

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakannya dan berlangsung terus menerus (Rahmat Hidayat, 2022:24). Belajar membaca sangat penting di dalam pendidikan, terkhusus untuk membentuk moral dan etika serta keterampilan siswa maka sangat diperlukan sekali siswa-siswi dalam hal belajar membaca. Bahasa juga adalah salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan sebuah alat komunikasi manusia dalam kehidupan. Dalam pelajaran membaca di sekolah dasar diajarkan pada kelas II, disana siswa-siswi belajar membaca permulaan. Belajar dan pembelajaran dua hal yang saling berhubungan erat dalam dunia pendidikan. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik, dimana guru membagikan ilmu dan terjadilah interaksi yang terarah dan bermanfaat.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Pembelajaran membaca sangat penting dalam belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan belajar membaca guru dapat mengembangkan nilai-nilai moral pada anak. Menurut Jumenah dkk, (2025) di sekolah dasar membaca adalah keterampilan dasar dan utama yang harus dimiliki setiap siswa, karena dengan membaca siswa dapat memahami informasi atau materi yang terkandung dalam buku pelajaran. Segala sesuatu yang diperoleh dalam membaca memungkinkan seseorang untuk meningkatkan kemampuan berpikir mengasah penglihatan, dan memperluas perhatian.

Sebelum menerapkan suatu produk edukatif dalam proses pembelajaran, seorang pendidik dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga dapat tercapainya pembelajaran yang

efektif. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran dapat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah guru rencanakan. Ilmu teknologi juga berperan sangat pesat dan maju pada saat ini, sehingga dapat mendorong adanya pembaruan serta pemanfaatan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran seperti dengan menciptakan dan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam melengkapi proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Hamzah (2022:5) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran adalah menyampaikan informasi atau menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, sebagai motivasi belajar bagi peserta didik, serta dapat menciptakan aktivitas belajar agar semakin aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dipakai di sekolah seperti papan tulis saja dapat menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Dengan begitu perlu adanya pembaruan pada proses pembelajaran dalam menciptakan media pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi dengan guru kelas II, dengan hasil observasi yaitu ditemukan bahwa sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka, pada saat observasi di dalam kelas, peserta didik sulit berkonsentrasi saat pembelajaran sedang berlangsung. Media yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan masih kurang menarik apalagi dalam pelaksanaan proses membaca permulaan yang anak-anak sering merasa bosan dan jenuh, sehingga masih kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu strategi mengajar yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa, dan siswa terlihat kurang antusias dan kurang semangat dalam pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas II guru juga mengungkapkan minat membaca siswa itu kurang, kemudian guru juga mengungkapkan pernah membuat *flashcard* berbentuk fisik yang dibuat dari kertas origami yang dilukis menggunakan tangan dan guru juga memanfaatkan gambar atau foto yang diambil dari *google* kemudian ditempelkan pada kertas

origami, Selain itu, flashcard fisik juga rentan rusak. Kartu-kartu ini bisa sobek, terkena air, atau hilang seiring waktu, terutama jika sering digunakan. Flashcard fisik juga hanya melibatkan dua indera, yaitu penglihatan dan sentuhan. Dibandingkan dengan media digital yang bisa memanfaatkan suara, gambar bergerak, atau elemen multimedia lainnya, flashcard fisik kurang variatif dalam merangsang berbagai indera, yang mungkin membatasi efektivitasnya dalam menarik perhatian beberapa siswa. Selain itu, proses pembuatan flashcard fisik juga membutuhkan waktu. Mulai dari mencetak, memotong, hingga mengorganisir kartu-kartu tersebut serapi mungkin. Oleh sebab itu peneliti melakukan modifikasi dengan mengembangkan media pembelajaran *flashcard* lebih kreatif, inovatif dan menimbulkan semangat belajar peserta didik. Pada kelas II, permasalahan dalam membaca permulaan sering kali menjadi tantangan yang signifikan bagi sebagian besar siswa. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengenal huruf dan bunyi. Siswa yang belum sepenuhnya menguasai huruf dan suara yang terkait dengannya cenderung kesulitan dalam membaca kata dengan benar.

Hal ini sangat mempengaruhi kemampuan mereka untuk menggabungkan huruf menjadi kata, dan kata menjadi kalimat yang utuh. Masalah ini sering kali muncul karena keterbatasan dalam mengenali dan mengingat huruf serta bunyi yang mereka pelajari. Selain itu, banyak siswa juga menghadapi kesulitan dalam membaca kata dengan tepat seperti "r" atau "s" dan "z". Kesulitan ini membuat mereka harus berulang kali mengulang bacaan untuk memastikan pengucapan yang benar, yang dapat menghambat kelancaran membaca. Kurangnya penguasaan kosakata juga menjadi masalah yang signifikan. Siswa di kelas II sering kali belum memiliki kosakata yang cukup luas, sehingga mereka kesulitan memahami arti kata-kata dalam teks yang mereka baca. Ketika kata-kata tersebut tidak dipahami dengan baik, pemahaman keseluruhan terhadap teks menjadi terbatas. Ini tentunya menghambat perkembangan keterampilan membaca mereka.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti berusaha mengambil solusi dan memperbaiki dengan cara menggunakan media yang dapat menarik semangat, keaktifan dan perhatian peserta didik serta membuat peserta didik antusias

mengikuti pembelajaran. Media yang sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media *flashcard*. Media pembelajaran *flashcard* memberikan kemudahan bagi peserta didik yang lemah dalam menangkap pemahaman materi untuk lebih mudah memahami materi karena media pembelajaran *flashcard* memuat materi dengan lebih menarik dengan adanya gambar yang sangat disukai peserta didik apalagi siswa sekolah dasar kelas II yang masih menginginkan proses belajar pada dunia bermain. Flashcard digital memiliki banyak keuntungan yang bisa membantu anak kelas II dalam proses membaca permulaan. Salah satu kelebihan utamanya adalah interaktivitas. Flashcard digital dapat menggabungkan gambar, suara, dan animasi yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Misalnya, anak-anak bisa mendengarkan cara pengucapan kata-kata atau melihat gambar yang menjelaskan arti kata tersebut, sehingga mereka tidak hanya membaca, tetapi juga berinteraksi dengan materi secara langsung. Aksesibilitas yang mudah juga menjadi kelebihan flashcard digital. Anak-anak bisa belajar kapan saja dan di mana saja, cukup dengan menggunakan perangkat seperti tablet atau ponsel. Ini memberikan fleksibilitas yang besar, terutama jika anak-anak ingin berlatih di rumah setelah pelajaran di sekolah atau saat memiliki waktu luang. Dengan menggunakan flashcard digital, kita juga dapat menghemat biaya dan ruang penyimpanan. Tidak perlu lagi mencetak banyak kartu fisik yang memakan tempat. Semua materi bisa disimpan secara digital dan diakses kapan saja, sehingga lebih praktis dan efisien.

Kemudahan pembaruan materi juga menjadi keuntungan flashcard digital. Jika ada kata atau gambar yang perlu diperbaiki atau ditambahkan, itu bisa dilakukan dengan mudah tanpa harus mencetak ulang. Hal ini memudahkan guru untuk terus memperbarui materi yang relevan dan menarik untuk siswa. Media *flashcard* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. *Flashcard* dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada

anak dan dibacakan secara cepat. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya. Pengembangan media *flash card* berbasis *canva* ini diajukan sebagai upaya untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas II, dengan media yang menarik dan mudah digunakan, diharapkan siswa dapat lebih cepat menguasai keterampilan membaca dasar dan meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 058086 Namutrase T.P 2025/2026”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Peserta didik sulit berkonsentrasi saat pembelajaran
2. Media yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan kurang menarik, terutama dalam pembelajaran membaca permulaan, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh.
3. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan pada sekolah tersebut dan tidak menimbulkan inovasi, keaktifan dan kreativitas pada peserta didik, oleh sebab itu peneliti melakukan modifikasi dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran *flashcard* tersebut lebih kreatif, inovatif dan menimbulkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* yang dibuat oleh peneliti.
4. Media pembelajaran yang pernah digunakan adalah media yang berasal dari origami.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan dengan memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan siswa kelas II SDN 058086 Namutrasi T.P 2025/2026.

### 1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan siswa kelas II SDN 058086 Namutrasi T.P 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan siswa kelas II SDN 058086 Namutrasi T.P 2025/2026?

### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan siswa kelas II SDN 058086 Namutrasi T.P 2025/2026.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan siswa kelas II SDN 058086 Namutrasi T.P 2025/2026.

### 1.6 Manfaat Penelitian

**Adapun manfaat dari penelitian ini adalah,**

1. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman akademis dan keterampilan berpikir kritis, serta dapat lebih memahami dengan cepat membaca permulaan.

## 2. Bagi Guru

Menambah wawasan dan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang kreatif. Guru juga dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif berdasarkan temuan penelitian, sehingga dapat mengidentifikasi dan mengatasi masalah belajar siswa.

## 3. Bagi penulis

Dapat menyalurkan kemampuan dan kreatifitas penulis, serta dapat menerapkan ilmu yang didapat saat perkuliahan.

## 4. Bagi sekolah

Media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti diharapkan dapat dijalankan sebagai alat bantu atau referensi dalam pembelajaran di sekolah.

## 5. Bagi peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat mengembangkan pola pikir peneliti serta pembaca mengenai penggunaan pengembangan media pembelajaran *flash card* menggunakan *canva*.

## 6. Bagi penulis

Dapat menyalurkan kemampuan dan kreatifitas penulis, serta dapat menerapkan ilmu yang didapat saat perkuliahan.

## 7. Bagi sekolah

Media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti diharapkan dapat dijalankan sebagai alat bantu atau referensi dalam pembelajaran di sekolah.

## 8. Bagi peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat mengembangkan pola pikir peneliti serta pembaca mengenai penggunaan pengembangan media pembelajaran *flash card* menggunakan *canva*.