BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan di era digital dalam teknologi, informasi, dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, terutama pendidikan. Pada abad ke-21 pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan ini, salah satunya dengan mendorong guru agar memanfaatkan teknologi sebagai alat komunikasi yang dapat menciptakan sistem pengajaran yang inovatif. Permendikbud No.16 tahun 2022 menetapkan standar proses pembelajaran di sekolah dasar yang mengharuskan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Ilham, 2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran tidak hanya mempercepat perolehan keterampilan belajar siswa, tetapi juga meningkatkan kecakapan hidup siswa, serta mempermudah tugas pendidik dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Zabir, 2018). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting dan relevan, karena mampu menciptakan proses belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Angraini (2017) menekankan bahwa pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dengan memanfaatkan media

pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan beragam, sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang optimal dan berorientasi pada pencapaian siswa.

Membaca memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama di era kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini. Dalam dunia pendidikan, membaca juga merupakan aspek yang sangat mendasar. Seluruh proses pembelajaran sebenarnya bertumpu pada aktivitas membaca. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) fokus pembelajaran membaca permulaan berada pada tahap kelas II. Pada awal tahap membaca, siswa kelas II belajar mengenal dan membaca huruf abjad, mengenal ejaan suku kata, belajar membaca kata, dan belajar membaca kalimat (Soleha, dkk., 2021). Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa sejak dini. Hal ini memperoleh pemahaman tentang suku kata, kata, huruf, dan kalimat sederhana. Solchan (2019) menjelaskan bahwa fokus kemampuan membaca lebih pada tahap dasar, yaitu kemampuan mengenal huruf-huruf sehingga siswa dapat mengubah dan mengingat simbol-simbol tertulis menjadi suara yang memiliki makna. Menurut Tarigan (2005:54) langkah awal yang paling penting di dalam pembelajaran membaca permulaan yaitu bagaimana menarik minat dan perhatian siswa agar mereka merasa tertarik dengan bacaan dan mau belajar dengan keinginannya sendiri. Membaca memerlukan keterampilan karena diperlukan latihan-latihan yang berkelanjutan terus menerus dan sungguh-sungguh (Slamet, 2009:98).

Permasalahan yang banyak ditemui siswa dalam membaca permulaan yaitu Penelitian (Simamora, 2023) menunjukkan bahwa siswa kelas II masih mengalami kesulitan membaca dengan kesulitan mengeja kata, kesulitan membedakan huruf, dan masih terbata-bata membaca kalimat. Kesulitan yang

dialami oleh siswa yaitu merangkai huruf menjadi suatu kata. Terdapat siswa yang terkadang masih mengalami kesulitan dalam menggabungkan dua huruf, seperti "i" dan "n". Misalnya, kombinasi huruf tersebut seharusnya dibaca "in", tetapi dibaca "ni" oleh siswa (Alkhasanah, dkk., 2023). Permasalahan lain ditunjukkan oleh (Astutik, 2023), ketika siswa diberikan tugas membaca suatu bacaan, siswa masih mengalami kesulitan mengeja huruf atau membaca dengan terbata-bata karena belum sepenuhnya menghafal huruf abjad. Selain itu, saat membaca, lafal kata sering kali tidak tepat, dan kemampuan membaca cenderung kurang lancar. Permasalahan membaca juga dipengaruhi oleh berbagai faktor penghambat. Beberapa faktor yang menghambat kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II antara lain adalah faktor intelektual dan faktor lingkungan, seperti aktivitas bermain dengan berlebihan mengakibatkan siswa kurang fokus belajar. Selain itu, kurangnya motivasi dari keluarga dan rendahnya minat baca siswa juga menjadi penyebab utama kesulitan dalam membaca permulaan (Shelemo, 2023). Jika siswa memiliki kemampuan membaca permulaan yang baik, mereka akan memiliki bekal untuk membangun kemampuan membaca lanjut dan pemahaman. Jika siswa mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, hal itu akan berdampak pada kemampuan mereka untuk membaca lanjut dan memahami dalam kelas-kelas berikutnya.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 2 Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, utamanya di kelas II yang dimana siswa kelas II merupakan tahap lanjutan dari pembelajaran membaca di kelas I. Siswa diharapkan sudah mulai mampu membaca kata-kata yang lebih kompleks, kalimat yang lebih panjang, dan memahami cerita sederhana. Berdasarkan hasil

observasi di SDN 2 Banyuning, diskusi dengan guru wali kelas II yang dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2024 mendapatkan hasil berupa keterampilan membaca permulaan siswa khsususnya siswa SD kelas II masih rendah. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh kurangnya minat baca pada siswa, selain itu media yang digunakan dalam pembelajaran kurang interaktif yang menyebabkan pembelajaran monoton dan kurang menarik minat siswa untuk semangat dalam belajar.

Tabel 1.1
Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD.

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah siswa	Siswa Lancar Membaca		Siswa tidak bisa Membaca	
			Siswa	%	Siswa	%
SDN 2 BANYUNING	II	28	16	57,15%	12	42,85%

Pada tabel 1.1, terlihat bahwa jumlah siswa kelas II di SDN 2 Banyuning yaitu 28 orang siswa, 16 orang siswa sudah lancar membaca, 12 orang siswa yang tidak bisa membaca. Pada data tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan siswa perlu di tingkatkan.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan, maka diberikan solusi yaitu melakukan penelitian pengembangan media kartu bergambar interaktif digital. Media kartu bergambar interaktif digital merupakan sebuah platform yang memungkinkan tenaga pendidik untuk memberikan materi pembelajaran secara interaktif melalui gambar, audio, animasi, serta elemen interaktif lainnya. Kartu bergambar interaktif digital merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual (gambar) dan interaktivitas digital. Alasan dipilihnya media kartu bergambar interaktif digital karena siswa kelas II Sekolah Dasar cenderung lebih

mudah memahami konsep melalui media kartu bergambar dengan elemen interaktif dapat menarik perhatian siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan antusias, maka proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini dapat berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan (Arikarani & Amirudin, 2021). Kelebihan dari media kartu bergambar interaktif digital adalah memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa dapat berinteraksi langsung dalam penggunaan media kartu bergambar interaktif digital dengan menyentuh layar, atau mendengar audio. Kartu bergambar interaktif dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Elemen interaktif dapat meningkatkan minat baca siswa dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam interaksi media. Dengan demikian, penggunaan media kartu bergambar interaktif digital dapat menjadikan solusi efektif untuk mengatasi permasalahan siswa yang belum lancar membaca permulaan.

Penggunaan media kartu bergambar interaktif digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Melalui penggunaan media, siswa dapat mengasah kemampuan membaca mereka secara lebih menyenangkan, dan interaktif. Maka dari itu penelitian ini dilakukan dapat menarik minat membaca siswa dan memberikan pengalaman baru dalam berinteraksi melalui media pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat didentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar tergolong rendah, hal tersebut dikarenakan kurangnya minat membaca pada siswa.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu siswa belum lancar membaca permulaan dan minimnya media yang interaktif dan inovatif pada proses pembelajaran yang berdampak pada kurangnya minat baca siswa. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah pengembangan media kartu bergambar interaktif digital untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media kartu bergambar interaktif digital untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas media kartu bergambar interaktif digital untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media kartu bergambar interaktif digital untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas media kartu bergambar interaktif digital terhadap membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pengembangan yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah di atas dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media kartu bergambar interaktif digital untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas media kartu bergambar interaktif digital untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media kartu bergambar interaktif digital untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas media kartu bergambar interaktif digital terhadap membaca permulaan siswa kelas II di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dipilih menjadi dua jenis manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis maupun praktis tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat secara teoretis yang dapat dijadikan pedoman ataupun acuan khususnya di sekolah dasar agar mampu memanfaatkan teknologi dan dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Hasil penelitian ini diupayakan mampu untuk menunjukkan kualitas dan efektifitas kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan membaca permulaan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yang dapat ditinjau dari berbagai pihak adalah sebagai berikut.

a) Bagi siswa

Dengan menggunakan media kartu bergambar interaktif digital secara tidak langsung dapat membuat siswa lebih tertarik untuk membaca, meningkatkan kecepatan, kelancaran, dan pemahaman bacaan, elemen interaktif dalam media digital dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta mendorong siswa untuk berfikir kritis melalui kartu bergambar interaktif digital, dapat membatu siswa memahami konsep membaca dengan lebih mudah serta meningkatkan minat membaca permulaan pada siswa.

b) Bagi Guru

Pengembangan media kartu bergambar interaktif digital diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi membaca permulaan dengan lebih menarik dan interaktif dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, maupun kebutuhan siswa yang akan diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal serta pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian pengembangan media kartu bergambar interaktif digital ini dapat dijadikan dasar untuk kualitas pembelajaran di sekolah dan dapat mendorong sekolah untuk mengadopsi teknologi digital di bidang pendidikan.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengembangan media kartu bergambar interaktif digital serta membuka peluang penelitian baru tentang pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini ialah sebuah media kartu bergambar dalam bentuk digital. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah kartu bergambar interaktif digital, dimana produk berfokus pada huruf atau suku kata dan terdapat gambar yang menarik dengan warna yang berbeda.
2. Media kartu bergambar terdapat huruf abjad dari a-z dilengkapi dengan suku kata dan gambar pada kartu.
3. Media kartu bergambar mengandung unsur-unsur membaca permulaan meliputi pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, hubungan pola ejaan dan bunyi, serta kelancaran membaca.
4. Media kartu bergambar merupakan media pembelajaran dua dimensi dengan ukuran 7 x 10 cm dan dirancang menggunakan aplikasi Canva.
5. Pada tampilan awal bagian produk akan menampilkan beberapa elemen seperti judul, dan tampilan start di bagian awal media.
6. Terdapat tampilan beberapa menu pada media seperti menu, petunjuk, unsur-unsur membaca permulaan, dan abjad.

7. Tampilan pada produk ini pada bagian kartu bergambar akan menampilkan tanda *home* untuk ke tampilan utama, tanda *next* untuk ke halaman selanjutnya, dan tanda *back* untuk ke halaman sebelumnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kemampuan membaca permulaan tidak hanya diperlukan dalam pembelajaran bahasa saja, tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh kemampuan membaca siswa, akan menjadi pondasi bagi keberhasilan siswa dalam mempelajari semua materi mata pembelajaran. Setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda, ada anak yang membutuhkan lebih lama untuk menguasai keterampilan membaca dibandingkan dengan siswa lainnya. Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk membantu siswa dalam membaca permulaan.

Perlunya pengembangan media kartu bergambar interaktif digital untuk memudahkan guru dalam mengajarkan membaca pada siswa kelas II sehingga siswa mampu meningkatkan membaca permulaan. Implementasi teknologi digital dalam pendidikan merupakan hal yang penting yang harus dilakukan. Maka dari itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu dari pendidikan itu sendiri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.

2. Di sekolah sudah lancar dan mampu menggunakan prangkat digital.
3. Penggunaan media kartu bergambar dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa sekolah dasar.

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang telah dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media kartu bergambar interaktif digital ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas II sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Materi yang termuat dalam media kartu bergambar interaktif digital ini hanya terbatas pada membaca permulaan siswa Sekolah Dasar.
3. Media kartu bergambar ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya harus memiliki alat elektronik seperti *smarphone*, tablet, leptop atau komputer yang mendukung dalam penggunaan media.
4. Penggunaan media memerlukan koneksi internet untuk kelancaran penggunaan media.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk menghindari kesalah pahaman beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk guna membantu mengatasi permasalahan di dalam proses pembelajaran dan memperbaiki produk yang sebelumnya sudah tersedia.

2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan mendukung proses belajar siswa. Dimana dengan media pembelajaran dapat memberikan wawasan baru bagi siswa.
3. Kartu bergambar interaktif digital merupakan alat berbasis digital yang menggunakan kartu bergambar sebagai salah satu elemennya. Yang terdiri dari kartu-kartu kecil dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti animasi yang membuatnya lebih menarik yang dapat membantu siswa belajar tentang konsep, seperti suku kata dalam membaca permulaan.
4. Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam proses belajar membaca yang difokuskan pada pengenalan yang berkaitan dengan huruf-huruf, pondasi bagi siswa untuk melanjutkan ke tahap membaca lanjutan dalam membangun kemampuan menggabungkan huruf.
5. Model 4D merupakan sebuah model pengembangan yang memiliki beberapa tahapan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).