

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan bermasyarakat dibutuhkan bekal pengetahuan dasar yang diberikan kepada siswa pada pendidikan sekolah dasar untuk membantu dalam keberlanjutan studi. Dengan adanya pendidikan dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi kemanusiaan yang terdapat dalam diri peserta didik. Potensi-potensi yang ada dalam diri peserta didik dapat bermanfaat untuknya di masa yang akan datang.

Di Indonesia Kurikulum 2013 telah dilaksanakan disetiap jenjang pendidikan, baik SD, SMP maupun SMA. Kurikulum ini telah dilaksanakan tiga tahun setelah diimplementasikan secara terbatas pada sekolah perintis pada tahun 2013. Prinsip utama yang paling mendasar pada Kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang, dan bermakna bagi peserta didik. Peran pendidikan sangat penting dalam dunia pendidikan, karena pendidikan yang baik akan menghasilkan tamatan yang berkualitas dalam pembangunan negara ke depannya.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa penerapan kurikulum 2013 kurang efektif. Hal ini tampak dari kekurang cakapan guru dalam penerapan kurikulum 2013, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pengolahan nilai. Banyak guru yang tidak siap untuk menerapkan kurikulum 2013 walau telah dilaksanakan pelatihan. Untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, seharusnya guru dapat memanfaatkan media. Namun, berdasarkan wawancara dengan wali kelas I Ibu Nadia Turahmi S.Pd, ia

menyatakan bahwa dalam pembelajaran membaca yang diajarkan pada kelas I dilakukan secara konvensional dengan menuliskan huruf-huruf yang dieja hingga menjadi kata di papan tulis sehingga yang terlihat bahwa media yang dipakai sangat tradisional yaitu papan tulis. Padahal, dalam proses belajar, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju siswa. Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN 31 Ambacang kurang maksimal karena banyak guru yang masih belum paham akan kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan terhadap siswa dan wali kelas I SDN 31 Ambacang pada tanggal 29-31 Oktober 2018, didapatkan informasi bahwa masih banyak siswa yang kurang dalam membaca. Permasalahan yang ditemukan di sekolah yakni kebiasaan siswa yang malas membaca buku pelajaran mungkin karena siswa yang masih dalam tahapan anak-anak yang ingin bermain saja. Sumber belajar yang umum digunakan di sekolah adalah buku pelajaran atau buku cetak. Buku pelajaran yang umumnya ada di sekolah memiliki ukuran yang relatif besar dan tebal. Sebagian besar buku tersebut menggunakan sedikit gambar dan warna serta uraian bacaan di setiap halaman yang relatif panjang dengan demikian media yang dipakai masih cenderung konvensional dan kurang menarik.

Berdasarkan tes membaca yang dilaksanakan oleh wali kelas I saat dilakukan observasi diketahui bahwa terungkap hanya 3 dari 11 orang siswa yang lancar membaca, dan 8 orang lainnya masih ada yang mengeja kata, bahkan tidak bisa sama sekali membaca huruf dan kata. Kriteria penilaian yang dijadikan panduan adalah membaca tanpa ada yang terbata-bata dalam membaca sebagai

kategori lancar membaca. Siswa menyatakan belajar membaca dipandu oleh guru di depan kelas dan terkadang anak diminta maju ke depan dipandu gurunya untuk membaca. Sesuai dengan permasalahan, yaitu siswa malas akan belajar, karena media yang biasa dipakai sangat tradisional dan kurang menarik, maka akan dibuat suatu media interaktif dan praktis yang bisa dibawa siswa kemana saja tanpa harus susah siswa membacanya yakni media kartu kata dan kalimat bergambar. Pengembangan media ini didasarkan pada media yang digunakan siswa yang relatif tidak relevan pada proses pengajaran, maka dilakukan wawancara dengan guru kelas dan mendapatkan persetujuan mengenai media yang akan dikembangkan yakni media kartu kata dan kalimat bergambar.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah diuraikan, penulis ingin fokus kepada kemampuan membaca dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran, dengan mengambil beberapa kata penting yang merupakan penghubung antar materi pada setiap pembelajaran. Oleh karena itu, kartu kata dapat menjadi solusi dalam mengembangkan media membaca bagi siswa sekolah dasar. Penulis beranggapan perlu dirancang suatu media belajar yang praktis serta menarik bagi siswa yaitu berupa kartu kata dan kalimat.

Selain perlunya pengembangan kartu kata ini, membaca merupakan hal yang penting bagi anak-anak kelas awal dalam proses pembelajaran, karena untuk tahap selanjutnya, membaca adalah hal yang penting bagi siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

Kartu kata merupakan sebuah media grafis yang berupa kartu bertuliskan kata kata (gabungan dari beberapa huruf). Pengembangan kartu kata ini penting

karena bisa meningkatkan minat baca siswa, dimana membaca adalah hal yang penting untuk ke depannya dalam siswa mempelajari pelajaran pelajaran di kelas tinggi. Penggunaan media kartu kaat ini dibuat dengan huruf yang agak besar dengan tujuan anak mampu melihat tulisan dengan jelas, sehingga anak bisa dilatih agar bisa membaca secara lengkap dan lancar. Dengan media kartu kata ini, anak bisa ditanamkan konsep dari huruf, suku kata dan kata yang akan dibaca anak dalam sebuah kalimat sederhana.

Penelitian dengan kartu kata juga pernah dilakukan oleh peneliti di taman kanak-kanak dan Sekolah Dasar. Namun, penelitian tersebut hanya menggunakan media kartu yang hanya berisikan kata saja dan ada juga berisikan huruf, sehingga ia hanya fokus kepada membaca saja. Produk media kartu kata yang penulis buat berisikan kata dan gambar yang memfokuskan pada materi Tema 5 (Pengalamanku). Kata yang penulis ambil berdasarkan penghubung antar materi, sehingga siswa tidak hanya membaca saja, namun juga melakukan apa yang diperintahkan pada kartu kata bergambar tersebut. Hal yang membedakan dengan pada produk diatas, yakni guru menggunakan media LCD proyektor sebagai penyampaiannya, sedangkan siswa menggunakan kartu kata bergambar tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat menambah fokus dan minat siswa untuk membaca.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kata dan Kalimat untuk Pembelajaran Kemampuan Membaca bagi Anak Kelas I Sekolah Dasar Negeri 31 Ambacang pada Tema 5 (Pengalamanku).

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan pada latar belakang di atas maka fokus masalah yaitu belum banyak siswa yang bisa membaca dengan lancar pada saat proses pembelajaran berlangsung serta kurangnya media membaca yang kreatif yang dibuat guru dalam mendukung pembelajaran untuk Siswa Kelas I SDN 31 Ambacang .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran proses pengembangan media kartu kata dan kalimat untuk pembelajaran membaca bagi Siswa Kelas I SDN 31 Ambacang ?
2. Bagaimana gambaran validitas, praktikalitas, dan efektivitas media kartu kata dan kalimat dalam pembelajaran membaca bagi siswa kelas I SDN 31 Ambacang?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berupa kartu kata dan kalimat, (2) menghasilkan media pembelajaran berupa kartu kata dan kalimat.

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa kartu yang dibuat dari kertas dengan ukuran panjang 12 cm, dan lebar 10 cm.
2. Kartu kata dan kalimat bergambar berisikan gambar dan tulisan mengenai materi Tema 5 (pengalamanku).
3. Kartu terdiri dua bagian, yakni bagian depan dan bagian belakang. Pada bagian depan kartu kata bergambar terdiri dari tiga bagian, yaitu kalimat yang bertuliskan “KARTU KATA” pada bagian atas, gambar yang terdapat pada bagian tengah, dan keterangan kata/kalimat pada bagian bawah kartu. Pada bagian belakang kartu terdapat tiga bagian, yaitu pada bagian atas terdapat kata/kalimat lengkap dari kartu, pada bagian tengah terdapat penggalan suku kata dari kata / kalimat produk katanya, dan pada bagian bawah, terdapat penggalan huruf apa saja yang terdapat pada kata/kalimat sehingga siswa dapat mengeja hurufnya.
4. Desain kartu kata bergambar menggunakan *software corel draw X3*, untuk membuka foto menggunakan
5. Desain produk dicetak menggunakan kertas Hvs.
6. Produk memiliki sampul, identikasi dari mata pelajaran, di sampul ada identitas tema, kompetensi Inti dan tujuan penggunaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai media belajar yang digunakan guru saat pembelajaran.
2. Bagi siswa, sebagai motivasi dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas awal.
3. Bagi peneliti lain, sebagai referensi dalam mengembangkan sumber belajar dalam bentuk kartu kata bergambar.