

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan diposisikan sebagai katalis utama bagi individu, masyarakat, dan bangsa yang berorientasi pada pengembangan diri secara berkelanjutan. Secara konseptual, pendidikan diartikan sebagai proses reorientasi sikap dan perilaku personal ataupun kelompok dalam rangka pendewasaan manusia melalui intervensi pelatihan dan pengajaran (Pratama & Hardini, 2022). Melalui kerangka ini, individu tidak hanya dibekali pengetahuan dan keterampilan adaptif, tetapi juga fondasi kepribadian mendasar yang pembentukannya sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD/MI).

Mengajarkan siswa dasar-dasar membaca, menulis, dan berhitung merupakan salah satu tujuan sekolah dasar (calistung). Siswa akan melewati tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran di mana mereka mungkin belajar lebih lancar atau kurang lancar, dan meskipun beberapa siswa cepat memahami sesuatu, yang lain mengalami kesulitan. Kondisi yang tidak memuaskan terkait kemampuan membaca siswa dikenal sebagai masalah membaca (Setyastuti et al., 2021). Siswa yang menghadapi kendala membaca awal di kelas rendah (I, II, dan III) menunjukkan variasi latar belakang yang beragam, mencakup ketidakmampuan mengenali abjad hingga belum lancarnya artikulasi ejaan. Impact utama dari hambatan ini bermuara pada penurunan capaian prestasi belajar siswa. Sebagai alternatif solutif, penggunaan *flash card* dinilai efektif untuk melatih keterampilan membaca. Menurut Pranowo (2021), *flash card* merupakan alat bantu pembelajaran

dua sisi berukuran sekitar 25 X 30 cm yang memuat visualisasi gambar, teks, maupun simbol. Integrasi media ini memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih cepat dan efisien, sekaligus memungkinkan proses pengulangan materi (*spaced repetition*) guna memperkuat daya ingat siswa.

Pemaparan tersebut menyatakan bahwa masih banyak permasalahan tentang kemampuan membaca yang dialami siswa di sekolah dasar. Faktor pemicu rendahnya literasi peserta didik dipicu oleh unsur intrinsik maupun unsur ekstrinsik (Setyastuti et al., 2021). Unsur intrinsik terpicu dari potensi personal murid, yaitu minat baca yang kurang dibiasakan untuk belajar membaca. Hal ini memicu minimnya kecakapan literasi murid. Selain faktor internal adapun unsur ekstrinsik yang berdampak pada kecakapan membaca siswa yakni kondisi sekitar rumah dan kondisi finansial kerabat (Afrom, 2013). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Kumallah (2019) disebutkan bahwasanya kecakapan keaksaraan murid terbilang minim dikarenakan oleh minimnya media dan metode instruksional yang diterapkan oleh guru saat aktivitas pembelajaran secara langsung. Guru diwajibkan untuk sanggup memanfaatkan sarana pembelajaran yang disiapkan institusi dan alat pembelajaran yang digunakan kemungkinan telah mengikuti perkembangan zaman. Dalam mencapai pendidikan yang unggul sangat dibutuhkan media dan model pembelajaran yang tepat. Sarana edukatif merupakan salah satu elemen krusial dalam aktivitas pengajaran dikelas selain media perlu adanya model yang mendukung penggunaan media tersebut. Dijelaskan pada penelitian Puspitasari, et al (2022) penggunaan model pembelajaran dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran. Pada era kini beraneka sarana instruksional dapat dimanfaatkan pada aktivitas pengajaran, tetapi pengajar wajib tepat menyeleksi sarana dan model yang

dipakai. Penggunaan model pembelajaran tanpa media pembelajaran dapat menimbulkan sejumlah permasalahan, dijelaskan dalam penelitian Rahmawati (2021) salah satu masalah utama adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran hal tersebut dapat menyebabkan kebosanan dan menurunnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Ketika guru hanya mengandalkan model pembelajaran tanpa didukungnya oleh sarana instruksional yang atraktif layaknya video edukasi maupun alat peraga murid bakal menemui hambatan saat mencerna gagasan-gagasan yang kompleks dan abstrak, sehingga menghambat proses belajar siswa. Dengan demikian, perpaduan sarana edukatif pada model instruksional sangat penting guna meningkatkan kualitas pendidikan serta memperkaya pengalaman studi murid dan memacu partisipasi aktif pelajar pada aktivitas pengajaran.

Keterbatasan kebiasaan pemahaman bacaan dan artikulasi kata sederhana pada siswa kelas I SD Negeri 3 Gobleg berakar pada rendahnya kemampuan membaca dasar mereka, sebagaimana terkonfirmasi melalui observasi serta wawancara bersama wali kelas. Ketidakefektifan dan minimnya daya tarik proses instruksional tersebut dipicu oleh beberapa determinan, khususnya kelangkaan media belajar yang interaktif serta monotonnya variasi model pembelajaran.

Keunggulan *flash card* terletak pada fleksibilitas penggunaannya dan kapasitas penampungan informasi yang efisien sehingga dinilai efektif dalam menunjang pembelajaran (Febriyanto & Yanto, 2019). Berbasis keunggulan tersebut, studi ini melakukan inovasi dengan mengombinasikan *flash card* digital ke dalam kerangka *Problem-Based Learning* (PBL) bagi peserta didik kelas I SD Negeri 3 Gobleg. Pembaharuan ini diantisipasi dapat menstimulasi hasil belajar

secara signifikan: memperkuat retensi memori, mempercepat pemahaman konsep, serta menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan. Secara fungsional, sintaks PBL berorientasi media digital ini bertindak sebagai akselerator konsentrasi, daya fokus, dan daya tarik siswa sepanjang interaksi instruksional. (Febriyanto & Yanto, 2019). *Flash Card* memiliki sejumlah manfaat yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu keunggulan utamanya terletak pada kegunaan dan mobilitasnya, sehingga media ini dapat dimanfaatkan dengan fleksibel baik di dalam kelas maupun di luar kelas sesuai kebutuhan pembelajaran. Penyajian informasi pada *flash card* yang singkat, jelas, dan mudah diingat menjadi nilai tambah tersendiri, karena pesan yang ingin disampaikan berpotensi besar tertanam dalam ingatan siswa (Alifvia et al., 2024). Lebih lanjut, *flash card* juga dapat diintegrasikan dalam berbagai aktivitas pembelajaran interaktif. Misalnya, *flash card* dapat digunakan dalam bentuk permainan atau kompetisi di mana guru menantang siswa untuk menemukan nama atau objek tertentu yang terdapat pada kartu. Pelaksanaan aktivitas interaktif berbasis media kartu tidak sekadar berfungsi sebagai sarana rekreasi instruksional dan pendorong antusiasme belajar, melainkan juga efektif menstimulasi kognisi cepat serta mendatangkan pemahaman materi yang lebih solid. Lebih jauh lagi, integrasi instruksi guru yang mendorong siswa bersaing secara aktif dalam mengidentifikasi kartu target mampu mentransformasi dinamika kelas menjadi lebih responsif, kolaboratif, serta diwarnai iklim kompetisi yang konstruktif.

Kerangka *Problem-Based Learning* (PBL) memiliki kompatibilitas yang tinggi saat dipadukan dengan media *flash card* digital. Sebagai metodologi berorientasi siswa, PBL menghadapkan peserta didik pada pemecahan masalah riil

secara kolaboratif guna menumbuhkan daya pikir kritis, kreativitas, dan kemandirian (Meilasari et al., 2020). Penggabungan strategi PBL dan *flash card* digital ini diharapkan mampu menghidupkan ekosistem belajar yang interaktif dan kondusif untuk mengakselerasi kemampuan membaca murid kelas I SD Negeri 3 Gobleg.

Tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengorientasikan proses instruksional pada siswa serta pembelajaran berbasis pengalaman nyata selaras dengan inovasi media *flash card* digital berpendekatan *Problem-Based Learning* (PBL). Pendidik didorong oleh kerangka kurikulum ini untuk merancang media serta metodologi pengajaran yang transformatif guna memicu kemandirian, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik (Alifvia et al., 2024). Berlandaskan hal tersebut, implementasi *flash card* digital terintegrasi PBL pada SD Negeri 3 Gobleg diproyeksikan mampu mengeskalasi mutu pembelajaran membaca secara mendasar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka diambil judul “Pengembangan Media *Flash card* Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Gobleg”.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada konteks dasar yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan persoalan oleh penulis yakni:

1. Kemampuan membaca pelajar kelas 1 masih rendah yang ditunjukkan oleh kurangnya kebiasaan mencerna kosa kata simpel serta rendahnya penyerapan terhadap bacaan yang dipelajari.

2. Kurangnya sarana edukatif bernuansa interaktif pada aktivitas instruksional khususnya dalam melatih kemampuan membaca siswa.
3. Minimnya penerapan strategi pengajaran yang komunikatif dalam proses pengajaran.
4. Tidak optimalnya penerapan teknologi pada proses pembelajaran.
5. Sarana dan prasarana seperti perpustakaan serta sumber bacaan lain di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan paparan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dirumuskan, studi pengembangan ini menargetkan kelangkaan media beserta model pengajaran interaktif yang berorientasi pada stimulasi kecakapan membaca peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Sepertikah apa desain pengembangan sarana flash card digital dalam model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 ?
2. Bagaimana validitas media flash card digital dalam skema problem based learning (PBL) guna memacu kecakapan keaksaraan murid tingkat 1 ?
3. Bagaimana kepraktisan media flash card digital dalam skema problem based learning (PBL) guna memacu kecakapan keaksaraan murid tingkat 1?
4. Sejauh mana efikasi sarana flash card digital pada model problem based learning (PBL) guna memacu kecakapan keaksaraan murid tingkat 1 SD N

3 Gobleg ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Merujuk pada fokus pertanyaan yang telah dipaparkan, sasaran dari studi berikut adalah :

1. Guna mendeskripsikan desain pengembangan sarana flash card digital berbasis skema problem based learning (PBL) guna memacu kecakapan keaksaraan murid tingkat 1.
2. Untuk mengetahui validitas media flash card digital berbasis skema problem based learning (PBL) guna memacu kecakapan keaksaraan murid tingkat 1.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media flash card digital berbasis skema problem based learning (PBL) guna memacu kecakapan keaksaraan murid tingkat 1.
4. Untuk menganalisis efikasi peranti flash card elektronik dengan model problem based learning (PBL) dalam mengoptimalkan kemampuan membaca pelajar tingkat 1 SDN 3 Gobleg.

1.6 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Studi berikut diproyeksikan sanggup memperkaya wawasan serta memperluas khazanah guna penulis maupun kalangan pengajar melalui media *flash card* digital pada model *problem based learning* (PBL) yang dikembangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diproyeksikan pengajar sanggup menggunakan dan membuat media flash card pada aktivitas pengajaran supaya pengajaran kian atraktif, inovatif, serta tidak membosankan..

b. Bagi Siswa

Memacu dorongan belajar maupun antusiasme murid pada media *flash card* serta mampu mempermudah siswa dalam membaca.

c. Bagi Sekolah

Faedah untuk instansi selaku masukan pada perancangan media *flash card* pada sekolah guna mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Riset berikut merancang instrumen berbentuk sarana flash card digital guna mengoptimalkan kemampuan membaca murid tingkat 1 pada SDN 3 Gobleg. Sedangkan kriteria rinci dari perangkat ini yakni di bawah ini.

- a. Produk hasil rancangan berwujud sarana flash card digital berbasis PBL guna memacu kecakapan keaksaraan murid tingkat 1. Peranti dirancang menggunakan aplikasi canva seperti halnya bisa dibuka lewat komputer portabel, hingga perangkat PC serta handphone sehingga memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran.
- b. Media dirancang lewat visualisasi atraktif memanfaatkan kombinasi pilihan warna terang, ilustrasi visual yang relevan dengan karakteristik siswa kelas 1, serta ukuran huruf besar mudah dibaca.
- c. Media memuat materi terdiri atas pemahaman alfabet, pemotongan suku kata, kosa kata sederhana hingga susunan kalimat simpel. Setiap kartu dilengkapi gambar yang sepadan terhadap materi sehingga menolong murid

mencerna bacaan serta meningkatkan minat belajar membaca.

- d. Media flash card digital ini juga diintegrasikan pada konsep instruksional berbasis masalah (PBL) lewat penyajian masalah sederhana yang erat kaitannya terhadap kehidupan sehari – hari siswa. Media ini digunakan sebagai sarana membantu siswa memahami informasi, serta mengembangkan kemampuan membaca selama proses pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Anggapan dasar pada studi perancangan media flash card digital dalam skema problem based learning (PBL) guna memacu kecakapan keaksaraan murid yaitu sebagai berikut.

- a. Siswa kelas 1 SD Negeri 3 Gobleg telah mengenal sebagian huruf alfabet sehingga mampu mengikuti aktivitas pengajaran keaksaraan awal memanfaatkan sarana flash card digital.
- b. Pendidik mempunyai keahlian fundamental untuk menjalankan peranti elektronik serta mampu menggunakan sarana flash card digital pada aktivitas pengajaran.
- c. Peranti flash card digital memadukan gambar, warna dan teks sanggup memicu ketertarikan serta dorongan pelajar pada aktivitas studi keaksaraan.
- d. Implementasi konsep problem based learning (PBL) yang dikombinasikan terhadap sarana flash card digital sanggup membantu siswa memahami materi bacaan lewat aktivitas penyelesaian persoalan sederhana yang sepadan terhadap realitas keseharian.

- e. Sarana pendukung pembelajaran seperti smartphone, laptop, atau perangkat digital lainnya tersedia dan dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

1.8.2 Keterbatasan

Penelitian perancangan sarana *flash card* tersebut memiliki sejumlah limitasi yaitu seperti di bawah ini.

- a. Materi pada pengembangan peranti pembelajaran berikut cuma terbatas terhadap topik dasar dalam membaca.
- b. Perancangan sarana instruksional tersebut didesain khusus guna pelajar tingkat I SD Negeri 3 Gobleg..

1.9 Definisi Istilah

Guna mencegah timbulnya misinterpretasi mengenai terminologi utama yang dipakai dalam riset berikut, maka diperlukan membarikan penjelasan spesifik seperti di bawah ini.

- a. Riset perancangan yakni suatu proses yang dimanfaatkan guna mengembangkan serta menguji keefektifan instrumen yang dimanfaatkan pada lingkungan sekolah. Produk – produk tersebut dapat berwujud media, materi, peranti maupun teknik pengajaran yang hendak diterapkan pada aktivitas instruksional (Sinaga & Simanjuntak, 2023).
- b. Sarana pembelajaran ialah seperangkat instrumen yang dimanfaatkan guna memaparkan informasi serta memicu minat peserta didik dalam belajar dan berfungsi meneruskan materi pada aktivitas pengajaran sehingga pesan bisa tersampaikan secara efektif (Ayudianti et al., 2023).
- c. *Flash card* ialah instrumen studi yang memiliki dua bagian dengan salah

satu sisinya memuat gambar, teks, maupun lambang symbol.

- d. Skema *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan instruksional yang berfokus pada penyajian isu otentik selaku konteks bagi para pembelajar guna bernalar kritis serta mengasah kecakapan menyelesaikan masalah dan menyerap ilmu (Havisa et al., 2021).

