

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era Revolusi Industri 4.0, tantangan pendidikan nasional makin berat. Dewasa ini salah satu perhatian pada pendidikan, adanya tingkat rendah pada pendidikan di kualitasnya, khususnya pada tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah (SD/MI). Mutu pendidikan di tingkat SD/MI menjadi fondasi penting bagi keseluruhan proses pendidikan.

Standar isi untuk pendidikan dasar, yang tertuang dalam pada Peraturan Kemendikbud No 7 2022, mencakup berbagai bidang studi, termasuk agama, Pancasila, Bahasa, Kewarganegaraan, Aritmatika, Ilmu sosial, Ilmu alam, Seni dan Budaya, Olahraga dan Pendidikan Jasmani, Kemampuan/kejuruan, dan Konten lokal. Pembahasan selanjutnya akan berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa dan kapasitas mereka untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis dalam bahasa Indonesia (Mubarok et al. 2024 : 267). Beberapa ruang lingkup dari bahasa indonesia ialah menyimak, berbicara, membaca serta menulis. Ruang lingkup yang akan dibahas dari keempat tersebut adalah membaca.

Kemampuan membaca peserta didik dianggap sebagai kriteria keberhasilan karena setiap materi pelajaran memerlukan pemahaman teori yang mudah dicapai melalui aktivitas membaca. Proses pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada kemampuan membaca siswa. Dengan kata lain, siswa yang kesulitan membaca akan mengalami kesulitan belajar.

Membaca adalah suatu kegiatan yang melibatkan penggunaan pikiran dan tindakan untuk melakukan tugas visual, mengucapkan serangkaian huruf menjadi kata dan frasa, menguasai strategi membaca, dan memahami apa yang dibacakan (Kusumawati, Nurkholidah, and Syahfitri 2022 : 51) . Kemudian menurut (Marasamin et al. 2023 : 40) membaca dapat membuat seseorang mendapat ilmu serta pengetahuan yang luas. Dalam hadits riwayat Ibnu Majah no.

224 :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya : “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim” (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami'ish Shaghiir no. 3913).

Terpapar jelas bahwa makna dari hadits tersebut ialah menuntut ilmu merupakan suatu hal yang wajib bagi seluruh orang muslim. Salah satu jalan dari menuntut ilmu tersebut adalah membaca. Sehingga membaca merupakan suatu hal yang sangat penting. Meskipun menyadari pentingnya, membaca masih belum menjadi kebiasaan di masyarakat. Literasi membaca adalah kapasitas individu untuk memahami, menggunakan, dan mempertimbangkan teks tertulis untuk mencapai tujuan tertentu, menambah pengetahuan, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat, atau keterampilan membaca secara menyeluruh dari berbagai sudut pandang.

Banyak masalah yang muncul sebagai akibat dari kemampuan membaca yang buruk. Berdasarkan hasil penilaian PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022, Indonesia masih tergolong dalam 11 negara dengan peringkat terendah di antara 81 negara, yang harus menjadi perhatian khusus bagi para pendidik. Kemahiran membaca diperlukan untuk mempelajari berbagai mata pelajaran dan bahasa. Selanjutnya, peneliti di SD Negeri 085116 Kota Sibolga kelas III mengamati bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami bacaan, yang pertama adalah kurangnya minat dan motivasi membaca. Berdasarkan pengamatan para ahli di sekolah menunjukkan bahwa siswa kesulitan menceritakan kembali isi bacaan mereka dengan cermat. Setelah berbincang dengan guru kelas III, Ibu Ilma, S.Pd, bahwa masih ada sekitar 42% siswa yang mengalami masalah dalam memahami bacaan, sehingga ketika siswa diminta untuk membaca, mereka hanya membacanya saja, namun tidak bisa memahami isi bacaan tersebut. Kedua, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi kendala. Selama proses belajar yang dilaksanakan peserta didik hanya melakukan kegiatan yang monoton, tidak adanya aktivitas yang mendukung pembelajaran agar peserta didik antusias selama proses

pembelajaran.

Dalam konteks ini, diperlukannya kemampuan guru yang mumpuni untuk mengelola pembelajaran karena hasil dari proses belajar sebagian ditentukan oleh guru, serta memiliki kemampuan untuk mengatasi berbagai situasi di kelas untuk pengalaman mengajar dan mendidik (Halimsyah, Karina, and Izedin Al-Hafidz 2022 : 9176). Sehingga diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar baru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat serta menggunakan media pembelajaran (Kusumawati, Nurkholidah, and Syahfitri 2022 : 1080) .

Untuk menarik perhatian siswa, guru harus dapat menyediakan alat peraga atau media (Nurdiana and Andina Halimsyah 2023 : 1201). Proses pembelajaran dapat ditingkatkan di dalam kelas dengan memanfaatkan media yang relevan. Siswa akan sangat diuntungkan dengan adanya media yang didesain dengan baik dalam menyalurkan pesan-pesan pendidikan dan informasi untuk pemahaman yang lebih baik terhadap pelajaran (Yusnaldi 2020 : 12). Dengan memanfaatkan media pembelajaran, diharapkan siswa dapat terdorong untuk belajar dengan lebih bersemangat dan terinspirasi.

Dengan ditemukannya kesulitan membaca pemahaman pada peserta didik kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga, maka peneliti tertarik dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media *funworder*. Media *funworder* ini merupakan media susun kalimat yang dimana media ini terbuat dari buku dan kartu-kartu kalimat. Cara penggunaannya, peserta didik menyusun kalimat-kalimat berdasarkan gambar yang tertera dalam media *funworder*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang menggunakan kartu-kartu kalimat serta menggunakan gambar yang berhubungan pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ialah dari Ika Sari Utami dalam skripsi yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Menjadi Paragraf Dengan Media Kartu Kalimat Bergambar Pada Siswa Kelas III MI Muhammadiyah 01 Tanjung Rejo Wuluhan* bahwa penerapan kartu-kartu kalimat serta menggunakan gambar ini mengalami peningkatan. Siswa yang terlibat dalam kegiatan belajar yang melibatkan penyusunan kartu kalimat bergambar menjadi paragraf menunjukkan

peningkatan hasil belajar. Hal ini menunjukkan kebutuhan akan perbaikan pada siklus berikutnya. Namun, pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang mencolok. Sebanyak 89% (17 siswa) mencapai target belajar dengan rata-rata nilai kelas 86,05, meningkat hampir 13 poin dari siklus sebelumnya. Pencapaian ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dan proses pembelajaran dapat dihentikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk menyusun kalimat menjadi paragraf.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, masalah-masalah yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami bacaan
2. Aktivitas belajar peserta didik masih belum optimal.
3. Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang berguna untuk pendamping belajar yang mendukung peningkatan kemampuan membaca siswa masih minim.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *funworder* yang menggunakan indra penglihatan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas III di SD Negeri 085116 kota Sibolga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini memfokuskan pada definisi masalah berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 085116 kota

Sibolga?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kevalidan media pembelajaran *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga.
2. Kepraktisan media pembelajaran *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga.
3. Keefektifan media pembelajaran *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran "Funworder" untuk membantu siswa kelas III di SD Negeri 085116 Kota Sibolga mengatasi kesulitan membaca. Media pembelajaran *funworder* memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat materi pembelajaran dalam kartu-kartu media *funworder*.
2. Media pembelajaran *funworder* ini terlebih dahulu didesain dengan semenarik dan sekreatif mungkin dengan menggunakan aplikasi canva.
3. Media pembelajaran *funworder* berisi tentang gambar-gambar dan kartu – kartu kalimat. penggunaannya yaitu peserta didik dapat memasang antara kartu 1 dengan gambar yang tertera dalam buku.
4. Media pembelajaran *funworder* ini terbuat dari kertas khusus untuk buku cerita bergambar.
5. Media pembelajaran *funworder* ini berukuran 32 cm x 23 cm
6. Kartu-kartu media pembelajaran *funworder* berukuran 8 cm x 9 cm

1.7 Pentingnya Pengembangan

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran *funworder* untuk membantu siswa kelas 3 di SD Negeri 085116

Kota Sibolga dalam meningkatkan pemahaman membaca. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan media pembelajaran dan standar kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Media ini dapat memberikan data kepada pendidik dalam memilih opsi yang berbeda dari pengalaman pendidikan bahasa Indonesia dengan melibatkan media pembelajaran sebagai karya untuk lebih mengembangkan kesadaran pemahaman peserta didik.
- 2) Guru dapat menggunakan media ini untuk memfasilitasi pembelajaran dan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman membaca.
- 3) Diharapkan temuan penelitian ini akan menginspirasi para pendidik dalam meningkatkan pemahaman membaca peserta didik melalui pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Media ini sebagai sarana dalam peningkatan aktivitas belajar peserta didik.
- 2) Peserta didik dapat membaca dan memahami apa yang dibacanya melalui media pembelajaran *funworder* dengan cepat dan mudah.

d. Bagi Peneliti

Media ini dapat menjadi tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu media pembelajaran dalam menunjang keberlangsungan proses pembelajaran di kelas.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada sejumlah asumsi dan memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Pengembangan media *funworder* ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses belajar mengajar di dalam sekolah
2. Penggunaan media *funworder* ini hanya sebatas kelas III di SD Negeri

085116 kota Sibolga

3. Dengan digunakannya media *funworder* ini diharapkan memudahkan peserta didik dalam membaca dan menumbuhkan minat membaca peserta didik kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga
4. Media ini hanya memuat materi tentang keterampilan membaca yang akan disesuaikan dengan pelajaran mengenai materi “pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia” pada buku tematik kelas 3 tema 5 sub tema 3.

1.9 Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman teradap istilah yang digunakan maka perlu didefinisikan istilah-istilah yang menyangkut media yang akan dikembangkan

1. Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)

Terdapat dalam buku (Sugiono 2019 : 30) penelitian pengembangan adalah penelitian terstruktur yang melibatkan tahapan perancangan, pengembangan, dan evaluasi program dengan tujuan akhir menciptakan produk.

Sebuah siklus yang digunakan untuk menciptakan dan mengesahkan item-item instruksional yang berkualitas adalah penelitian pengembangan dalam pendidikan. Siklus penelitian dan pengembangan merupakan proses iteratif yang melibatkan tiga tahap utama. Pertama, dilakukan studi literatur untuk memahami hasil penelitian yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan. Kedua, produk tersebut dirancang berdasarkan temuan penelitian. Ketiga, produk tersebut diuji dan direvisi berdasarkan hasil pengujian untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Siklus ini diulang hingga data pengujian menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku yang ditetapkan..

2. Media Pembelajaran

Sadiman, dkk dalam buku (Anwar et al. 2022 : 5) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah alat yang digunakan guru untuk berkomunikasi dengan siswa dalam upaya untuk membangkitkan rasa ingin tahu mereka, membangkitkan emosi yang kuat dari mereka, dan mendapatkan perhatian penuh mereka. Tujuannya adalah untuk mendukung prosedur pengajaran dan pembelajaran yang

efisien. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan memilih secara cermat sumber daya pengajaran yang selaras dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. (Ramadhanny, Prayoga, and Dkk 2023).

3. Media *Funworder*

Media *funworder* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan kata-kata / kalimat dan gambar untuk membantu siswa belajar membaca. Kemampuan membaca siswa, baik dari segi kecepatan maupun pemahaman, dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *funworder* ini.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada tingkat SD, hal ini dilakukan dengan cara yang terkoordinasi, ada empat perspektif dalam kemampuan berbahasa, lebih spesifiknya menyimak, berbicara, membaca dan mengarang, dan bahasa atau menulis. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, aspek utama untuk melatih kemampuan berbahasa siswa. Di antara keempat aspek tersebut, kemampuan membaca memegang peranan penting. Siswa perlu dilatih untuk memahami teks yang mereka baca dan mampu menarik kesimpulan dari informasi yang mereka peroleh.

5. Kevalidan

Validitas adalah proses yang digunakan para profesional untuk mengevaluasi apakah materi pembelajaran sesuai dengan standar konten dan kebahasaan instruksi yang diberikan. (Yunipiyanto 2020 : 7).

6. Kepraktisan

Kepraktisan adalah pengujian yang dilakukan responden untuk mengetahui kemudahan penggunaan media *funworder*, efisiensi waktu penggunaan dan manfaat media *funworder* (Mirza and Dkk. 2019 : 30).

7. Keefektifan

Keefektifan adalah metode untuk memastikan efektivitas produk yang sedang dikembangkan, atau keefektifan dapat didefinisikan sebagai keberhasilan suatu tindakan yang dilakukan (Yunipiyanto 2020 : 7)..