

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul. Pemerintah Indonesia telah menegaskan pentingnya pendidikan dasar dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang meletakkan dasar bagi kecerdasan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Dalam hal ini, kemampuan membaca, menulis, dan berbahasa menjadi kompetensi utama yang harus dikuasai oleh siswa sejak dini.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik. Semua yang diperoleh dari kegiatan membaca akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas. Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca yang sama.

Ada beberapa siswa yang memiliki masalah dalam belajar, terutama di tingkat kelas rendah. Salah satu masalah yang paling umum adalah pemahaman huruf yang rendah. Kesulitan ini sering kali dialami oleh siswa di tingkat awal pembelajaran, di mana mereka masih berjuang untuk mengenali huruf-huruf dan menghubungkannya dengan bunyi atau fonem yang sesuai. Tantangan ini bisa menjadi hambatan serius dalam membangun dasar yang kuat untuk kemampuan membaca yang baik di masa depan. Jika siswa tidak dapat memahami huruf dan fonem dengan baik, mereka akan kesulitan

membaca kata-kata, memahami teks, dan akhirnya mengalami penurunan motivasi belajar.

Pemahaman huruf yang rendah juga dapat memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan. Ketika siswa mengalami kesulitan mengenali huruf dan memahami hubungan antara huruf dan bunyi (fonem), kemampuan mereka untuk membaca, menulis, dan memahami teks menjadi terganggu. Hal ini berdampak langsung pada kemampuan mereka untuk mengikuti pelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman bacaan, seperti bahasa Indonesia, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.

Selain itu, siswa dengan pemahaman huruf yang rendah cenderung merasa frustrasi atau kurang percaya diri saat menghadapi tugas yang melibatkan membaca. Akibatnya, motivasi belajar mereka dapat menurun, yang semakin memperburuk hasil belajar. Dalam jangka panjang, kesulitan ini dapat menyebabkan siswa tertinggal dibandingkan teman-teman sekelasnya, baik secara akademis maupun emosional. Lebih parah lagi, kesenjangan ini bisa berlanjut hingga tingkat pendidikan yang lebih tinggi jika tidak segera diatasi.

Masalah-masalah tersebut tentunya perlu dicarikan solusi agar peserta didik memiliki kemampuan membaca yang baik. Dalam mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu usaha memberikan media yang menarik dan juga bantuan media pembelajaran yang menarik yang mendukung dalam pembelajaran membaca permulaan siswa. Oleh karena itu

untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *flash card*.

*Flash card* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosa kata

Pengembangan media pembelajaran *flash card* dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Media ini memungkinkan siswa untuk memahami struktur kata dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah mengenali pola-pola suku kata dalam sebuah kata. *Flash card* dirancang secara visual dengan warna, gambar, atau simbol yang menarik, sehingga dapat membantu siswa memusatkan perhatian dan meningkatkan daya ingat mereka. Dalam penerapannya, *flash card* dapat digunakan untuk berbagai aktivitas belajar, seperti mengelompokkan suku kata, merangkai kata baru, atau memecah kata menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Guru dapat menggunakan *flash card* sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih variatif, misalnya melalui permainan atau tantangan yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, media ini juga fleksibel untuk digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok.

Berdasarkan pra observasi pada tanggal 22 Januari 2025 yang dilakukan di SD Negeri 02 Sintang, ditemukan bahwa media kartu sudah pernah digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas I sebagai bentuk pengenalan huruf awal dan terbukti bahwa media ini mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa. Hal ini dikemukakan langsung oleh Ibu Aisyah, S. Pd selaku guru kelas I di SD Negeri 02 Sintang. Beliau mengungkapkan bahwa 80% siswa sudah mampu mengenal huruf namun memang beberapa sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami fonem dan suku kata. Masih terdapat kekurangan dari media yang sebelumnya beliau gunakan yaitu ukuran yang lebih kecil serta tampilan *flash card* yang hanya menampilkan satu item gambar saja sehingga kurang efektif dalam membantu siswa memahami hubungan antara huruf, fonem, dan suku kata. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa secara akademis. Hasil belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran di mana kemampuan siswa belum secara menyeluruh. Berdasarkan uraian masalah tersebut salah satu upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh maka diperlukan media yang tepat.

Dari uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Flash Card* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I

SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”. Harapan peneliti dengan penggunaan media *flash card* akan memiliki peningkatan hasil belajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang dapat dirumuskan masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Rumusan Masalah Umum**

Pertanyaan umum ditulis untuk menspesifikasikan masalah yang akan dibahas dalam karangan karya ilmiah. Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas maka pertanyaan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan *Flash Card* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?”.

### **2. Pertanyaan Masalah Khusus**

- a. Bagaimanakah pengembangan media *flash card* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?
- b. Bagaimana penerapan media *flash card* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar dibantu *flash card* terhadap siswa kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?

- d. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap *flash card* bagi kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Tujuan Penelitian Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan *flash card* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.

#### **2. Tujuan Penelitian Khusus**

- a. Mengetahui pengembangan media *flash card* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.
- b. Mengetahui penerapan media *flash card* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.
- c. Mengetahui peningkatan hasil belajar dalam memahami huruf siswa dibantu *flash card* terhadap siswa kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.
- d. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap *flash card* bagi siswa kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi, bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan *flash card* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran serta menjadi informasi bagi lembaga untuk dikembangkan serta memberikan solusi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

### **2. Manfaat Praktis**

Kegiatan penelitian yang dilakukan hendaknya memberikan manfaat dan kegunaan baik bagi peneliti maupun bagi kalangan umum. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

#### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi siswa dalam mengetahui dan memahami huruf melalui *flash card* terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

#### **b. Bagi Guru**

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan pemahaman huruf bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan dan melakukan kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan media *flash card* terhadap proses pembelajaran.

d. Bagi Lembaga

Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media *flash card* khususnya berkaitan dengan pemahaman huruf awal bagi siswa dalam proses pembelajaran.

## **E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bagi siswa kelas I sekolah dasar yang berupa *flash card* untuk membantu siswa memahami huruf dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media dirancang sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia Bab 7 Aku dan Keinginanku. Media *flash card* ini dibuat dengan konsep bermain sambil belajar sehingga bisa menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam media ini terdapat huruf, hewan, tumbuhan serta benda yang ada

disekitar kita. Tantangan dalam media *flash card* adalah siswa harus menyebutkan kegiatan apa saja yang terdapat dalam kartu tersebut.

### Spesifikasi Teknis

Komponen dalam media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama media: *Flash Card*
- b. Komponen media yang dikembangkan terdiri atas:

| No. | Komponen               | Spesifikasi  | Gambar  |
|-----|------------------------|--|---|
| 1.  | Jenis kertas           | Kertas Buffalo ( <i>Buffalo paper</i> )<br>Ukuran: A4 (21 cm × 29,7 cm)<br>Berwarna: Putih<br>Ketebalan: ± 220-230 gsm |   |
| 2.  | Ukuran Flash Card Jadi | Dipotong menjadi ukuran kecil (± 10 cm × 7 cm) Hasil dari membagi A4 menjadi 6 <i>flash card</i> per kertas            |   |
| 3.  | Desain kartu           | Ukuran: 9 cm X 6 cm<br>Ket: Berwarna Canva pro   |  |

|    |              |   |  |
|----|--------------|---|--|
| 4. | Teknik cetak | Dicetak dengan printer warna di permukaan kertas buffalo langsung |   |
| 5. | Laminasi     | Laminasi doff untuk meningkatkan ketahanan dan estetika           |    |
| 6. | Pemotongan   | Menggunakan gunting untuk hasil yang rapi dan presisi             |  |

## F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- a. Dosen pembimbing memahami standar mutu media pembelajaran ini dengan baik.
- b. Guru dan siswa mempunyai pemahaman yang sama mengenai kualitas dari media pembelajaran ini.

- c. Pada media pembelajaran ini mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan materi Aku dan Keinginanku sesuai dengan modul, dan KD pada mata Pelajaran bahasa Indonesia BAB 7.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Karena keterbatasan waktu serta dana maka populasi difokuskan pada SD Negeri 02 Sintang.
- b. Implementasi produk dibatasi pada siswa kelas I Sekolah Dasar.