

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan dan hak asasi setiap manusia dalam mempersiapkan kehidupan berkualitas di masa depan. Pendidikan menjadi modal dasar bagi manusia untuk menjadi insan yang berguna dan bermanfaat dalam segala aspek kehidupannya. Melalui Pendidikan, manusia mampu mengembangkan karakter, kemampuannya hingga terbentuk watak atau akhlak baik yang tentunya dapat berguna untuk kemajuan bangsa dan negara.

Pendidikan tidak serta merta berjalan tanpa aturan dan arahan. Sebagai tonggak dan akar pendidikan, guru memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, guru sejatinya memiliki tanggung jawab yang lebih dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Tanggung jawab guru tidak hanya persoalan hasil belajar berupa angka. Tetapi juga persoalan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Pembelajaran akan berjalan dengan baik serta tujuannya dapat tercapai apabila ada seperangkat alat pembelajaran sebagai modal senjata dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam menerima materi. Sederhananya, media pembelajaran adalah sebuah alat atau benda yang digunakan oleh guru dalam proses pelaksanaan belajar untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan rangsangan menyampaikan sebuah materi kepada siswa. Dalam menentukan media pembelajaran, rancangan bahan-bahan pembelajaran perlu diperhatikan agar interaksi antara siswa dan media dapat menciptakan pembelajaran sebenarnya.

Dalam hal ini penulis memilih media kartu kata. Adapun alasan penulis memilih media tersebut adalah karena media kartu kata menarik bagi siswa dengan beragam isinya. Melalui media kartu kata siswa dapat melakukan pembelajaran secara lebih aktif. Media kartu menurut Sadiman

(2010:6) adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang siswa untuk belajar. Media pengajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran siswa. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Dimayati dan Mudjiono (2006) juga menyebutkan hasil belajar juga merupakan hasil dari suatu interaksi.

Proses belajar dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran telah tercapai. Selain itu, dari proses belajar itu terdapat perubahan yang dialami peserta didik. Baik perubahan dari segi perilaku maupun dari segi pengetahuan, di mana yang awalnya belum tahu menjadi tahu. Untuk mengetahui hal tersebut, dari segi guru. Hal tersebut dapat dikaitkan dari proses refleksi dalam kegiatan pembelajaran. Biasanya guru melakukan evaluasi dan refleksi hasil belajar untuk mengingat kembali mata pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Sementara itu, dari sisi peserta didik, berakhirnya pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar.

Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan bahkan hingga perguruan tinggi. Artinya, Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang penting dalam dunia Pendidikan. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, empat keterampilan berbahasa peserta didik dapat berkembang. Adapun keempat keterampilan berbahasa tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Apabila keempat keterampilan berbahasa telah dikuasai, maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan mudah dalam mengungkapkan idenya.

Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia tentu tidak dapat terlepas dari teks, Adanya teks bacaan ada memperkaya kosa kata dan pengalaman membaca siswa sehingga siswa dapat menyampaikan pendapatnya baik secara lisan maupun tulisan. Akan tetapi, di era digital ini, peneliti berhadapan dengan generasi alpha yang tentunya memiliki perbedaan yang signifikan dari generasi sebelumnya. Perbedaan tersebut

terletak dari motivasi belajar dan pengalaman membaca yang minim. Hal tersebut disebabkan karena mereka kerap kali lebih tertarik bermain *game* dengan gawai sehingga kemampuan literasinya berkurang. Selain itu, kemampuan imajinasi dan kemampuan dalam menyusun kalimat masih kurang. Persoalan tersebut yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Peneliti berusaha memilih dan menggunakan media pembelajaran kartu kata sebagai upaya memperbaiki persoalan tersebut.

SDN Jagir 1 merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di wilayah Kecamatan Sine, khususnya Desa Jagir. Dari hasil observasi penulis, SDN Jagir 1 memiliki jumlah siswa yang paling banyak dibandingkan dengan sekolah dasar di sekitarnya. Hal tersebut yang melatar belakangi penulis memilih SDN Jagir 1 sebagai tempat penelitian karena semakin banyak jumlah siswa maka data yang didapatkan juga semakin banyak. Selain itu, wilayah SDN Jagir 1 dipengaruhi banyak latar belakang keluarga yang berbeda baik dari segi budaya, pekerjaan, maupun ekonomi.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis termotivasi melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Jagir 1”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan media kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SD Negeri Jagir 1?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan peneliti yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kata terhadap hasil belajar keterampilan membaca Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di SD Negeri Jagir 1.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya sebagai sumber rujukan bagi pihak-pihak terkait dan juga menjadi pedoman dalam upaya penggunaan media komunikasi dengan prestasi belajar bahasa Indonesia.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti dalam dunia pendidikan khususnya :

#### a. Siswa

- 1) Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan komunikasi dengan prestasi belajar bahasa Indonesia.
- 2) Siswa akan memperoleh pengalaman mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan komunikasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### b. Guru

- 1) Memberikan ide pembelajaran melalui komunikasi yang baik antar guru dan siswa.
- 2) Memacu guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan media komunikasi dengan prestasi belajar siswa.

#### c. Peneliti

Sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan peneliti mengenai media komunikasi dengan prestasi belajar bahasa Indonesia siswa. Di lain sisi, penyusunan penelitian lain turut menambah pengalaman peneliti khususnya dalam penyusunan karya tulis ilmiah.