

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dan media utama untuk memahami berbagai kondisi. Menurut Ali et al. (2024) tujuan penting pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa di sekolah dasar adalah untuk membekali mereka dengan keahlian berbahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan terkait kecakapan berbahasa yang sesuai menurut pendapat dari Ibda (2022) Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam struktur pendidikan di sekolah. Bahasa merupakan unsur pokok dalam kegiatan pendidikan, karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai tujuan untuk bahasa pengantar, termasuk empat keterampilan dasar berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk meningkatkan informasi, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kemampuan berkomunikasi, yaitu kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Keterampilan membaca adalah salah satu dari empat keterampilan tersebut yang harus ditekankan dalam pengembangan siswa. Suparlan (2021) keterampilan membaca adalah salah satu pendekatan pembelajaran paling efektif. Pendapat lain dari Sarika et al (2021) membaca selalu hadir dalam

setiap tema pembelajaran, menyoroti pentingnya menguasainya. Pemahaman membaca merupakan salah satu keterampilan dasar untuk kemahiran bahasa dan sastra dalam bahasa Indonesia, dan harus dicapai di semua tingkatan pendidikan, termasuk sekolah dasar. Tujuan dari aktivitas membaca ini agar pembaca menjadi kritis dan kreatif dan memproses teks dalam upaya untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang isi bacaan. Olvirawati & Wati (2023) menyatakan bahwa “Kemampuan membaca secara signifikan mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia”.

Minat belajar menurut Rahmi & Alfurqan (2021) menunjukkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh emosi kesenangan, keterlibatan siswa, rasa ingin tahu, dan konsentrasi. Peningkatan yang signifikan dalam minat belajar terlihat dari sikap yang diamati sebelum dan setelah sesi pendidikan. Jika unsur-unsur yang disebutkan di atas menunjukkan peningkatan, dapat disimpulkan bahwa anak-anak memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, minat belajar sangat penting dalam pendidikan, karena minat belajar yang tinggi meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan mengurangi kebosanan selama proses belajar.

Studi Audrilia (2024) menemukan bahwa minat siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini dibuktikan oleh siswa yang mengalami kebosanan dan kurangnya motivasi selama sesi pelajaran bahasa Indonesia, sementara beberapa di antaranya menunjukkan respons yang

positif. Faktor-faktor eksternal termasuk keadaan luar siswa, seperti metode, media, dan materi pembelajaran yang diberikan guru.

Berdasarkan survei yang dilakukan di SDN Wayut 03 Kabupaten Madiun, tepatnya di kelas V, guru Bahasa Indonesia hanya menggunakan pendekatan ceramah untuk menjelaskan materi majas dan hanya menulis contoh majas di papan tulis, yang tidak menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa tidak tertarik dan bosan saat guru menjelaskan materi pelajaran. Akibatnya, mereka tidak tertarik untuk belajar dan tidak memahami konsep. Akibatnya, tujuan yang ingin dicapai pelajaran itu tidak terwujud. Jadi harus adanya media pembelajaran agar siswa lebih tertarik minat. Adapun dari penelitian Desfrida (2023) mengenai pengembangan dari media flashcard di mata Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kekurangan yaitu hanya di satu sisi dan kurangnya variasi gambar.

Media didalam pelajaran bisa membantu siswa memahami materi majas dan menarik minat mereka. Salah satu komponen yang berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan bahasa Indonesia adalah media pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa. Pendapat Daniyati et al (2023) media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan hasil pendidikan dan melengkapi pengajaran yang dipimpin oleh guru, dengan kesuksesan media tersebut bergantung pada kemampuan guru. Pendapat berikutnya dari Ammara Jauza & Albina (2025) media pembelajaran merujuk pada alat yang

menyampaikan informasi atau pesan instruksional untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Berbagai jenis media, termasuk visual, audio, dan audio-visual, berperan penting dalam menarik perhatian siswa, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menginspirasi siswa, memberikan pengetahuan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Bagi pendidik, media instruksional dapat memfasilitasi pengembangan pembelajaran yang terstruktur dan meningkatkan kualitas pengajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk pendidikan dan proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga membantu siswa berkembang di dalam kelas dan memastikan bahwa informasi dan sumber daya yang mereka peroleh dapat diasimilasi dengan benar. Guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi untuk proses pembelajaran dan mendukungnya agar berjalan dengan lancar, yang sesuai pendapat Aisyah (2025) penerapan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa yang sebelumnya kurang berprestasi, dan siswa cenderung lebih mudah beradaptasi dengan alat-alat digital dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Pendidik juga harus menguasai berbagai bentuk teknologi digital dan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Kartu bergambar atau *flashcard* merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menarik minat siswa.

Kelas V SD pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di materi majas membahas gaya bahasa terkait penyampaian dengan cara kreatif yang dapat membuat siswa mengungkapkan suatu gagasan atau emosi dengan lebih hidup seperti dengan menggunakan majas metafora, personifikasi, dan hiperbola. Penggunaan kartu bergambar atau flashcard sebagai media pembelajaran pada materi majas mungkin bermanfaat. Ini karena materi majas membantu siswa memperkaya kosa kata mereka. Dengan demikian, diharapkan bahwa pengembangan media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas akan menarik minat siswa didalam pelajaran karena adanya media pembelajaran serta dibantu dengan penggunaan *qr code*, yang akan menghasilkan *gif* yang bergerak dan suara yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran. Selain itu, diharapkan agar penggunaan *smartphone* siswa dan guru menjadi lebih mudah untuk diakses.

Alat bantu visual yang disebut *flashcard* terdiri dari kartu yang memiliki teks atau gambar dan dirancang untuk mengajarkan konsep dasar dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Keuntungannya termasuk mobilitas, fleksibilitas, dan kemudahan penggunaan. *Flashcard* dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam hal konten dan desain, sehingga mereka lebih fokus dan tertarik pada apa yang mereka pelajari. Selain itu juga sesuai pendapat Shafa et al (2022) media *flashcard* sangat bagus untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena bentuknya yang menarik dan mudah dibawa, sehingga siswa mudah mengingat apa yang ada di dalamnya. Adapun

di era teknologi saat ini, *qr code* dapat membuat *flashcard* lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Qr Code, juga dikenal sebagai Kode Respons Cepat, adalah jenis kode dua dimensi yang pertama kali diperkenalkan oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Berdasarkan Hartawan et al (2024) Penggunaan teknologi *qr code* juga membantu proses belajar melalui gambar. Anda dapat menggunakan *qr code* untuk memberikan akses langsung kepada siswa ke materi pembelajaran tambahan, film yang berkaitan dengan pelajaran, atau alat pembelajaran online lainnya. Selain membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi anak-anak, hal ini juga membantu guru menjelaskan konsep pelajaran dengan cara yang jelas dan menarik. Penggunaan *qr code* dalam media pembelajaran membuat pendidik lebih mudah menerapkannya dan membuat peserta didik lebih mudah mengaksesnya. Siswa dapat dengan cepat menemukan informasi tambahan, video, situs web, atau alat belajar lainnya dengan memindai *qr code* yang terdapat pada teks, papan pengumuman, lembar kerja, presentasi, dan bahan-bahan lainnya. Karena *qr code* menyimpan banyak informasi, kode ini mudah disimpan dan diakses dengan cepat.

Berdasarkan penyampaian persoalan diatas,maka dalam penelitian ini peneliti membuat judul “ Pengembangan Media *Flashcard* Dengan *Qr Code* Pada Materi Majas Untuk Minat Belajar Siswa Kelas V Sd N Wayut 03”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas maka berikut rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V SDN Wayut 03 ?
2. Apakah kelayakan dari pengembangan media pembelajaran media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V SDN Wayut 03 ?

C. Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dari pengembangan media pembelajaran media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V SDN Wayut 03.
2. Untuk mengetahui Kelayakan dari pengembangan media pembelajaran media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V SDN Wayut 03.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan dari penelitian ini ada manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Memperbaiki dari produk media pembelajaran media *flashcard* yang sebelumnya kurang variative yang di penelitian ini akan dikembangkan dengan menambahkan *qr code*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Untuk siswa diharapkan bermanfaat bisa lebih tertarik dan minat dengan menggunakan media *Flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas dan bisa mudah memahami materi tersebut.

b. Bagi Guru

Manfaat untuk guru bisa menjadi pengetahuan tambahan bagi seorang pendidik terkait inovasi dalam mengajarkan materi tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa berbasis *qr code*.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dijadikan refensi informasi untuk Peneliti yang akan melakukan penelitaian berikutnya yang mengembangkan terkait media pembelajaran dengan berbasis *flashcard* dengan *qr code* pada materi yang lain atau beragam.

E. Spesifikasi Produk

Produk media *flashcard* dengan *qr code* ini dikembangkan menggunakan Canva dan juga Web yang membuat barcode yang sebelumnya setelah dibuat

di canva lalu disimpan di *Google Drive* yang berupa link yang berisi tentang materi majas di kelas V Sekolah Dasar. Dengan spesifikasinya sebagai Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini berupa Kartu bergambar atau *flashcard* yang terdiri dari materi majas yang berisi majas metafora, personifikasi dan hiperbola yang dikembangkan di Canva. Lalu setelah selesai diedit di canva hasilnya ada yang berupa link disimpan di *Goggle drive* yang nantinya dibuuh berupa *qr barcode* nantinya saat di scan barcodenya akan muncul berisi animasi yang bergerak disertai animasi gerak dan suara. Bentuk fisik dari produk ini berisi 21 yang dicetak dengan kertas A3 ivory IV300 gsm dan ada box storage ukuran 12.5*8.5*3.5 cm

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *flashcard* dengan qr code merupakan pengembangan dari penelitian yang sebelumnya yang masih terkendala yang hanya menampilkan 1 sisi dan tidak adanya gambar, maka di pengembangan penelitian ini dikembangkan dengan menambahkan gambar, membuat dua sisi serta ditambahkan teknologi berupa *qr code*.

G. Definisi Istilah

1. Media *Flashcard*

Salah satu alat bantu belajar yang digunakan di sekolah adalah *flashcard*. Kartu gambar, yang sering disebut sebagai *flashcard*, adalah kartu kecil yang dilengkapi dengan simbol, gambar, atau tulisan di atasnya. Siswa dapat

mempelajari konsep dengan lebih mudah dan efektif dengan bantuan *flashcard*. Karena *flashcard* umumnya digunakan dalam strategi pengajaran yang melibatkan pengulangan atau sesi tanya-jawab, serta dalam permainan, kartu ini dapat sangat membantu dalam meningkatkan daya ingat siswa dan minat belajar.

2. *Qr Code*

Qr Code (Quick Response) adalah istilah yang mengacu pada akses digital ke informasi, sumber daya pembelajaran, atau latihan interaktif. Untuk menghubungkan pengguna ke konten tertentu, seperti dokumen, video, situs web, atau aplikasi pendidikan, perangkat seperti smartphone atau tablet dapat memindai *qr code* yang merupakan bentuk kode batang dua dimensi.

3. Majas

Majas juga bisa diartikan dengan gaya dalam berbahasa, atau cara penggunaan kata untuk kalimat untuk mencapai efek tertentu, seperti memperindah, memperkuat, atau menyampaikan makna secara halus yang terkandung dalam konten majas. Majas juga digunakan dalam komunikasi sehari-hari untuk membuat pesan yang disampaikan lebih indah dan menarik. Ini juga digunakan dalam karya sastra seperti puisi, prosa, dan cerita pendek.

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan, ketertarikan, atau keinginan seseorang untuk ikut serta dan sesuai pada aktivitas belajar karena afaktor penting dalam menentukan seberapa banyak waktu, upaya, dan perhatian yang bersedia

dicurahkan seseorang untuk memahami atau menguasai keterampilan atau informasi tertentu.