# BAB I PENDAHULUAN

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No 20 Tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadiaanm, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan

untuk masyarakatnya. Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi

sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh

positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan

berlangsung selama sepanjang hayat *(long life education)* dan perlu adanya

diadakan suatu pengajaran.

Pengajaran erat kaitannya dengan istilah pendidikan. Istilah pendidikan m

mempunyai titik penekanan masing-masing. Pendidikan menitik beratkan pada

pembentukan kepribadian. Dalam pengajaran perumusan tujuan adalah hal yang

utama dan setiap pengajaran senantiasa diharapkan untuk mencapai tujuan yang

telah ditetapkan untuk itu proses pengajaran harus perencanaan.

Abdul Latif menyebutkan bahwa pengajaran adalah pemikiran tentang penerapan prinsip-prinsip umum mengajar tersebut di dalam pelaksanaan tugas mengajar dalam suatu situasi interaksi pengajaran interaksi tenaga pendidik

1

dengan murid tertentu yang khusus baik berlangsung dalam kelas maupun di luar kelas.

Dari teori teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengajaran adalah suatu proses yang menerapkan prinsip prinsip umum, dan merumuskan tujuan dengan

hal yang paling utama dan setiap pengajaran senantiasa diharapkan untuk

mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan dilakukan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SD Swasta Citra Kasih ditemukan berbagai

masalah dalam pembelajaran yaitu, kurangnya media bergambar sehingga guru

hanya menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai media pembelajaran dan

sumber belajar di ruangan kelas. Guru hanya menggunakan metode ceramah

dalam proses pembelajaran. Dengan pemaparan materi yang kurang tepat atau

kurang efektif itulah yang menyebabkan anak kurang dalam belajar sehingga

dengan demikian peserta siswa itu kurang aktif, selain ituu peserta didik kurang

mampu dalam menulis didalam kelas dan kurang bersemangat dalam mengikuti

proses pembelajaran.

Sehingga membuat peserta didik kurang memperhatikan guru dan kurang

mendengarkan penjelasan dari guru. Berdasarkan pengamatan tersebut,

menunjukan bahwa penggunaan media menjadi salah satu masalah utama yang

harus diperhatikan dan selain itu dengan kurangnya penggunaan media, disini juga terlihat bahwa peserta didik kurang mampu dalam menulis apa yang diperintahkan oleh Guru

Oleh karena itu peneliti memilih solusi yaitu dengan menggunakan kartu kartu kata bergambar sebagai konsekuensi untuk membantu peserta didik dalam

mengembangkan kemampuan menulis. Peneliti akan melakukan membuatkan media. Media yang akan diper gunakan adalah media kartu bergambar (*Flashcard*). Tujuan dibuat *Flashcard* adalah untuk mengatasi kurangnya menulis peserta didik, itulah yang akan membuat adanya kemampuan menulis agar peserta

didik dapat bisa mampu menulis dengan demikian mempunyai kemampuan

menulis. Kemampuan menulis adalah bentuk kemampuan berbahasa yang menyampaikan ide dan pikiran penulis dalam bentuk rangkaian kata, frasa,

kalimat, paragraf, bahkan wacana yang memiliki makna Hal ini terjadi karena

dengan menulis kita bisa mendapatkan ilmu pengetahuan/wawasan baru. Dengan

menulis ini kita dapat memperoleh informasi melalui kegiatan tersebut. Dalam

meningkatkan kemampuan menulis itu maka peneliti akan membuat *flashCard*

(Kartu Bergambar) *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif

berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh

domain untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya

ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Dari Teori diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Flashcard* adalah

suatu kartu yang didalam kartu itu ada gambar selain itu ada juga teks, dam tanda

simbol agar peserta didik dapat mengerti dan paham akan kosakata dan di kartu

bergambar itu peserta didik dapat belajar/berlatih mengeja agar dapat mampu membaca serta meningkatkan kemampuan menulis karena kurangnya minat baca pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas 2 SD swasta citra kasih tahun pelajaran 2024/2025 peneliti mengidentifikasi permasalahan

pembelajaran menulis pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 2 yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. peneliti mengumpulkan data awal berupa daftar nilai awal peserta didik, dengan KKM 70. Nilai awal peserta didik diambil dari nilai hasil ulangan harian berupa

nilai Bahasa Indonesia terakhir yang diperoleh peserta didik sebelum

menggunakan pembelajaran dengan media *flashcard*.

Dengan kurangnya kemampuan menulis solusi yang peneliti pilih dari

permasalahan nya yaitu dengan menggunakan kartu kartu kata bergambar sebagai

konsekuensi untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan

membaca, seperti yang sudah dibahas diatas bahwa dengan *flashcard* peserta didik

dapat paham dan mampu untuk berlatih menulis agar kemampuan menulis itu

dapat ditingkatkan oleh peserta didik

Jadi peneliti pun berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran

pada pembelajaran membaca dengan menggunakan media kartu bergambar dari

sebuah kata menjadi sebuah kalimat yang didalam kartu itu ada gambar. Media

pembelajaran kartu bergambar ini dipilih karena media sangat berpengaruh dalam

proses pembelajaran agar siswa dapat tertarik serta semangat dalam membaca

dengan media yang dibuat peneliti. Sehingga dengan dikembangkannya media

pembelajaran kartu bergambar pada pembelajaran membaca diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menulis dan dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis

# Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukan diatas maka dapat di identifikasi masalah – masalah seperti halnya sebaai berikut

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kurang kreatif
2. Guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru saja dalam proses

Pembelajaran

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran
2. Peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam proses

pembelajaran

1. Proses pembelajaran tidak berjalan stabil atau kondusif sehinnga proses

belajar masih mononton dan pasif.

1. Kurangnya peserta didik dalam menulis didalam kelas

# Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah yang telah

dipaparkan di atas agar masalah yang dikaji tidak terlalu luas dan lebih terarah

sebagai upaya untuk memperoleh hasil yang jelas maka peneliti membatasi

masalah ini pada "Pengembangan media kartu bergambar (*Flashcard*) untuk

meningkatkan kemampuan menulis kelas II SD Citra Kasih”.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang Masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yang di ajukan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran membaca menggunakan media kartu bergambar (*Flashcard*) dapat

meningkatkan kemampuan menulis di kelas II SD SWASTA CITRA KASIH?

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dalam pembelajaran membaca menggunakan media kartu bergambar (*Flashcard*) dapat meningkatkan

kemampuan menulis kelas II SD SWASTA CITRA KASIH?

1. Bagaimana keefektifan media kartu bergambar (*Flashcard*) menggunakan

kartu bergambar yang telah ditetapkan di SD SWASTA CITRA KASIH?

# Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media dalam pembelajaran membaca

menggunakan kartu bergambar (*Flashcard*) untuk meningkatkan

kemampuan membaca kelas II SD SWASTA CITRA KASIH?

1. Untuk mengetahui kelayakan pembelajaran dalam pembelajaran membaca

menggunakan media kartu bergambar (*Flashcard*) dapat meningkatkan

kemampuan membaca kelas II SD SWASTA CITRA KASIH

1. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kartu bergambar

(*Flashcard*) di kelas II SD CITRA KASIH

# Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat meberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

# Manfaat Secara Teoritis

* + - 1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya tentang pengembangan media kartu bergambar (*Flashcard*) untuk meningkatkan kemampuan membaca
      2. Sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas lagi

tentang pengembangan media kartu bergambar (*Flashcard*) dalam

meningkatkan ke mampuan membaca.

# Manfaat Secara Praktis

* + - 1. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara

meningkatkan kemampuan menulis dengan menggunakan *flashcard* (kartu

bergambar) sehingganya nantinya dapat juga diterapkan di kemudian hari

atau saat menjadi seorang pendidik.

* + - 1. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan dapat menambah

pengetahuan dan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan

menulis dengan menggunakan *flashcard* (Kartu bergambar), sehingga

*Flashcard* tersebut dapat dimengerti oleh peserta didik

* + - 1. Bagi Peserta didik

Peserta didik adalah salah satu subjek penelitian, dapat memperoleh pengalaman mengenai pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis dan peserta didik dapat tetarik memahaminya sehinga perkembangan kemampuan menulis anak dapat meningkat.

* + - 1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan menulis pada anak. Dan sebagai pertinggal

sehingga kedepannya dapat dipergunakan oleh guru yang lain.