

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu peristiwa budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Permendikbudristek nomer 21 tahun 2022 tentang standar penilaian pendidikan menyatakan bahwa peraturan ini menetapkan standar penilaian Pendidikan pada jenjang Pendidikan anak usia dini, Pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah. Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan secara berkeadilan, objektif, dan edukatif. Penilaian mencakup penilaian formatif dan sumatif yang dilaksanakan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam menyiapkan generasi muda yang akan datang. Pendidikan yang berkualitas akan mampu membuat generasi penerus bangsa bisa lebih memiliki peran yang penting dalam rangka melakukan perbaikan dinamika permasalahan yang ada di masyarakat. Dalam hal ini Pendidikan akan menjadikan warga kehidupan disekolah, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sebagai bentuk perwujudan nilai-nilai dan karakter suatu bangsa.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu yang berfungsi sebagai penunjang dalam pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan menjelaskan bahan pelajaran, serta

digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran.¹ Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena membantu mengungkapkan kehadiran guru, merangkum materi pembelajaran yang kompleks, meningkatkan keefektifan pesan yang diterima siswa dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu konsep-konsep sulit menjadi lebih mudah dipahami dan meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (triplek). Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata maupun kalimat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam pengajaran. Selain itu, kartu huruf juga melatih kreatifitas siswa dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya. Media kartu huruf merupakan media yang mengenalkan huruf atau simbol-simbol. Melalui penggunaan kartu huruf ini, siswa dapat belajar tentang huruf atau simbol. Minat siswa dalam pengenalan huruf dan hasil belajar harus dirangsang dengan penggunaan media kartu huruf.

¹ Muhammad Kholil, "Analisis Ergonomi Makro Dengan Pendekatan SHIP Terhadap Media Ajar Matematika Di MIN 3 Jember," *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Basis* Vol 5 (2020).
22

Allah berfirman dalam QS. Al-Alaq 1-5 yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Berdasarkan ayat di atas bahwa Allah SWT menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya membaca sebagai pintu gerbang ilmu. Allah memerintahkan Nabi Muhammad SAW dan umat islam pada umumnya untuk membaca dengan menyebut ayat-ayat tersebut. Membaca adalah jenjang mencari ilmu yang bermanfaat dan mendekatkan diri kepada Allah.

Membaca bisa menggunakan salah satu alat ajar yang termasuk dalam kategori media visual adalah kartu huruf. Kartu huruf adalah salah satu jenis alat bantu pembelajaran yang menggunakan kertas tebal berbentuk segi empat yang telah diberi tulisan atau stempel dengan lambang atau huruf alfabet tertentu. Kartu huruf merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *flash card*. Media kartu huruf merupakan media yang mengenalkan huruf atau simbol-simbol. Melalui penggunaan kartu huruf ini, siswa dapat belajar tentang huruf atau simbol. Minat siswa dalam pengenalan huruf dan keterampilan membaca harus dirangsang dengan penggunaan media kartu huruf.

Pembelajaran membaca di SD/MI mempunyai kedudukan yang sangat penting. Setiap siswa, apapun tingkat pendidikannya, harus mahir dalam membaca. Membaca adalah suatu proses menafsirkan lambang-lambang tertulis dengan tujuan memahami dengan baik apa yang dibaca, oleh karena itu harus ditanamkan dari tingkat SD/MI.² Di kelas awal atau kelas rendah, siswa mempelajari dasar-dasar

² Muhsyanur, *Membaca (Suatu Keterampilan Berbahasa Sereptif)* (Yogyakarta: Buginese Art, 2014). 12

membaca. Karena keberhasilan membaca tahap pertama akan berdampak signifikan pada tahap membaca selanjutnya, maka menguasai tahap membaca pertama sangat penting.

Proses belajar mengajar idealnya dilaksanakan melalui komunikasi dua arah yang aktif, bukan sekadar penyampaian informasi satu arah. Dalam proses ini, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mendorong pengembangan gagasan, kreativitas, nilai, serta keterampilan siswa, baik secara mandiri maupun melalui kerja sama dalam suasana kebersamaan. Siswa diharapkan menjadi subjek aktif dalam kegiatan belajar, sehingga mampu mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang. Proses pembelajaran pun diarahkan pada pendekatan *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat dari seluruh aktivitas belajar.

Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, bersikap terbuka, serta bertindak kreatif dalam menghadapi tantangan. Harapannya, mereka akan memiliki kesiapan untuk menyikapi berbagai perubahan sosial di masa mendatang dan mampu memberikan kontribusi positif dalam pembangunan bangsa.

Dalam proses belajar mengajar, unsur-unsur utama yang harus diperhatikan meliputi materi pelajaran, metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, sarana dan prasarana, serta sistem penilaian. Sarana tersebut mencakup buku pelajaran, alat peraga, media pembelajaran (seperti video, audio,

dan lainnya), serta fasilitas fisik seperti perabotan sekolah dan ruang kelas.

Keseluruhan unsur tersebut merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran yang efektif, terutama dalam konteks pengembangan kemampuan membaca dan menulis pada siswa kelas 1.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas 1 SD masih banyak yang berpusat pada guru (teacher-centered). Guru cenderung mendominasi proses belajar mengajar, sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif. Media pembelajaran yang digunakan pun sangat terbatas, umumnya hanya papan tulis, tanpa adanya variasi atau penggunaan media visual, audio, atau alat peraga yang memadai. Kurangnya pemanfaatan media ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar. Siswa tampak kurang fokus, cenderung bermain sendiri, dan bercanda saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengelola dan memahami informasi secara mandiri.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 1 SDN Tabunganen Kecil, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih tergolong rendah. Pada semester genap, hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 19

siswa, sebanyak 14 siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 60. Hanya 5 siswa yang memperoleh nilai tuntas, sementara selebihnya belum mencapai daya serap materi yang diharapkan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa berada dalam rentang 85–100, sedangkan nilai terendah mencapai 20. Data lengkap mengenai hasil evaluasi ini dapat dilihat pada Lampiran 13, halaman 110.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti ingin menggunakan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan penggunaan media kartu abjad.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Abjad Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN Tabunganen Kecil”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartu abjad terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 Di SDN Tabunganen Kecil ?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran kartu abjad terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 Di SDN Tabunganen Kecil ?

C. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu abjad terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Tabunganen Kecil.
2. Mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran kartu abjad terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Tabunganen Kecil.

D. Signifikan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembaca umumnya dan bagi peneliti pada khususnya. Penelitian ini dapat memberikan manfaat baik itu secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

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 dan prestasi belajar bahasa Indonesia. Serta memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang Pendidikan dan pembelajaran di Indonesia pada bidang pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan pandangan tentang kebaikan melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat menjadi salah satu

alternative pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran di kelas.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memperbaiki cara belajar siswa, serta dapat memberikan pengalaman, pemahaman dan motivasi bagi siswa. Sehingga siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan dapat mengem

c. Bagi peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dan sebagai bahan acuan dalam penelitian tindakan kelas selanjutnya. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan perbandingan guna meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah segala bentuk alat bantu atau sarana yang digunakan selama proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media ini dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, atau benda fisik yang dirancang khusus untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran dipilih dan disesuaikan dengan tujuan, materi pelajaran, dan kebutuhan siswa, dengan harapan mampu meningkatkan minat, perhatian, dan hasil belajar siswa.³

2. Kartu Abjad

³ Prof. Dr. H. M. Rudy Sumiharsono MM and Hisbiyatul Hasanah S.Pd., M.Pd., *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017). 2

Media Kartu Abjad adalah alat bantu berupa kartu-kartu yang berisi huruf atau abjad, digunakan untuk membantu siswa mengenali dan mengingat huruf serta merangkai kata dalam Bahasa Indonesia. Kartu-kartu ini didesain dengan warna dan tampilan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media Kartu Abjad dipakai selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia guna memfasilitasi siswa dalam mengenal, merangkai, dan memahami kata-kata.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah pencapaian atau skor yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan bantuan Media Kartu Abjad. Pencapaian ini dinilai melalui ter tertulis atau lisan yang menilai kemampuan siswa dalam mengenal, merangkai, dan memahami kata-kata dalam Bahasa Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa, yang mana hanya mengukur pengetahuan, pemahaman dan penerapan siswa yaitu mencakup C1 C2 dan C3.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.⁴ Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu proses interaksi aktif siswa dan guru dengan pengetahuan profesional mengenai bahasa Indonesia untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan mendewasakan siswa.

F. Penelitian Terdahulu

⁴ Moh Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran* (yogyakarta: Deepublish, 2018). 6.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penelitian, yaitu:

1. Penelitian oleh Karmila (2022) *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Mis Rambung Gayo Lues* . Berdasarkan hasil penelitian, maka penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Peningkatan nilai rata-rata pratindakan ke siklus I naik sebesar 10,52 dan 51,89 menjadi 62,41. Dari siklus I ke siklus II nilai rata-rata naik sebesar 6,72 dan 62,41 menjadi 69,13. Pada siklus III nilai rata-rata naik sebesar 4,31 dari 69,13 menjadi 73,44. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. ⁵
2. Penelitian oleh Widya Arum Amalia Kusumawati (2023) *Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Mi Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024*. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa proses pengembangan media kartu huruf menggunakan model ADDIE yaitu tahap analisis dengan melakukan observasi dan wawancara, tahap desain dilakukan dengan membuat desain media kartu huruf, tahap development dengan melakukan validasi kepada validator, tahap implementasi dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap skala kecil dengan 5 siswa dan tahap skala besar

⁵ Karmila, "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Mis Rambung Gayo Lues," 2022. 56

dengan 3 siswa, tahap evaluasi yaitu tahap kesimpulan produk dengan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.⁶

3. Penelitian oleh Reza Hadiwijaya Dynasti (2018) *Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensor Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II Di SD IT Nurul Fikri Makasar*. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa media kartu huruf berbasis multisensori telah layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak disleksia. hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pemberian tes hasil belajar pada *post test* bentuk bacaan yang dianalisis menggunakan uji-t (hitung) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf terhadap siswa kelas 1 SD Inpres Sambung Jawa 3 Kecamatan Mamajang Kota Makassar berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan Presentasi nilai t- hitung $(17,30) > t\text{-table } (1,703)$.⁷

G. Hipotesisi Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya masih di uji secara empiris. Hipotesis merupakan rangkuman dari penelaan-penelaan kesimpulan teoritis dari perpustakaan. Dalam konteks penelitian, hipotesis digunakan sebagai dasar untuk melakukan eksperimen, dan hasilnya akan menentukan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak.

⁶ Widya Arumi Amalia Kusumawati, "Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-3034," 2023.

⁷ Reza Hadiwijaya Dynasti, "Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensor Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II Di SD IT Nurul Fikri Makasar," 2018.

Dengan demikian, hipotesis menjadi landasan untuk pengembangan penelitian dan menyediakan kerangka kerja untuk proses pembuktian atau pembantahan melalui observasi dan analisis.⁸

Hipotesis nol (H_0) ialah hipotesis yang menyatakan tidak ada keterkaitan dalam bentuk pengaruh, hubungan, perbedaan antara dua variabel atau lebih. Adapun hipotesis alternatif (H_a) ialah kebalikan dari hipotesis nol, yaitu menggambarkan adanya keterkaitan.

Dari penjabaran di atas, maka hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini ialah:

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran kartu abjad terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di SDN Tabungane n Kecil.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran kartu abjad terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di SDN Tabungane n Kecil.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi pembahasan penelitian ini, maka penulis mengorganisasikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitianterdahulu, dan sistematika penulisan

⁸ Tarjo, *Metode Penelitian Administrasi* (Banda Aceh: Syiah Kuala Universitas Press, 2011). 89

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berpikir, meliputi definisi teoritik dan kerangka pikiran.
3. Bab III Metode Penelitian, pada bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini berisi tentang gambaran singkat hasil dan pembahasan hasil penelitian.
5. Bab V Penutup, pada bab ini berisi simpulan dan rekomendasi