

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa nasional sejak Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dan berfungsi sebagai simbol kebanggaan, identitas nasional, pemersatu bangsa, serta alat komunikasi. Selanjutnya, melalui Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa resmi negara yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan (Febrianti dkk., 2021). Dalam konteks pendidikan, Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi sarana utama dalam proses komunikasi dan penyampaian materi pembelajaran di sekolah.

Sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, proses pembelajaran diharapkan mampu memadukan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (Jayanti dkk., 2024). Peran Bahasa Indonesia tampak nyata dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, karena mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan kaidah bahasa, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, media berpikir, alat pemersatu, dan wahana kebudayaan (Purnamasari dkk., 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain dalam proses pembelajaran (Mawaddah Siregar & Syaputra, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa

Indonesia perlu dirancang secara terpadu agar siswa mampu mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung pembelajaran terpadu tersebut adalah pendekatan *Whole Language*. Pendekatan *Whole Language* merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang menyajikan keterampilan berbahasa secara utuh dan terpadu sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa (Sudiana dkk., 2022).

Pentingnya keterampilan berbahasa juga tercermin dalam silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia (Icahayati Trisna &, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya membaca, merupakan bagian penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena digunakan untuk menyampaikan gagasan, pendapat, dan perasaan. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang agar siswa mampu menikmati serta memanfaatkan karya sastra sebagai sarana pengembangan kepribadian, perluasan wawasan, dan peningkatan kemampuan berbahasa. Tujuan khusus pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain menumbuhkan minat membaca, meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra, serta mengasah kepekaan, perasaan, dan kecakapan berbahasa siswa secara menyeluruh (Amani dkk., 2025).

Namun demikian, salah satu keterampilan berbahasa yang masih menjadi permasalahan umum di sekolah dasar adalah keterampilan membaca pemahaman.

Banyak siswa belum mampu memahami isi teks secara utuh, seperti menyimpulkan informasi, mengidentifikasi gagasan utama, dan menafsirkan makna kata dalam konteks bacaan. Hal ini sejalan dengan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*, yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 80 negara peserta dengan skor membaca sebesar 359 dan tergolong dalam kategori rendah.

Hasil penelitian Dihan dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa siswa masih mengalami hambatan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca. Siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan, terutama teks naratif, seperti menentukan ide pokok, menyimpulkan isi cerita, dan menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan. Meskipun proses pembelajaran telah melibatkan kegiatan menyimak, berbicara, dan menulis, keterampilan membaca pemahaman sebagai inti dari kemampuan berbahasa terpadu belum berkembang secara optimal.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas V MIN 2 Buleleng. Berdasarkan hasil tes keterampilan membaca pemahaman yang dilakukan terhadap 27 siswa, diketahui bahwa sebanyak 4 siswa (14,8%) berada pada kategori tinggi, 6 siswa (22,2%) berada pada kategori cukup, dan 17 siswa (63,0%) berada pada kategori rendah. Data capaian keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V MIN 2 Buleleng disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Capaian Pembelajaran Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas
V MIN 2 Buleleng

Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas IV	Kategori					
		Tinggi	%	Cukup	%	Rendah	%
MIN 2 Buleleng	27	4	14,8%	6	22,2%	17	63,0%

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa tidak hanya tercermin dari hasil tes, tetapi juga dari aktivitas belajar di kelas. Siswa cenderung pasif, kurang antusias saat kegiatan membaca, serta mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan mengekspresikan gagasan berdasarkan teks yang dibaca. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran membaca belum berjalan secara optimal. Kemampuan literasi siswa masih menjadi permasalahan penting dalam dunia pendidikan yang memerlukan penguatan melalui pembelajaran yang terintegrasi (Sugiarta dkk., 2023).

Guru kelas juga mengungkapkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa guna meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran digital mulai dikembangkan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pengembangan media digital tidak dapat dilakukan hanya untuk mengikuti perkembangan zaman, melainkan harus mempertimbangkan kondisi dan kesiapan sekolah agar benar-benar menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V MIN 2 Buleleng, diketahui bahwa sekolah telah memiliki sarana pendukung berupa

perangkat digital sederhana, seperti *smartphone* dan televisi interaktif, yang digunakan secara terbatas dalam kegiatan pembelajaran. Guru kelas V memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital, meskipun pemanfaatannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Di sisi lain, siswa kelas V telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media digital sederhana yang bersifat visual dan interaktif. Media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Jayanti dkk., 2024).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sekolah memiliki kesiapan dasar untuk menerima pengembangan media pembelajaran digital. Namun, pemanfaatan media digital, khususnya untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia, masih terbatas dan belum dirancang secara sistematis sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana bantu bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pemilihan media yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, konkret, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Kamila dkk., 2024). Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih variatif dan interaktif. Media pembelajaran juga mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar siswa (Wulandari dkk., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara

sistematis dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran siswa sekolah dasar (Trisna dkk., 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media visual memiliki peran penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, seperti makna kata, struktur kalimat, dan isi teks bacaan. Salah satu media visual yang praktis dan efektif digunakan di sekolah dasar adalah *E-Flashcard* (Oktavia dkk., 2024). Media *E-Flashcard* berupa kartu digital yang memuat gambar, teks, atau kombinasi keduanya, yang dirancang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Keunggulan lain dari media *E-Flashcard* adalah dapat digunakan secara berulang dan mandiri sehingga membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik. Tampilan visual yang menarik juga dapat meningkatkan konsentrasi dan mengurangi kejenuhan belajar. Media visual seperti *E-Flashcard* terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat informasi, khususnya dalam pembelajaran bahasa (Zamhari dkk., 2022).

Agar pemanfaatan *E-Flashcard* lebih efektif, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mendukung pemahaman bahasa secara menyeluruh dan kontekstual. Pendekatan *Whole Language* dinilai tepat karena menekankan pembelajaran bahasa secara terpadu, alami, dan bermakna. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif menggunakan bahasa melalui berbagai aktivitas bermakna, seperti membaca cerita, berdiskusi, menulis pengalaman, dan mempresentasikan gagasan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berupa *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* menjadi alternatif yang relevan dan strategis untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merancang penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Berbasis *Whole Language* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini, sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan pengamatan guru, sebagian besar siswa kelas V MIN 2 Buleleng masih mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca pemahaman, seperti memahami isi teks, dan menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan.
2. Rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V MIN 2 Buleleng disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum menarik dan kurang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami teks bacaan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk memahami isi bacaan secara mendalam.
3. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran masih terbatas dan belum optimal dalam mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V MIN 2 Buleleng, khususnya dalam memahami penggunaan kata sifat melalui pendekatan *Whole Language*, karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga belum menarik dan tidak interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran berupa *E-Flashcard* yang dirancang dengan pendekatan *Whole Language*.
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan media dibatasi pada materi kata sifat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN 2 Buleleng.
3. Keterampilan berbahasa yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca pemahaman, khususnya bagaimana siswa memahami makna kata sifat dalam konteks teks bacaan.
4. Subjek uji coba penelitian ini terbatas pada siswa kelas V MIN 2 Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancang bangun media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata sifat di kelas V MIN 2 Buleleng?
2. Bagaimana validitas media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata sifat di kelas V MIN 2 Buleleng?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MIN 2 Buleleng berdasarkan respons guru dan siswa?

4. Bagaimana efektivitas media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Buleleng berdasarkan hasil tes atau evaluasi pembelajaran?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan proses perancangan dan pengembangan *E-Flashcard* digital berbasis *Whole Language* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata sifat di siswa kelas V MIN 2 Buleleng.
2. Untuk menguji tingkat validitas isi, tampilan, dan desain media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* melalui hasil validasi ahli.
3. Untuk menguji tingkat kepraktisan media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MIN 2 Buleleng berdasarkan respon guru dan siswa.
4. Untuk menguji efektivitas media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Buleleng berdasarkan hasil tes atau evaluasi pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang berjudul "Pengembangan *E-Flashcard* Berbasis *Whole Language* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah" adalah sebagai berikut.

(1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran bahasa, khususnya yang berkaitan dengan pendekatan *Whole Language* dan penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian dalam bidang media pembelajaran berbasis literasi kontekstual.

(2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

E-Flashcard ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami kata sifat melalui teks yang bermakna dan kontekstual. Dengan tampilan visual yang menarik serta integrasi audio dan cerita sederhana, siswa akan lebih termotivasi, terlibat aktif, dan mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman secara menyenangkan.

b. Bagi Guru

Media *E-Flashcard* ini dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia secara terpadu. Guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif, sekaligus mendorong keterlibatan siswa dalam membaca, berdiskusi, dan menanggapi isi bacaan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendorong peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Kepala sekolah dapat menggunakannya sebagai contoh penerapan teknologi pendidikan

dalam mendukung kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan kontekstual.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan untuk pengembangan media pembelajaran lain dengan pendekatan serupa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media sejenis dengan materi, jenjang, atau bentuk *platform* yang berbeda.

e. Bagi Pengembangan Teknologi Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu kontribusi dalam pengembangan media digital berbasis konteks literasi dan *Whole Language*, yang mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang akan dihasilkan adalah media *E-Flashcard* berbasis pendekatan *Whole Language* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung guru dalam mengembangkan kemampuan membaca siswa melalui teks dan gambar yang disusun dalam konteks cerita bermakna. Adapun spesifikasi produk *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* ini dijelaskan sebagai berikut.

1. *E-Flashcard* ini menggunakan pendekatan *Whole Language* dengan menyajikan gambar, teks, dan audio dalam bentuk cerita sederhana yang mencerminkan pengalaman nyata siswa. Tujuannya agar siswa memahami bahasa secara utuh dan bermakna, bukan sekadar menghafal kata secara terpisah.

2. Produk dikembangkan menggunakan platform *Canva* dan disusun dalam bentuk *E-Flashcard* berbasis visual dan kontekstual.
3. Produk dapat diunduh dalam format gambar untuk penggunaan *offline*, namun memerlukan koneksi internet untuk mengakses fitur audio, video, dan elemen interaktif lainnya secara *online*.
4. Konten *E-Flashcard* mengangkat materi kata sifat dalam bentuk narasi kontekstual yang terinspirasi dari pengalaman sehari-hari siswa, sesuai dengan Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia kelas V.
5. Selain itu, media ini juga fleksibel digunakan dalam kegiatan kelompok kecil, diskusi kelas, maupun evaluasi informal, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga mendorong interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
6. Produk berupa media *E-Flashcard* yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan televisi interaktif.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Flashcard* Berbasis *Whole Language* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 2 Buleleng, ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- 1) *E-Flashcard* dapat menarik minat belajar siswa sekolah dasar dan memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih kontekstual dan menyenangkan.
- 2) Pendekatan *Whole Language* mampu meningkatkan keterampilan berbahasa secara terpadu, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara, melalui media pembelajaran yang dirancang utuh dan bermakna.

- 3) Media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, tidak hanya dari aspek kognitif, tetapi juga dalam keterampilan berbahasa secara terpadu.
- 4) Media pembelajaran dapat diimplementasikan secara optimal karena didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai.
- 5) Guru telah menguasai dasar penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media pembelajaran *E-Flashcard* digital hanya dikembangkan dan diuji di kelas V siswa MIN 2 Buleleng.
- 2) Pengembangan media *E-Flashcard* berbasis *Whole Language* ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
- 3) Keterampilan berbahasa dikembangkan secara terpadu sesuai pendekatan *Whole Language*, namun dalam penelitian ini pembelajaran difokuskan pada pengembangan keterampilan membaca pemahaman.
- 4) Media *E-Flashcard* yang dikembangkan hanya fokus pada materi kata sifat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN 2 Buleleng.
- 5) Media *E-Flashcard* dikembangkan dengan mengintegrasikan pendekatan *Whole Language* untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Penggunaan media ini diterapkan pada siswa kelas V MIN 2 Buleleng.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah pada penelitian ini. Berikut istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

1. *E-Flashcard* adalah media pembelajaran visual interaktif berbasis elektronik yang berisi kombinasi gambar, teks, dan suara, dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara menyenangkan dan kontekstual.
2. *Whole Language* adalah pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang menekankan integrasi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu dalam konteks yang bermakna, autentik, dan berhubungan dengan pengalaman nyata siswa.
3. Keterampilan membaca pemahaman adalah keterampilan memahami isi bacaan, seperti menemukan ide pokok, menyimpulkan, dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks, yang dikembangkan melalui pendekatan *Whole Language* secara bermakna dan kontekstual.
4. Siswa kelas V sekolah dasar adalah siswa berusia sekitar 10–11 tahun yang menjadi subjek dalam penelitian ini, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

