

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pembelajaran pesan pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran (Hamid Mustofa Abi, Ramdhani Rahmi, Juliana Masrul, Safitri Meilani, Jamaludin Muhammad Munsarif, 2020). Oleh karena itu, Sekolah Dasar (SD) menjadi salah satu lembaga formal dalam memberikan layanan Pendidikan yang berperan penting dalam mendorong tumbuh kembang potensi peserta didik, termasuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

Belajar Bahasa merupakan salah satu kegiatan manusia yang tidak dapat di pisahkan dalam kehidupan, khususnya di Sekolah dasar. bahkan pada tingkat permulaan siswa Sekolah Dasar akan di berikan pengetahuan tentang membaca menulis dan menghitung . dalam tahapan ini membaca merupakan pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena aspek tersebut memegang peranan penting dalam kehidupan, setiap aspek kehidupan tidak luput dari kegiatan membaca. Oleh karena itu keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para siswa terutama di sekolah dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar. Mengingat saat ini merupakan era globalisasi yang banyak menuntut berbagai keterampilan. oleh karena itu penguasaan keterampilan membaca sangat di perlukan, Seperti yang diungkapkan oleh Henry Guntur Tarigan (2015) Membaca merupakan

keterampilan berbahasa untuk memperoleh pesan dari penulis. dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan, tentu saja harus memperhatikan kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya di kelas rendah karena dengan membaca dapat mempengaruhi siswa menerima informasi untuk dirinya sendiri. Oleh karena itu keterampilan Membaca semestinya mendapat perhatian khusus untuk di kembangkan, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, di lakukan dalam kondisi dan situasi yang menyenangkan. dan tidak terdapat unsur paksaan kepada anak untuk harus cepat bisa membaca karena tidak ada jaminan seseorang yang lebih dahulu bisa membaca akan lebih sukses di masa depan daripada mereka yang terlambat.

Peningkatan keterampilan membaca permulaan yang sudah berulang kali di lakukan di setiap sekolah pasti tidak luput dari berbagai hambatan dalam prosesnya, salah satu di antaranya faktor dari guru. Guru masih kurang memahami cara mengajar membaca yang tepat, tidak menarik dan membosankan bagi anak yang dilihat dari banyaknya anak yang kurang memperhatikan guru di tandai dengan bermain, berlari, bercerita, bahkan ada beberapa anak yang mengganggu temannya sehingga banyak anak tidak fokus mengikuti pembelajaran. kejadian ini sering sekali di alami beberapa sekolah tetapi terkadang guru masih tidak peduli dan menyepelekan hal tersebut, sehingga dalam peningkatan membaca permulaan ini tidak efektif dan kurang maksimal.

Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan

dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar lainnya, akibat kesulitan membaca tersebut kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Mengajar dan menumbuhkan pengalaman kepada siswa tentunya harus memiliki bahan ajar yang akan disampaikan untuk mendorong siswa tertarik untuk belajar, tentu guru harus mampu merancang media pembelajaran agar siswa mudah untuk memahami pembelajaran yang disampaikan dan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamalik (2013) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu gabungan yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, sarana serta prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan pesatnya ilmu pengetahuan, maka diperlukannya perubahan yang bersifat positif dalam pendidikan. Salah satunya yaitu dengan adanya pembelajaran yang terarah dalam pembelajaran bermutu dan berkualitas, hal ini mengakibatkan menjadi pembelajaran yang berkesan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melaksanakan kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL), Pembelajaran membaca permulaan khususnya di kelas I sekolah dasar negeri masih rendah, hal ini dapat terlihat dari hasil pembelajaran dan tes membaca yang dilakukan guru. Data diatas dapat diperkuat oleh data hasil observasi peneliti yang dilakukan kegiatan observasi tersebut dilaksanakan pada saat program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan di sekolah dasar pada siswa kelas I.

Dari hasil pengamatan rendahnya keterampilan membaca di sebabkan oleh beberapa faktor lain diantaranya, pembelajaran yang masih bersifat konvensional belum menerapkan pembelajaran yang inovatif. siswa belum berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, pembelajaran masih berpusat pada guru. selain itu guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. di lihat dari kenyataan yang ada di lapangan juga diketahui bahwa kemampuan membaca sebagian besar siswa masih rendah dan mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf. Media yang digunakan guru pada saat mengajar masih berupa poster yang ditempel di depan sehingga hal tersebut dari observasi yang saya lihat siswa yang duduk di bagian belakang tidak bisa melihat huruf secara maksimal dan hanya mengikuti kata yang di ucapkan oleh teman kelas yang lainnya, selain itu guru menggunakan media papan tulis dengan menuliskan huruf A-Z di papan tulis untuk di baca bersama-sama setiap pagi sebelum pembelajaran di mulai, buku tema dan buku bacalah.

Dapat disimpulkan kesulitan kesulitan yang di temukan di lapangan sesuai dengan indikator membaca permulaan yaitu: 1) Siswa masih belum mengenal simbol simbol huruf vokal dan konsonan; 2) Siswa masih belum bisa membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama; 3) Siswa masih kesulitan dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata..

Salah satu usaha yang dapat di lakukan dalam meningkatkan membaca permulaan pada anak yaitu dengan melakukan pembelajaran sambil bermain menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan serius dan sesuai. Pemilihan media pembelajaran, tentu harus memperhatikan karakteristik

siswa, seperti yang diungkapkan oleh Piaget dalam (Budiarti, Wahyu Nuning, 2016) siswa usia 7-11 tahun merupakan masuk kepada tahap operasional konkret, maka dari itu pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran

Oleh karena itu, Penerapan Metode Scramble bisa di terapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak di sekolah dasar yang di harapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar. dunia anak tidak lepas dari dunia bermain. oleh karena itu, peneliti membuat media berupa flascard tersebut untuk di terapkan dalam pembelajaran untuk memudahkan anak mengenal huruf vokal, mengenal huruf konsonan, mengeja huruf, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, menyusun huruf menjadi suku kata, sehingga anak antusias dan tidak bosan dalam mempelajarinya. selain itu, anak yang hobi bermain dapat tersalurkan.

Peneliti sebelumnya pernah memecahkan masalah ini yaitu peneliti (B Rahman, H Haryanto, 2014) dalam jurnal prima edukasia yaitu pengembangan media flascard. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti berikutnya yang dilakukan oleh (Sastika widi astuti, 2020) juga menunjukkan perubahan yang sangat baik dalam peningkatan membaca permulaan. Berdasarkan dua penelitian sebelumnya, media pembelajaran terbukti efektif memudahkan siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, penelitian perlu dilaksanakan karena terdapat permasalahan yang mendasar mengenai keterampilan membaca permulaan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca di kelas rendah dengan adanya kemajuan Ilmu Teknologi pada zaman sekarang, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bantuan untuk membuat media pembelajaran sebagai sarana guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pelajaran membaca permulaan. Dengan bantuan berbagai media cetak salah satu di antaranya adalah media Flash Card, guru dapat merancang bahan ajar yang menarik dan efektif sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan penjelasan permasalahan diatas, peneliti mengambil judul “Rancang bangun media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas I” rancang bangun media ini di harapkan dapat mengatasi permasalahan dalam keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses Rancang bangun media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD?

2. Apakah terdapat hasil kelayakan terhadap rancang bangun media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD?
3. Apakah terdapat respon dari siswa terhadap rancang bangun media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD?
4. Apakah terdapat peningkatan pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD melalui rancang bangun media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui Proses rancang bangun media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD.
2. Untuk mengetahui Kelayakan media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva*.
3. Untuk mengetahui Respon siswa terhadap media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva*.
4. Untuk mengetahui Peningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD menggunakan media *flascard* yang dirancang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi Pendidikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media flascard, Adapun manfaat ini antara lain :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi selanjutnya bagi pengembangan media flascard dalam pembelajaran. Pengembangan media flascard dengan metode scramble berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas I SD dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut dengan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

##### **2. Manfaat Praktis**

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

###### **a. Bagi Sekolah**

Dapat menjadi bahan pertimbangan para sekolah dalam merancang media pembelajaran yang bermanfaat untuk proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dan kemajuan bagi pendidikan.

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

Penelitian ini bisa digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan melakukan pemanfaatan dalam proses menggunakan media pembelajaran flascard berbantuan aplikasi *Canva*.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam membaca permulaan serta memberi pengalaman yang menarik dan berkesan sehingga motivasi belajarnya meningkat.

d. Bagi Peneliti

Memberikan peneliti pengetahuan dan pengalaman mengajar serta dapat merancang sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*.

### **E. Definisi Operasional**

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. keterampilan membaca permulaan

Membaca permulaan merupakan tahapan membaca dengan di tandai penguasaan kode alfabetik,yaitu anak hanya sebatas membaca huruf per huruf,hapal setiap bentuk fonem serta menggabungkan fonem menjadi suku kata hingga membentuk kata sederhana.membaca permulaan sendiri di ajarkan pada kelas I dan II yang lebih menekankan pada Upaya guru untuk menjadikan siswa”melek huruf”siswa kelas I dan II di tuntut agar dapat mengenali dan mengubah lambang-lambang seperti:huruf,suku kata,kata serta kalimat sederhana yang tertulis pada bacaan menjadi bunyi-bunyi yang bermakna.

2. Media flascard

Media flascard merupakan salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang berisi gambar dan tulisan,yang ukurannya bisa di sesuaikan dengan siswa yang di hadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri lewat aplikasi maupun memakai yang sudah jadi,sehingga siswa mudah mencerna tulisan tersebut dengan di bantu gambar.

### 3. Metode scramble

Metode scramble adalah pembelajaran secara kelompok yang membutuhkan kreativitas serta Kerjasama siswa dalam kelompok. metode ini memberikan sedikit sentuhan permainan acak kata, dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

### 4. Aplikasi canva

Aplikasi Canva adalah sebuah Aplikasi desain grafis yang di gunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. sehingga aplikasi ini dapat merancang berbagai desain kreatif secara online. canva sendiri terdiri dari dua jenis layanan yaitu layanan gratis dan berbayar.