

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan membaca merupakan keterampilan mendasar yang mesti dimiliki peserta didik sejak memasuki jenjang Sekolah Dasar. Kegiatan membaca meningkatkan pengetahuan siswa dan kemampuan mereka untuk mengakses dan memahami berbagai jenis informasi yang ditulis (Chasanah et al., 2021). Dalam lingkup pendidikan abad ke-21, kemampuan membaca dijadikan fondasi utama dalam membangun keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan yang berbasis informasi. Oleh karena itu, kemampuan belajar secara efektif melalui aktivitas membaca memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan akademik peserta didik (Dharu dan Trisnantari, 2022).

Pemahaman bacaan merujuk pada kemampuan siswa untuk menganalisis makna yang terkandung dalam teks, baik itu berupa kalimat, frasa, paragraf, maupun teks secara keseluruhan. Agar siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman mereka, mereka membutuhkan lingkungan belajar yang intensif. Meskipun tidak ada mata pelajaran tertentu yang berfokus pada keterampilan ini (Ria et al., 2023), kemampuan untuk menangkap pemahaman yang terkandung dalam teks yang dibaca sangat penting untuk kesuksesan belajar siswa. Kemampuan untuk memahami teks memungkinkan siswa untuk menganalisis data secara

kritis dan sistematis (Marliana & Subrata, 2020). Keterampilan pemahaman bacaan sangat penting bagi siswa karena memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi konsep-konsep dalam teks yang mereka baca, mempelajari teks secara mendalam, dan menjelaskan teks tersebut dengan kata-kata mereka sendiri.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar masih mengalami kendala dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh. Banyak siswa masih kesulitan memahami teks naratif, dan banyak di antara mereka membaca teks naratif tetapi tidak memahami isinya (Restiani et al., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas membaca yang dilakukan siswa belum sepenuhnya diikuti oleh proses pemahaman yang optimal, sehingga banyak dari mereka membaca tanpa benar-benar memahami isi teks, dan tidak dapat mengingat ide-ide utama yang disampaikan dalam teks (Qondias, 2025).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Sugihwaras 01 pada bulan Oktober 2025 melalui kegiatan observasi, wawancara dengan guru kelas IV, dan tes awal menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), diketahui bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan. Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebanyak 11 dari 20 siswa kelas IV SDN Sugihwaras 01 belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai rata-rata sebesar 69 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya aspek membaca pemahaman. Berdasarkan hasil pengerjaan

LKPD, mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang diberikan. Siswa cenderung hanya membaca teks tanpa benar-benar memahami maknanya serta menunjukkan minat membaca yang masih rendah. Selain itu, ketika guru mengajukan pertanyaan mengenai isi bacaan, sebagian besar siswa belum mampu menjelaskan kembali isi bacaan menggunakan bahasa mereka sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa materi membaca pemahaman masih disampaikan menggunakan bahan ajar berupa buku teks tanpa didukung media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Akibatnya, minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca menjadi kurang optimal.

Situasi tersebut menjelaskan bahwa proses pembelajaran membaca pemahaman memerlukan adanya inovasi pembelajaran baru yang selaras dengan karakteristik kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Peserta didik sekolah dasar, khususnya peserta didik kelas empat, berada di tahap perkembangan kognitif yang dikenal sebagai fase operasional konkret. Fase ini membantu mereka menguasai konsep melalui aktivitas dan visualisasi sehingga, mereka memerlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif (Daulay et al., 2022). Siswa menjadi memahami materi bacaan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta mempertimbangkan gaya belajar yang berbeda dan kemampuan belajar

siswa (Mukhid, 2023). Siswa tidak hanya mampu memahami secara lebih mendalam tentang materi pelajaran, tetapi mereka juga merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran jika mereka memiliki media yang tepat (Nurfadhillah, 2021).

Penggunaan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan membaca pemahaman di SDN Sugihwaras 01 masih belum optimal, meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media sebagai upaya peningkatan kemampuan pemahaman membaca peserta didik. Belum pernah digunakan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa memahami isi bacaan di SDN Sugihwaras 01. Media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, alur cerita yang runtut, serta pemanfaatan teknologi seperti *Quick Response (QR) Code* juga belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya membaca pemahaman di sekolah peneliti.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar membaca di kelas IV SDN Sugihwaras 1 belum diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif yang dapat mengoptimalkan kerja sama kelompok dan partisipasi aktif siswa. Besarnya jumlah peserta didik dalam satu kelas menjadi salah satu pertimbangan penting dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat. Dengan semikian, dibutuhkan pemaduan media pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif untuk memfasilitasi interaksi yang lebih efektif antarsiswa. Melalui penerapan model ini, siswa diharapkan dapat bekerja sama tidak hanya dengan teman

yang berada dalam lingkaran pertemanan yang sama, tetapi juga dengan siswa lain, sehingga terbentuk lingkungan belajar yang lebih inklusif, kolaboratif, dan mendukung pemahaman bacaan secara optimal. Model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams—Achievement Division (STAD) berorientasi pada tanggung jawab individu, kerja sama dalam kelompok heterogen, dan evaluasi berbasis pencapaian kelompok. (Kristiani & Airlanda, 2021).

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan model STAD maupun penggunaan media kartu pada proses pembelajaran membaca dalam upaya meningkatkan kecakapan membaca pemahaman peserta didik. Priatini & Putra (2024) menemukan bahwa penerapan model STAD yang dipadukan dengan media kartu mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa sekolah dasar. Selaras dengan itu, menurut Abdini (2021), yang menyatakan Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif STAD berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui kegiatan belajar kelompok yang terstruktur, diskusi tim, dan tanggung jawab individu dalam memahami bacaan. Sementara itu, penelitian Aulia & Retnosari (2025) Mengungkapkan bahwa pemanfaatan media kartu dalam pembelajaran kooperatif turut memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan memahami bacaan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini menunjukkan adanya gap penelitian. Penelitian sebelumnya cenderung mengkaji penerapan model STAD dan penggunaan media kartu secara terpisah, sehingga belum

terdapat pengembangan sarana pembelajaran berbentuk kartu yang secara sistematis diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif STAD. Selain itu, media kartu yang digunakan umumnya masih terbatas pada kartu kata atau kartu konsep, dan belum dikembangkan dalam bentuk kartu cerita yang memiliki alur bacaan utuh untuk melatih kemampuan membaca pemahaman secara komprehensif. Pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti *QR Code* sebagai sarana latihan dan evaluasi pemahaman bacaan, juga masih jarang diterapkan dalam pengembangan media membaca di sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, Kontribusi kebaruan (*novelty*) yang ditawarkan dalam penelitian ini diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran KARCITA yang terintegrasi dengan model STAD. Pengembangan ini tidak hanya menghadirkan media visual yang menarik dan berbasis teknologi digital, tetapi juga dirancang untuk mengoptimalkan interaksi, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses memahami bacaan.

Media kartu cerita bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi potongan-potongan teks singkat yang disusun berdasarkan alur cerita, dilengkapi dengan kode QR yang berisi soal pemahaman bacaan dengan bentuk LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), bahan ajar, dan pedoman penggunaan media. Melalui media ini, siswa diajak untuk menyusun urutan cerita, membaca, serta memahami isi bacaan secara runtut dan mendalam dengan cara yang menarik dan kontekstual. Integrasi media

KARCITA dengan model pembelajaran STAD diharapkan dapat menciptakan pembelajaran membaca pemahaman yang tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada proses kerja sama, diskusi, dan keterlibatan aktif siswa dalam kelompok.

Dengan mempertimbangkan dasar permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran KARCITA dengan Integrasi STAD (Student Teams-Achievement Division) untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Sugihwaras 01.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran KARCITA yang terintegrasi dengan model pembelajaran STAD untuk membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sugihwaras 01?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran KARCITA yang terintegrasi dengan model STAD untuk membaca pemahaman siswa kelas IV?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran KARCITA yang terintegrasi dengan model STAD untuk membaca pemahaman kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memaparkan hasil pengembangan KARCITA yang terintegrasi dengan model pembelajaran STAD untuk membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sugihwaras 01.

2. Untuk mengetahui Validitas media pembelajaran KARCITA yang terintegrasi dengan model STAD untuk membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sugihwaras 01.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran KARCITA yang terintegrasi dengan model STAD dalam pembelajaran membaca pemahaman.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil Kajian ini dapat memberikan kontribusi, baik yang bersifat praktis, maupun teoritis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu perkembangan pendidikan, khususnya media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperkaya kajian teoritis tentang efektivitas penggunaan media berbasis visual dan teknologi digital dalam mengoptimalkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini digunakan sebagai alat untuk mempertimbangkan perbaikan dan penyempurnaan proses belajar mengajar. Diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti lain.

a. Bagi Guru

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hasilnya akan

memberikan guru dengan ide baru untuk mengajarkan keterampilan membaca pemahaman.

b. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa penggunaan media KARCITA akan meningkatkan keinginan untuk belajar, minat untuk membaca, dan kemampuan untuk memahami teks secara lebih menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber rujukan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis media kreatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan bagi penelitian sejenis, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan teknologi digital untuk keterampilan membaca.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk penelitian ini adalah media pembelajaran KARCITA yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar untuk membaca dan memahami. Media ini berbentuk kartu bergambar yang berisi potongan teks cerita singkat sesuai dengan alur, cerita di buat berseri, dan dilengkapi dengan kode QR yang berisi soal pemahaman bacaan (LKPD), pedoman penggunaan media, dan bahan ajar. Media KARCITA didesain

dengan tampilan menarik dan bahasa yang sederhana, disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV. Media ini dapat digunakan berkelompok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca pemahaman. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu membantu pendidik menghadirkan lingkungan belajar yang interaktif, inovatif, dan bermakna.

F. Pentingnya Pengembangan

Mengacu pada permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas IV SDN Sugihwaras 1, khususnya dalam keterampilan membaca pemahaman, pengembangan media pembelajaran KARCITA yang diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) menjadi sangat penting. Hal ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang masih cenderung menggunakan media konvensional, seperti buku teks cetak yang kurang variatif dan minim unsur visual yang menarik. Media tersebut belum mampu secara optimal membangkitkan minat baca siswa maupun mendorong keterlibatan aktif dalam proses memahami isi bacaan.

Banyaknya siswa di dalam satu kelas menyebabkan interaksi pembelajaran belum berjalan secara maksimal apabila masih berpusat pada guru. Siswa cenderung belajar secara individual dan terbatas pada lingkaran pertemanan tertentu, sehingga kerja sama dan diskusi belum terbentuk secara merata. Kondisi ini mengakibatkan belum semua peserta didik

memperoleh kesempatan yang sama dalam berpartisipasi aktif dan mengembangkan kemampuan memahami bacaan secara mendalam.

Materi bacaan yang digunakan masih bersifat umum dan kurang dikemas secara menarik serta kontekstual dengan kehidupan siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya ketertarikan siswa untuk membaca serta kesulitan dalam memahami isi teks. Penerapan media pembelajaran yang belum mampu mendorong interaksi dan partisipasi aktif siswa secara langsung turut menghambat terciptanya proses belajar yang bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media KARCITA yang diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dilakukan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran melalui beberapa keunggulan berikut:

1. Menyajikan materi bacaan dalam bentuk kartu yang menarik dari perspektif visual sehingga dapat membuat minat dan motivasi membaca siswa meningkat.
2. Mengintegrasikan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang mendorong kerja sama, diskusi, dan interaksi aktif antarsiswa dalam kelompok.
3. Membantu pemahaman siswa tentang isi bacaan secara bertahap melalui kegiatan membaca, berdiskusi, dan menyusun alur cerita.
4. Mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat mengoptimalkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik secara optimal.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam penyaluran pesan dan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mendorong proses belajar yang efektif.
2. KARCITA adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang berisi potongan teks cerita singkat sesuai dengan alur cerita, dilengkapi dengan kode QR yang berisi soal pemahaman bacaan, yang digunakan untuk membantu siswa memahami isi teks secara runtut dan menyeluruh.
3. Integrasi media KARCITA dengan model STAD adalah penggunaan media kartu cerita dalam tahapan pembelajaran STAD, mulai dari penyajian materi, kerja kelompok, hingga evaluasi, sehingga media digunakan sebagai sarana utama dalam aktivitas belajar membaca pemahaman.
4. Membaca Pemahaman adalah kemampuan siswa dalam memaknai isi bacaan, mengidentifikasi ide pokok, menafsirkan makna, serta menyimpulkan isi teks melalui kegiatan membaca yang aktif dan kritis.
5. Siswa Kelas IV Sekolah Dasar adalah peserta didik pada jenjang pendidikan dasar yang umumnya berusia 9–10 tahun dan berada pada fase perkembangan kognitif konkret, di mana proses belajar lebih efektif melalui pengalaman visual dan kegiatan langsung.