa memahami materi dengan lebih mudah. Media pembelajaran berupa *flash card* ini menggunakan Bahasa yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran *flash card* ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan bisa menambah pemahaman materi mengenai materi yang diberikan. Selain itu media *flash card* ini bisa menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kondusif, inovatif, serta menjadikan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.
2. Produk berupa *flash card* ini yang dikembangkan ini menarik, mudah untuk dipahami, mudah digunakan oleh guru dan juga siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Produk pengembangan ini hanya bisa membahas satu materi saja yang diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Pengembangan media *flash card* ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas I SD Negeri Tulangampiang.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka perlu adanya beberapa definisi istilah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flash card* merupakan sebuah media pembelajaran berupa kartu yang berisikan gambar dan tulisan keterangan sesuai dengan gambar yang ada pada kartu tersebut, ukuran dari *flash card* disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.
2. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, setiap peserta didik harus memiliki keterampilan berbicara karena dengan kita berbicara dapat mengungkapkan pendapat dan bisa menambah pengetahuan serta wawasan kita nantinya yang akan berguna untuk kita dan juga orang lain.
3. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang sekolah dasar dari kelas I – IV. Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Semua keterampilan tersebut sangat penting dan saling berkaitan satu dengan yang lainnya.