

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan pembelajaran pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan oleh pendidik melalui suatu proses yang disebut proses pembelajaran. Dalam sebuah proses pembelajaran, peserta didik menjadi penentu terjadi atau tidaknya proses pembelajaran.¹ Proses pembelajaran yang berkualitas melibatkan banyak hal, salah satunya adalah media yang digunakan oleh pendidik.

Adanya suasana kelas yang hidup dan dapat membangun semangat dalam belajar, peserta didik akan lebih nyaman saat belajar di kelas. peserta didik yang bersemangat dalam belajar akan lebih tekun dalam menyimak dan memahami isi pembelajaran di kelas. Berbeda dengan peserta didik yang cenderung tidak bersemangat dalam belajar akan lebih sibuk dengan diri sendiri dibandingkan harus menyimak dan memahami isi pembelajaran di kelas.

Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran sangatlah diperlukan

¹Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 7.

oleh pendidik dan peserta didik untuk mendukung berhasilnya suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang disajikan dalam model pembelajaran, hanya sedikit media pembelajaran yang mengandung konsep belajar sambil bermain, agar menciptakan suasana yang hidup di kelas.

Penggunaan media pada tahap pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian materi dan membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan.² Selain itu penggunaan media pembelajaran berpengaruh besar terhadap panca indera peserta didik, dikarenakan akan membangkitkan rasa senang dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

Dalam pembuatan media ada hal-hal yang harus diperhatikan atau dipertimbangkan agar media yang dibuat dapat digunakan dan dimanfaatkan. Dengan itu seorang pendidik harus membuat media yang diperlukan oleh peserta didik, jadi sebelum membuat sebuah media pembelajaran seorang pendidik sebaiknya mengetahui kemampuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta didik terlebih dahulu.

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 2.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 menempatkan bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berbeda di depan semua mata pelajaran lain.³ Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Membaca merupakan proses memahami dan merekonstruksi makna yang terkandung dalam suatu bacaan. Membaca bertujuan untuk mencari serta memperoleh informasi mencakup isi dan memahami makna bacaan.⁴ Dalam membaca, menemukan gagasan pokok itu penting karena untuk dapat memahami apa yang ingin disampaikan oleh penulis, pembaca harus mampu menemukan gagasan pokok dari wacana yang dibaca.

³Dalman, *Keterampilan Menulils* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 3.

⁴ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2008), 9.

Disamping itu, pengenalan budaya juga merupakan hal yang penting bagi peserta didik, agar peserta didik mengetahui budaya-budaya apa saja yang ada di daerahnya terutama budaya lokal. Budaya lokal adalah tata cara hidup, adat istiadat, kebiasaan, tradisi, seni, pemikiran, sistem nilai, cara kerja yang khas dari suatu masyarakat atau suku bangsa daerah tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Apong Latifah, S. Pd. selaku wali kelas IV di SD Negeri Sumber Agung, menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut masih menggunakan metode klasik dalam pembelajarannya dan strategi yang digunakan oleh pendidik masih kurang kreatif, serta penyediaan alat peraga ataupun media pembelajaran masih kurang memadai, sehingga pendidik hanya menggunakan media yang sudah ada dan alakadarnya. Pengenalan budaya lokal kepada peserta didik masih belum maksimal karena cenderung berpaku pada teori sehingga masih banyak peserta didik yang belum mengenal budaya di daerahnya.

Kurangnya media yang mendukung proses pembelajaran sering kali membuat peserta didik kurang kondusif dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu kendala dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ini yaitu

kurangnya fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran karena sulitnya mengatur satu persatu setiap peserta didik, masih banyak peserta didik yang tidak tertarik membaca dan menemukan gagasan pokok dalam wacana dengan benar. Sehingga pendidik membutuhkan cara agar pembelajaran lebih berpariatif dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam menyimak dan memahami materi.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas dibutuhkan media untuk menarik perhatian peserta didik dalam menemukan gagasan pokok dari suatu paragraf dan sekaligus dapat memperkenalkan budaya lokal Banten, sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan ini peneliti berharap pembelajaran dapat lebih berpariatif dan peserta didik dapat bersemangat dalam menyimak dan memahami isi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD untuk Menemukan Gagasan Pokok”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pendidik harus menyiapkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media kartu gambar yang mencakup gambar dan definisi dari macam-macam budaya lokal Banten..

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dirumuskan masalah dari penelitian ini dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pengembangan media kartu gambar berbasis budaya lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD untuk menemukan gagasan pokok?
- 2) Bagaimana kelayakan media kartu gambar berbasis budaya lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD untuk menemukan gagasan pokok?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan

menghasilkan produk evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD. Adapun, secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menghasilkan produk media kartu gambar berbasis budaya lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD untuk menemukan gagasan pokok.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kartu gambar berbasis budaya lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD untuk menemukan gagasan pokok.

E. Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut ini uraian manfaat penelitian :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung untuk peneliti terutama dalam mengembangkan media kartu gambar berbasis budaya lokal. selain itu, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran di kelas, dan peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dalam

menemukan gagasan pokok pada mata pelajaran bahasa Indonesia sekaligus mengenalkan budaya lokal Banten.

F. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan media berupa kartu gambar yang berisi gambar dan definisi untuk menarik perhatian peserta didik dalam menemukan gagasan pokok dari setiap paragraf dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok. Kartu gambar merupakan media yang banyak dijumpai dan dimainkan oleh anak-anak tetapi media kartu gambar yang dikembangkan oleh peneliti ini berbeda dengan kartu gambar yang sering dimainkan oleh anak-anak pada umumnya.

Kartu gambar ini bercirikan gambar budaya lokal Banten dan berisikan definisi dari gambar tersebut. Pembuatan kartu gambar berfokus pada pembuatan produk berbentuk kartu bermain ukuran 6×9 cm yang terbuat dari *art carton*. Desain kartu gambar menggunakan aplikasi canva.

Media pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal dengan bimbingan pendidik. Dalam penggunaan media ini, peserta didik dapat lebih tertarik untuk menyimak penjelasan dari pendidik. Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran kartu gambar berbasis

budaya lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD untuk menemukan gagasan pokok.

G. Sistematika Pembahasan

Penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku maka secara sistematis penulis membagi BAB, yaitu sebagai berikut :

BAB I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, , rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, dan sistematika pembahasan.

BAB II adalah kajian teori yang terdiri dari deskripsi teori, kerangka berpikir produk yang akan dikembangkan dan hipotesis Produk.

BAB III adalah desain/prosedur penelitian yang terdiri dari metode penelitian R&D, tahap penelitian, rancangan produk dan tahap pengembangan.

BAB IV adalah hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi hasil penelitian dan hasil pembahasan.

BAB V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.