

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan peran penting dalam menciptakan perubahan melalaui dorongan dan dukungan yang dapat merubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan seseorang. Kemampuan yang diperoleh melalui pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan individu, tetapi juga untuk memperkuat profesionalisme dan peran aktif sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Berbagai peningkatan yang dihasilkan oleh pendidikan yang memberikan dampak positif terhadap proses dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karna itu dukungan terhadap pengembangan berbagai keterampilan sangatlah penting dalam mencapai kemajuan (Mudyhardjo, 2016). Pendidikan tidak hanya menjadi sarana transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga menumbuhkan sikap cinta terhadap budaya sendiri. Sehingga sekolah yang merupakan tempat penyelenggaraan pendidikan, memiliki peran penting dalam proses pelestarian budaya.

Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Danin (2008:2) yang mengatakan bahwa fungsi penyandaran atau disebut juga fungsi konservatif bermakna bahwa sekolah bertanggung jawab untuk memperhatikan nilai-nilai budaya masyarakat dan membentuk kesejatian diri sebagai manusia. Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Di lapangan, terutama di SD Negeri 5 Jinengdalem, terdeteksi bahwa kemampuan membaca dasar siswa kelas 2 masih berada pada

tingkat yang rendah. Situasi ini semakin diperburuk oleh mendominannya metode ceramah dan buku teks tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan sesuai dengan konteks. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia (Supriyadi, 2018). Namun di sisi lain, penggunaan media pembelajaran yang mengedepankan kearifan lokal masih terbilang minim dan belum dimaksimalkan. Materi lokal seperti legenda, tokoh masyarakat, dan nilai-nilai kehidupan dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang relevan dan berarti bagi siswa. Menggabungkan pembelajaran literasi dengan kearifan lokal memiliki potensi untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya, memperdalam identitas daerah, serta secara alami meningkatkan minat baca melalui pengalaman yang relevan. Inovasi dalam media pembelajaran adalah salah satu strategi untuk mengatasi tantangan dalam proses belajar saat ini di era perubahan pendidikan. Media yang hanya menarik perhatian secara visual tidak cukup untuk menciptakan keterlibatan yang mendalam bagi siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Untuk itu, pengembangan media diperlukan tidak hanya dari segi keindahan, tetapi juga harus memiliki makna yang dalam untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan budaya siswa (Widiastuti, 2021).

Pengembangan media *flashcard* yang bermuatan *Tat Twam Asi* sangat penting dalam konteks ini, karena menggabungkan elemen visual, bahasa, dan nilai-nilai budaya dalam satu kesatuan yang saling melengkapi. Media ini dirancang dengan menampilkan ilustrasi kontekstual yang mencerminkan kondisi sosial dan budaya peserta didik, dipadukan dengan suku kata dan kalimat sederhana yang disusun berdasarkan prinsip dasar pembelajaran literasi. Pemilihan gambar yang

tepat, pemakaian kosakata yang dikenal, dan pengaturan narasi yang mengandung nilai-nilai budaya lokal diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara visual. media *flashcard* ini juga berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai karakter serta memperkuat identitas budaya. Keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi dan memahami materi melalui pendekatan visual yang berbasis pada kearifan lokal dapat menjadi dasar yang kuat untuk memotivasi intrinsik, meningkatkan keterampilan membaca secara bertahap, dan mencapai pembelajaran yang lebih bermakna (Sari, 2020).

Kearifan lokal merupakan akumulasi pengetahuan dan kebijakan yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah komunitas yang merangkum perspektif teologis, kosmologis dan sisologis. Kearifan lokal mencakup pada filosofis, nilai-nilai, etika, dan perilaku yang melmbaga secara tardisional untuk mengelola sumber daya alam dan manusia, dirumuskan sebagai formulasi pandangan hidup (*world view*) sebuah komunitas mengenai fenomena alam dan sosial yang mentradisikan atau ajeg dalam suatu daerah. Pandangan hidup tersebut menjadi komunitas yang membedakan dengan kelompok lainnya (Musanna, 2012). Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan siswa untuk selalu lekat dengan kondisi konkret yang mereka hadapi.

Hal ini selaras dengan pendapat Suwito (dalam Wagira 2012) yang mengemukakan pilar pendidikan kearifan lokal meliputi 1) membangun manusia berpendidikan harus berdasarkan pada pengakuan eksistensi manusia sejak dalam kandungan; 2) pendidikan harus berbasis kebenaran dan keluhuran budi, menjauhkan dari cara berpikir tidak benar; 3) pendidikan harus mengembangkan ranah moral, spiritual (ranah afektif) bukan sekedar kongnitf dan ranah psikomorik;

dan 4) sinergitas budaya, pendidikan dan pariwisata perlu dikembangkan secara sinergis dalam pendidikan yang berkarakter, pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk meestarikan potensi masing-masing daerah. Kearifan lokal harus dikembangkan dari potensi daerah (Wagiran., 2012).

Namun dalam kenyataan banyak guru yang belum mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran sehingga tujuan pendidikan belum tercapai selain itu belum mengenal kearifan lokal di lingkungannya. Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan diatas, bahwa penulis tertarik untuk mengkaji lebih mendalam tentang pentingnya pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang bukan hanya membekali siswa pengetahuan saja tetapi juga menanamkan rasa cinta terhadap keberagaman lokal dilingkungannya, dampak dari pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan.

Keterampilan membaca termasuk salah satu aspek penting dalam berbahasa, terdapat empat aspek utama yang perlu dipahami dalam berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa ini dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu *encoder* (pengirim) dan *decoder* (penerima). Proses *encoder* ini berfokus pada kemampuan untuk menyampaikan informasi, sementara proses *decoder* berkaitan dengan kemampuan untuk menangkap dan memahami informasi. Dalam upaya mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam pendidikan, salah satu konsep yang penting untuk dijadikan dasar adalah ajaran *Tat Twam Asi*. Istilah ini berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti *Kau adalah aku, dan aku adalah kau*. Konsep ini menekankan prinsip bahwa semua makhluk hidup adalah satu dan setara, serta menyadarkan kita bahwa penderitaan, kebahagiaan, dan keberadaan orang lain sebenarnya juga bagian dari diri kita.

Dalam bidang pendidikan, penerapan prinsip *Tat Twam Asi* dapat memperkuat pembelajaran yang fokus pada saling menghargai, empati, dan kerja sama. Saat siswa diajak untuk menyadari bahwa teman dari berbagai latar belakang budaya merupakan bagian dari diri mereka, maka akan muncul sikap saling menghargai dan solidaritas sosial. Prinsip ini sangat sesuai dengan tema “Berteman dalam Keragaman” dan dapat dihubungkan secara nyata melalui media pembelajaran seperti kartu *flashcard* yang berisi gambar dan kalimat yang berhubungan dengan budaya lokal (Saraswati, 2010). Dengan memasukkan nilai *Tat Twam Asi* ke dalam media pembelajaran, siswa tidak hanya diajari teknik membaca, tetapi juga mengerti nilai sosial dan moral dari tulisan yang mereka baca. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan berakar pada kehidupan nyata siswa, sekaligus memperkuat karakter dan identitas budaya mereka sebagai bagian dari masyarakat yang majemuk. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut sangatlah diperlukan untuk mendukung pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari (Mulyati, 2015).

Keempat aspek keterampilan berbahasa, seperti membaca dan menulis menjadi prioritas untuk dikembangkan sejak dini karena termasuk bagian dari literasi awal. Oleh karena itu, banyak orang tua siswa yang memberikan pengajaran membaca kepada anak-anaknya dari usia yang masih terbilang muda. Keterampilan membaca dan menulis memiliki dampak yang besar terhadap keberhasilan dalam belajar dan kehidupan secara umum. Di era yang terus berkembang ini kemampuan membaca sangatlah penting, karena melalui membaca kita dapat mengakses dan memahami berbagai informasi (Sukma, 2015). Membaca adalah alat yang sangat

efektif dalam menyampaikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya memperoleh hasil pembelajaran tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan membaca (Wisma, 2025)

Secara tidak langsung keterampilan membaca ini memberikan mereka cara untuk menjelajahi berbagai informasi yang ada di dunia serta membantu mereka dalam menentukan arah dan petunjuk dalam hidupnya. Keterampilan membaca menjadi salah satu faktor utama yang memudahkan peserta didik dalam memahami berbagai konsep yang terdapat dalam pembelajaran (Widiyanti, 2013). Membaca merupakan salah satu kegiatan pendidikan yang memiliki banyak manfaat, dalam proses membaca terdapat usaha untuk memahami makna yang terkandung dalam sebuah tulisan. Tujuan dari pembelajaran membaca di sekolah dasar adalah untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca mereka di masa depan. Proses ini dimulai dengan pengenalan huruf, dilanjutkan dengan membaca suku kata hingga membuat sebuah kalimat. Dengan demikian pembelajaran membaca harus dimulai dengan proses yang baik agar hasil belajar yang dicapai menjadi lebih optimal (Nita, 2025).

Selain itu, membaca merupakan sebuah kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif melalui membaca seseorang dapat mengakses informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru. Semua yang diperoleh dari bacaan dapat membantu meningkatkan pemikiran, wawasan, dan pandangan seseorang, karena membaca dianggap sebagai jendela dunia. Tak bisa dipungkiri bahwa membaca telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, kegiatan membaca sering kali dilakukan oleh individu dalam berbagai situasi. Di era global saat ini banyak informasi yang disediakan melalui media elektronik maupun cetak, sehingga

kemampuan membaca menjadi keterampilan dasar yang sangat penting dimiliki setiap individu. Oleh karena itu, pembelajaran membaca di sekolah memang peranan yang sangat penting (Rahmawati., 2017). Pembelajaran bahasa indonesia sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena bisa meningkatkan kemampuan mereka di berbagai bidang dan mempermudah dalam proses berkomunikasi dengan lebih efektif dan akurat dalam bahasa indonesia (Aminulloh, 2023). Tujuan pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa untuk mengapresiasi dan menggunakan karya sastra, sehingga mereka dapat mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan, dan meningkatkan kemampuan berbahasa.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yang maupun menciptakan suasana baru. Selain itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan siswa. Dengan banyaknya pilihan media yang tersedia, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Hal ini bisa untuk meningkatkan pemahaman serta prestasi siswa dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memperdalam pemahaman, meningkatkan keterlibatan, serta membantu siswa dalam mengingat informasi yang telah dipelajari. Media memiliki pengaruh besar dalam perkembangan zaman dan berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalam dunia pendidikan, dimana terdapat interaksi pembelajaran antara murid dan guru (Titin, 2023).

Dalam proses penentuan dan pemilihan media pembelajaran, ada beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan. Setiap media pembelajaran memiliki ciri khas yang berbeda-beda, hal ini sangat penting untuk dipertimbangkan guna mendukung efektivitas dalam proses pembelajaran. Menurut (Sanaky, 2013) secara umum media pembelajaran identik artinya dengan kata kepergaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang bisa diraba, dilihat, didengar, diamati, dengan panca indera. Media memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, yang dimana menjadi salah satu komponen yang esensial untuk keberlangsungan proses belajar mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran menempati posisi strategis dan merupakan bagian integral dari sebuah pembelajaran. Istilah integral ini mengindikasikan bahwa media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda-beda dari komponen lainnya, yaitu berperan sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik (Dwi, 2022).

Namun, dalam proses penyampaian pesan sering kali terjadi gangguan yang mengakibatkan peserta didik tidak memahami pesan yang dimaksud dengan baik dan jelas (Wahidin, 2018). Pengaruh media pembelajaran dalam pendidikan memberikan dampak positif dan signifikan terhadap proses belajar mengajar antara peserta didik dan pengajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena bahan ajar yang disajikan melalui media tersebut lebih menarik dan mampu menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, makna dari materi ajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih efektif. Metode pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya bergantung pada komunikasi

verbal melalui kata-kata lisan. Dengan pendekatan yang beragam, peserta didik tidak akan merasa bosan saat belajar selain itu, guru juga lebih efisien dalam menyampaikan materi, karena waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dipersingkat.

Banyak media pembelajaran hanya memerlukan waktu yang singkat untuk menyampaikan pesan dan isi pelajaran dengan jumlah yang cukup banyak, tetapi dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam lingkungan sekolah saja tetapi dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun diperlukan, contohnya peserta didik bisa belajar dengan menggunakan media elektronik seperti hp dan laptop (Moto, 2019). Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara yang telah dilakukan terdapat permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 5 Jinengdalem, yaitu diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang hanya berupa buku paket saja untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran hanya berpusat pada guru dan peserta didik hanya sebagai pendengar, belum tersedianya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan metode konvensional yaitu metode ceramah. Selain itu juga fasilitas yang dimiliki Sekolah Dasar Negeri 5 Jinengdalem dapat digunakan dalam pembuatan media ajar dan sudah memadai seperti tersedianya LCD Proyektor, pengeras suara saat penampilan video, namun guru belum memanfaatkannya dan membuat media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Temuan lain di lapangan bahwa saat pembelajaran peserta didik cenderung bosan dengan materi pada buku paket yang hanya memanfaatkan media seperti buku pembelajaran dan gambar-gambar. Berkaitan dengan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 5 Jinengdalem dengan berkembangnya teknologi dan tuntutan kurikulum saat ini, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca siswa yaitu dengan mengembangkan media *flashcard* berbantuan kearifan lokal. Pemilihan lokasi penelitian di SD Negeri 5 Jinengdalem didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan terdapatnya perbedaan antara kemampuan fasilitas belajar dan cara pemakaiannya dalam proses pendidikan. Sekolah ini telah memiliki alat yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti proyektor LCD dan sistem audio, tetapi penggunaannya masih belum optimal. Para guru lebih sering menggunakan metode tradisional dan hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Hal ini membuka peluang untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif, seperti *flashcard* yang memuat nilai-nilai lokal, yang bisa meningkatkan partisipasi aktif dan kontekstual siswa. Siswa kelas 2 dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget. Di tahap ini, siswa memerlukan rangsangan visual dan media langsung guna membantu mereka memahami konsep yang bersifat abstrak, termasuk saat belajar membaca. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa di kelas 2 di sekolah tersebut memiliki kemampuan

dasar membaca yang rendah, seperti dalam memahami suku kata dan menyusun kalimat sederhana. Hal ini menekankan pentingnya menggunakan media bantu yang sesuai dengan perkembangan mereka.

Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 5 Jinengdalem

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai Skor Minimal		Siswa yang Belum Mencapai Skor Minimal	
			Siswa	%	Siswa	%
SD Negeri 5 Jinengdalem	II	28	11	39,29%	16	60,71%

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kemampuan membaca pemahaman masih berada di bawah harapan. Dari total 28 siswa, hanya 11 siswa (39,29%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 17 siswa (60,71%) belum mencapai standar tersebut. Minat rendah dalam membaca menjadi fokus dari penelitian ini karena keterampilan membaca adalah dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa di semua pelajaran. Tanpa kemampuan membaca yang baik, siswa akan mengalami hambatan dalam memahami materi pelajaran secara keseluruhan. Minat membaca yang rendah juga terkait dengan penggunaan media yang kurang menarik, membosankan, dan tidak kontekstual. Oleh sebab itu, pengembangan media *flashcard* yang berbasis lokal diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam aktivitas membaca. Pemilihan mata pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada perannya yang sangat penting dalam membangun kemampuan literasi siswa di tingkat dasar. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran mendukung penguasaan empat aspek berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta berfungsi sebagai sarana utama untuk berkomunikasi dan memahami pelajaran-

pelajaran lainnya. Di sisi lain, materi "Berteman dalam Keragaman" dipilih karena mengandung nilai-nilai sosial seperti toleransi, empati, dan kebersamaan, yang sangat sesuai dengan pendekatan belajar yang berbasis pada kearifan lokal. Materi tersebut memberikan banyak kesempatan untuk mengembangkan media yang tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga membentuk karakter dan menghargai keberagaman budaya siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang di atas adapun indentifikasi masalah yang didapatkan, yaitu sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan dasar membaca pada siswa kelas 2.
2. Kurangnya minat belajar pada siswa.
3. Rendahnya inovasi guru dalam menerapkan media pembelajaran.
4. Kurangnya dukungan dan motivasi dari orang tua siswa.
5. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga dalam pembelajaran peserta didik merasa bosan.
6. Kurangnya media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah di paparkan di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan permasalahan:(1)Rendahnya kemampuan dasar membaca pada siswa kelas 2, dan (2) Rendahnya inovasi guru dalam menerapkan media pembelajaran. Oleh karna itu, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan

keterampilan membaca siswa kelas 2 dengan berupa media *flashcard* bermuatan *Tat Twam Asi* yang akan diujikan di SD Negeri 5 Jinengdalem.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SD Negeri 5 Jinengdalem?
2. Bagaimana Validitas media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SD Negeri 5 Jinengdalem?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SD Negeri 5 Jinengdalem?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan memmbaca siswa kelas 2 di SD Negeri 5 Jinengdalem?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan utama dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut

1. Untuk menganalisis rancang bangun media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SD Negeri 5 Jinengdalem.
2. Untuk menganalisis validitas isi media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SD Negeri 5 Jinengdalem.

3. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SD Negeri 5 Jinengdalem.
4. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SD Negeri 5 Jinengdalem.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka didapatkan tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi tentang penelitian sejenis lainnya. Selain itu, hasilnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang pendidikan dan ilmu pengetahuan, khususnya tentang bagaimana membuat media pembelajaran flashard yang sesuai untuk diterapkan di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan peneliti lain. Manfaat tersebut sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media *flashcard* bermuatan *Tat Twam Asi* ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas 2 sekolah dasar dalam hal meningkatkan keterampilan membaca.

b. Bagi Guru

Dalam pengembangan ini, diharapkan dapat membantu guru dalam memudahkan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam belajar, sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan ketika belajar, sehingga siswa akan termotivasi untuk terus belajar, dikarenakan kondisi belajar yang terlihat nyata jika dibandingkan menggunakan media *slide poweer point*.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian yang dilakukan mengenai media flashard yang bisa digunakan sebagai sumber referensi atau kajian guna mendukung penelitian yang akan dilakukan mendatang dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang beragam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu guru dalam membangkitkan minat dan kemampuan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti perlu merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini, peneliti hendak mengembangkan media *flashcard* yang di rancang untuk meningkatkan keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun beberapa spesifik dari media flashard ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *flashcard* sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.
2. Media pembelajaran *flashcard* bermuatan *Tat Twam Asi* ini dirancang secara khusus untuk memperkenalkan dan menanamkan tiga nilai utama dalam ajaran *Tat Twam Asi*, yaitu sikap saling menghargai, rasa empati, dan kerja sama. *Flashcard* ini terdiri atas tiga kartu yang masing-masing menampilkan gambar ilustrasi yang menjelaskan situasi nyata yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar. Gambar-gambar tersebut disusun secara kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa, sehingga nilai-nilai karakter dapat tersampaikan dengan baik. Pada bagian belakang setiap kartu, dilengkapi dengan kalimat sederhana serta rangkaian suku kata yang telah disesuaikan dengan tahap perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya membantu peserta didik berlatih membaca kata demi kata secara bertahap, tetapi juga memberikan pemahaman mengenai pentingnya sikap saling menghargai perbedaan, menumbuhkan rasa peduli terhadap orang lain, serta membangun kebiasaan bekerja sama dalam berbagai aktivitas.
3. Media pembelajaran *flashcard* bermuatan *Tat Twam Asi* ini khusus dirancang untuk mengakomodasi materi bahasa Indonesia yang selaras dengan buku guru. Media *flashcard* ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mengintegrasikan konsep – konsep gambar yang menarik.
4. Produk media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak berupa Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan. Canva

memungkinkan pengembangan untuk merancang materi dengan tampilan yang menarik dan kreatif.

5. Produk media pembelajaran *flashcard* bermuatan *Tat Twam Asi* ini dirancang dengan fleksibilitas yang tinggi, sehingga dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan dilakukan guna menghasilkan suatu produk yang dapat membantu siswa di sekolah, yaitu berupa media pembelajaran. Pada dasarnya, media pembelajaran digunakan guru untuk menyampaikan pesan, informasi maupun materi pembelajaran agar lebih mudah diterima dimengerti oleh siswa sehingga aktivitas siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. Namun pada kenyataannya, masih terdapat guru di sekolah yang sudah memiliki media tetapi belum dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran dan media belum dibuat dalam bentuk digital, hanya menggunakan buku ajar cetak sebagai acuan dalam mengajar sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang ada siswa cenderung bosan yang menyebabkan menurunnya minat dan semangat siswa sehingga menyebabkan rendahnya keterampilan membaca. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif seperti media pembelajaran untuk memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dan sebagai jembatan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Dengan pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2 berasumsi bahwa:

- a. Media *flashcard* memiliki dua dimensi, flashard merupakan media kartu yang berisikan gambar atau simbol yang berhubungan dengan konsep pembelajaran yang ingin dicapai. Seperti berisikan huruf ataupun kata yang memiliki makna yang mempermudah dalam proses pembelajaran membaca.
- b. Setiap guru dapat menggunakan dan mengembangkan media ini sesuai dengan kebutuhannya.
- c. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membaca.
- d. Dengan bantuan media *flashcard* hasil belajar membaca siswa menjadi meningkat.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini hanya diperuntukkan untuk membantu guru kelas 2 pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca.
- b. Uji coba media *flashcard* ini hanya akan dilakukan pada siswa kelas 2 sekolah dasar saja yaitu SD Negeri 5 Jinengdalem.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian dalam mengembangkan dan menghasilkan suatu produk dengan tujuan untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji materi.

2. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi antara dua arah anatara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran.
3. *flashcard* merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya bagi siswa Sekolah Dasar di kelas 2 untuk meningkatkan keterampilan membaca.
4. Kearifan lokal adalah pengetahuan, nilai, norma, dan kebiasaan positif yang muncul dan berkembang dalam suatu komunitas. Pengetahuan ini diturunkan dari generasi ke generasi melalui cerita, praktik, adat, dan tradisi yang terus dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat menggunakan kearifan lokal untuk mengatur kehidupan bersama agar tetap harmonis, menjaga hubungan yang baik antar individu, serta melestarikan keseimbangan dengan lingkungan.
5. *Tat Twam Asi* adalah istilah dengan makna yang sangat dalam. Ajaran ini mengandung nilai cinta dan kasih sayang yang tinggi. Ia juga berkaitan dengan kebahagiaan yang menyeluruh, baik secara fisik maupun batin. Ajaran *Tat Twam Asi* dapat dilihat dalam kehidupan masyarakat sehari-hari dan cara mereka bertindak menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan. Ajaran ini memberikan arti khusus dalam konteks sosial yang kian individualistis, dengan menumbuhkan suasana kebersamaan dan rasa kekeluargaan yang semakin berkembang dalam masyarakat global.
6. Keterampilan Membaca adalah kemampuan individu untuk mengenali, memahami, dan menginterpretasikan tulisan atau teks dengan baik. Proses ini

mencakup pengenalan huruf, suku kata, kata-kata, kalimat, dan paragraf dengan tepat, serta memahami makna yang tersirat di dalamnya.

7. Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar merupakan berusia antara 7 hingga 8 tahun. Menurut teori Piaget, mereka berada dalam fase operasional konkret. Cara belajar yang paling baik bagi mereka adalah melalui penggunaan alat visual, melakukan kegiatan secara langsung, dan menggunakan pendekatan yang relevan dengan konteks dalam proses belajar, metode yang paling berhasil bagi siswa pada tahap ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran seperti gambar, simbol, atau media bergambar yang menarik, serta aktivitas langsung yang bersifat interaktif atau manipulatif. Mereka belajar melalui pengalaman seperti mengamati, menyentuh, mencoba, dan mengalami sendiri suatu proses atau fenomena. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti kartu gambar dengan ilustrasi kontekstual dan kalimat sederhana sangat membantu dalam mengajarkan konsep dan keterampilan membaca, serta memperkenalkan nilai karakter. Pembelajaran yang berfokus pada konteks atau pengalaman sehari-hari.

