

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Tjoen & Samsudin (2022) keterampilan membaca adalah kemampuan untuk memahami teks, yang tidak hanya melibatkan pelafalan tulisan tetapi juga aktivitas visual dan berpikir. Keterampilan membaca merupakan modal utama bagi siswa (Suparlan, 2021). Salah satu keterampilan berbahasa yang semakin penting adalah membaca, membaca adalah kegiatan yang bertujuan untuk memahami isi bacaan pengenalan kata demi kata dan kalimat demi kalimat (Hamzah, 2020). Membaca adalah keterampilan berbahasa tulis yang bersifat menerima informasi, di mana melalui kegiatan ini, seseorang dapat memperoleh informasi dan pengalaman baru (Jannah et al., 2024). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan yang perlu dikuasai siswa untuk memahami teks bacaan, mempelajari ilmu lain, mengomunikasikan gagasan dan memahami informasi yang diterima.

Bagian terpenting dalam kegiatan membaca adalah membaca secara pemahaman, karena mengetahui isi bacaan dapat membantu kemampuan membaca seseorang dan membantu seseorang mencapai tujuan tertentu (Zahroh & Kirani, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Magdalena et al., 2021) bahwa keterampilan membaca lebih menekankan pada kemampuan membaca pemahaman, karena memahami bahan bacaan (teks) adalah tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran membaca. Tanpa pemahaman, informasi yang

dibaca tidak akan terserap dan tidak memberikan manfaat apa pun bagi pembaca. Kesimpulannya, keterampilan membaca menjadi fondasi penting bagi siswa dalam memahami informasi dari teks pada pembelajaran membaca.

Kesulitan membaca pada siswa dapat menimbulkan hambatan dalam memahami dan mengolah informasi yang terdapat pada buku teks maupun materi pembelajaran. Rendahnya keterampilan membaca disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain persepsi siswa bahwa membaca merupakan kegiatan yang sulit dan melelahkan. Selain itu, kebiasaan membaca yang hanya dilakukan secara sekilas atau dalam hati, serta penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik membuat pemahaman siswa menjadi rendah. Maka dari itu, sarana dan prasarana bukan sekadar pelengkap pembelajaran, melainkan juga faktor penentu kualitas proses belajar mengajar (Silfi & Fahrurrozi, 2025). Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam proses belajar mengajar, karena membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik (Qomariyah et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi siswa fase B yaitu kelas III SDN Ngadirejo 02 pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks informasi, penulis menemukan permasalahan dalam pembelajaran dikelas dimana siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Siswa memiliki kemampuan pemahaman bacaan yang terbatas dan mudah hilang konsentrasi, sehingga kegiatan membaca dirasakan sebagai aktivitas yang berat dan membosankan. Kesulitan ini menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks

bacaan. Akibatnya, siswa cenderung tidak mampu memahami isi bacaan, sehingga sulit menemukan atau memahami informasi pada teks tersebut. Hal ini dapat menyebabkan menurunnya tingkat pemahaman siswa pada materi yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, serta capaian kompetensi siswa menjadi kurang optimal. Guru pertama kali mengajar yaitu menulis materi di papan tulis, kemudian membaca materi pelajaran dan memberikan soal-soal yang diambil dari LKS. Penggunaan media pembelajaran hanya sebatas pada buku teks pelajaran. Sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang mendukung seperti adanya proyektor. Pada pelaksanaannya, guru belum memanfaatkan sepenuhnya penggunaan dan penerapan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan kesulitan memahami konsep yang diajarkan. Guna mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* yang menggunakan model ADDIE. Model ini digunakan peneliti dalam membuat produk berupa media kartu bergambar berbasis *Google Sites*. Siswa dapat belajar melalui berbagai jenis media seperti gambar, teks, video, audio, dan animasi, yang membantu meningkatkan daya serap dan pemahaman materi (Sakti, 2023).

Kartu bergambar merupakan media pembelajaran berupa kartu kecil yang mencakup gambar, teks, simbol dan tanda, berfungsi sebagai pengingat atau panduan bagi siswa terkait dengan gambar tersebut (Kristanti et al., 2024). Menurut Musdalifah et al., (2021) penggunaan kartu bergambar dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan hidup. Media kartu bergambar kemudian

dikembangkan berbasis *Google Sites*. *Google Sites* adalah sebuah layanan *google* yang menyediakan fitur situs web (Arfianto et al., 2022). Menurut Taufik et al., (2018) *google sites* memungkinkan penggabungan berbagai informasi seperti presentasi, video, teks, kalender dan lampiran, yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan, baik untuk dilihat saja maupun diedit, kepada kelompok kecil, kelas, satu sekolah, ataupun publik.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak hanya memudahkan distribusi materi, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, kolaboratif, dan interaktif. Menurut Rosiyana (2021) *google sites* dapat memberikan materi pembelajaran yang dapat diunduh, sehingga siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Tampilan animasi juga dapat terlihat menarik jika disajikan secara kreatif dan interaktif dengan penggunaan audio visual, karena selain dapat menarik perhatian, animasi pun membuat suasana belajar bervariasi dan lebih menyenangkan (Prihatin & Andharsaputri, 2021). Guru dapat memanfaatkan media yang terjangkau dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Media juga membantu mengatasi kebosanan dalam belajar (Gulo & Harefa, 2022).

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi pembelajaran yang mampu membekali siswa melalui media kartu bergambar berbasis *Google Sites* untuk keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD (Sabri et al., 2023). Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian PTK. Kemudian

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Salahuddin et al., 2023). Fokus penelitian ini hanya untuk menghasilkan media *Google Sites* di kelas IV. Selanjutnya, Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Google Sites* Materi Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Rakyat (Ardhiansyah et al., 2025). Penelitian yang digunakan (R&D) dengan model Borg & Gall. Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar berbasis *Google Sites* untuk keterampilan membaca telah banyak diteliti dan berfokus pada kelas tinggi. Pada penelitian di fase b (kelas III), terkait pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B jarang ditemukan dan belum ada yang meneliti. Sisi lainnya, media kartu bergambar berbasis *Google Sites* memiliki potensi dimana membantu siswa untuk keterampilan membaca dalam memahami informasi atau isi bacaan yang berupa fakta pada teks informasi.

Model *discovery learning* yaitu model pembelajaran yang menuntut siswa berpikir kritis dalam memecahkan masalah, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, mandiri dalam mencari materi dan mengembangkan kretivitas yang dimiliki, sementara guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Sunarto & Amalia, 2022). Menurut Rahmi et al., (2024) model pembelajaran *discovery learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi

mereka menemukan dan mendapatkan informasi tersebut sendiri. Sejalan dengan hal itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangatlah penting untuk pemahaman dalam keterampilan membaca. Menurut Siswondo & Agustina (2021) keberhasilan proses belajar mengajar bergantung pada berbagai faktor, termasuk media pengajar, motivasi, partisipasi siswa, potensi siswa dan guru, serta interaksi siswa dengan guru. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran yakni *Google Sites* (Andira & Puspasari, 2023). *Google sites* merupakan layanan pembuatan situs web profesional atau pribadi yang mudah digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di SD (Lutfiah, 2023). Model dan media pembelajaran ini memungkinkan siswa membangun pemahaman yang mendalam, relevan serta dapat membantu siswa untuk memahami konsep dari materi yang diajarkan.

Konten dan materi pembelajaran yang relevan dapat dimasukkan ke dalam *Google Sites* agar dapat dimanfaatkan siswa sebagai media pembelajaran (Febrian & Nasution, 2024). *Google Sites* memungkinkan peneliti menggabungkan berbagai elemen dalam satu platform seperti video, teks, file, presentasi dan sebagainya, lalu membagikannya sesuai kebutuhan pengguna (Sulasmianti, 2021). Pengkombinasian antara bahan visual dan teks dalam pengembangan *Google Sites* sangat membantu menciptakan kegiatan belajar siswa (Said et al., 2023). *Google Sites* juga dapat diakses secara gratis oleh pengguna akun *google* melalui tablet, PC, maupun smartphone (Ismawati et al., 2021). Pengguna dapat dengan mudah

mengatur kontrol akses tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman, karena cukup menggunakan drag dan klik untuk mengelola konten (Harjanto et al., 2023). Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Saputra & Octaria (2022) bahwa platform ini sangat cocok sebagai media pembelajaran karena mudah dioperasikan dan tidak memerlukan keahlian coding dalam proses pembuatannya.

Pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* dapat diperbarui dengan menambahkan fitur interaktif seperti kuis daring, presensi, dan laman refleksi siswa sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif. *Google Sites* memiliki potensi besar karena sifatnya yang mudah diakses, interaktif, dan mendukung untuk kolaborasi (Yaasmin et al., 2024). Selain itu, tampilan situs dapat dirancang lebih responsif dan ramah pengguna, sehingga cocok diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun ponsel, serta dilengkapi menu navigasi yang jelas sesuai tahapan pembelajaran. Menurut (Ainiyah & Nasution, 2025) *Google Sites* dapat dioperasikan dengan membagikan tautan situs web melalui berbagai perangkat seperti HP, laptop, komputer, dan tablet, serta dapat memuat beragam informasi seperti teks, gambar, video, dan presentasi. Penerapan media pembelajaran tersebut juga mendukung peningkatan pemahaman isi bacaan untuk keterampilan membaca dan teknis yang penting untuk masa depan siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, peneliti tertarik untuk memilih judul Pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase b.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B?
2. Bagaimana kelayakan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B?
3. Bagaimana respons siswa dan guru terhadap penggunaan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dirumuskan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B.
2. Untuk menentukan kelayakan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B.

3. Untuk mengetahui respons guru dan siswa pada penggunaan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan ini dalam teori maupun dalam praktik sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* adalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan kontribusi yang signifikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Membantu siswa untuk memahami materi dan meningkatkan keterampilan membaca melalui media kartu bergambar berbasis *Google Sites* sehingga keterampilan siswa dalam membaca dapat meningkat.

- b. Bagi guru

Memberikan inovasi dan media baru berbasis teknologi digital selama pembelajaran berlangsung di kelas melalui penggunaan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* untuk keterampilan membaca dalam teks berita.

c. Bagi sekolah

Media ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengaplikasikan kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* siswa fase b sekolah dasar. Hal ini, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pendidikan.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman dan memperluas pengetahuan baru dengan memperdalam perkembangan teknologi digital yang belum diketahui sebelumnya dalam bidang pendidikan mengenai pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model *discovery learning* untuk memahami teks informasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

e. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan referensi untuk penelitian selanjutnya, dan bisa digunakan sebagai bahan rujukan bagi calon peneliti dengan penelitian sejenis untuk dikembangkan kembali.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan yang dihasilkan adalah media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B. Produk yang dikembangkan memiliki perbedaan dari media yang telah dikembangkan sebelumnya. Spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Penggunaan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bab 7 kurikulum merdeka kelas III SD semester 2. Media yang dikembangkan berbentuk website yang dapat diakses secara online.
2. Isi dari media kartu bergambar berbasis *Google Sites* yaitu absensi, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis, game dan contoh kartu bergambar teks berita yang berkaitan dengan materi teks informasi.
3. Terdapat fitur pada media kartu bergambar berbasis *Google Sites* seperti fitur petunjuk belajar, homepage, tujuan pembelajaran, kuis, materi dan juga video pembelajaran dari youtube, LKPD, evaluasi akhir, refleksi siswa, sumber belajar, serta profil pengembang.
4. Media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan bahasa dan tata letak yang mudah dipelajari serta dipahami.
5. Media kartu bergambar berbasis *Google Sites* dapat diakses menggunakan handphone, laptop serta tablet dimanapun dan kapanpun.

F. Pentingnya Pengembangan

1. Pentingnya pengembangan untuk guru, yakni untuk membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang berbasis digital sesuai dengan perkembangan zaman serta meningkatkan ketaivitas guru dalam penggunaan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

2. Pentingnya pengembangan untuk siswa, yaitu untuk meningkatkan minat dan gaya belajar masa kini yang berbasis teknologi dan melatih siswa dalam memahami dan memecahkan masalah dengan cara yang interaktif serta menyenangkan.

G. Definisi Istilah

Pada penelitian pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase b, diuraikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Media kartu bergambar adalah media dengan kartu-kartu kecil berisi gambar, teks, tanda, atau simbol yang berfungsi sebagai pengingat atau panduan bagi siswa, dengan desain gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran.
2. *Google Sites* merupakan alat pembelajaran digital yang populer dan mudah digunakan oleh pendidik. *Google site* menjadi salah satu platform pembelajaran berbasis daring yang disediakan oleh *Google* dan dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran.
3. Model pembelajaran *discovery learning* yakni suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui tahapan pembelajaran dengan fase pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan penarikan kesimpulan.

4. Keterampilan membaca yaitu keterampilan dasar yang penting bagi siswa di tingkat sekolah dasar, karena kemampuan membaca yang baik, memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini melibatkan pemahaman terhadap pesan utama atau fakta yang ingin disampaikan penulis melalui rangkaian peristiwa atau deskripsi dalam sebuah teks berita.
5. Teks informasi adalah teks yang berisi sekumpulan data atau fakta dari suatu kejadian yang sudah diolah sehingga mudah untuk dipahami seperti teks berita.