

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan bermain merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan pada setiap aktivitas anak. Dengan bermain, Anak dapat mengekspresikan keceriaan secara bebas. Darmadi mengungkapkan, anak pada usia sekolah dasar cenderung lebih suka belajar sambil bermain.¹ Pada dasarnya, karakteristik anak sekolah dasar kelas 1 merupakan peralihan dari jenjang taman kanak-kanak menuju sekolah dasar yang dimana, lebih dominan aktivitas belajar yang diselingi dengan aktivitas bermain. Pemilihan media pembelajaran berbasis permainan perlu dilakukan. Sebab, sebagian anak dengan rentang usia 7-8 tahun masih suka dengan aktivitas bermain. Trianingsih menyebutkan bahwasannya, anak sekolah dasar pada pembelajarannya membutuhkan sesuatu yang konkret dan situasi yang nyata seperti halnya media pembelajaran yang interaktif.

¹ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Guepedia.com, 2018).

Keberagaman permainan pada era ini banyak sekali dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Miftah memandang, kedudukan media pada aktivitas pembelajaran sebagai faktor yang sangat penting sehingga, dalam pemilihannya perlu perhatian khusus dari guru untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang akan membantu peserta didik.² Sejalan dengan itu, Wulandari et all menyebutkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran dalam pemilihannya harus tepat dan disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya yang diharapkan dapat menunjang efektivitas,efiseinsi, dan juga daya tarik pembelajaran.³

“Menurut Undang-Undang No 20 pasal 40 tentang sistem pendidikan nasional, “guru dan tenaga pendidikan memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, bermakna, kreatif, dinamis dan dialogis”.⁴

² M. Miftah, ‘Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa’, *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1.2 (2013), pp. 95–105.

³ Amelia Putri Wulandari and others, ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, 5.2 (2023), pp. 3928–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

⁴ Kemendikbud, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

Penggunaan media atau alat pembelajaran dapat dijadikan suatu upaya untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran menjadikan peserta didik berpartisipasi aktif dalam belajar.

Dari uraian tersebut dapat disintesis bahwa, Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting pada kegiatan pembelajaran, penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik maupun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yang diharapkan dapat menciptakan suasana dan pengalaman belajar yang interaktif, efektif dan efisien.

Kemampuan menulis permulaan merupakan kemampuan dasar yang perlu dikuasai pada siswa sekolah dasar sebagai modal awal mengembangkan kemampuan-kemampuan lainnya dijenjang selanjutnya.⁵ Sabani mengungkapkan, karakteristik anak kelas satu mereka

⁵ Nyoman Suastika Suastika, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 2019, III, doi:10.25078/aw.v3i1.905.

diharapkan telah mampu menunjukan berminat terhadap tulisan, pembendaharaan kata, suku kata maupun kalimat.⁶ Indikator kemampuan menulis menurut Sari et al yaitu, mengenal huruf abjad, kata dan kalimat dasar serta mengembangkan kemampuan menulis secara bertahap. Dengan menguasai kemampuan menulis, siswa akan mampu menuliskan huruf, suku kata, kata, maupun kalimat.

Kenyataannya, ditemukan berbagai informasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif pada kemampuan menulis, rendahnya kemampuan menulis permulaan pada anak kelas 1 sebanyak 54% anak kelas 1 SDN Kubang belum terampil dalam mengetahui bahkan menulis huruf serta kata. tidak ditemukannya guru memfasilitasi penerapan belajar sambil bermain.⁷ Dengan demikian, peneliti tertarik mengembangkan penggunaan

⁶ Fatmaridha Sabani, 'Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun)', *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8.2 (2019), pp. 89–100, doi:<https://doi.org/10.58230/27454312.71>.

⁷ Hasil wawancara guru kelas 1A dan uji validitas soal di kelas 1A SDN Kubang.

media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik di kelas 1 SDN Kubang.

Upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg dengan tujuan meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang. Hal tersebut dilakukan juga oleh Alfiananda dan indahayati, yang hasilnya menunjukkan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan menulis sehingga hasil belajar siswa meningkat.⁸ Penelitian lain juga dilakukan oleh Hasan et al, hasilnya menunjukkan media *flashcard* berbasis permainan tradisional memiliki kriteria yang efektif digunakan pada pembelajaran sehingga, dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada siswa.⁹ Dengan mengembangkan media tersebut, diharapkan selain dapat

⁸ Dinda Alfiananda and Rohmah Indahyati, 'Peningkatan Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Media Flash Card', *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 4.2 (2022), pp. 98–114, doi:10.61227/arji.v4i2.79.

⁹ Hasan Hasan and others, 'Pengembangan Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal Bima Sebagai Media Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4.3 (2023), pp. 97–102, doi:10.54371/ainj.v4i3.256.

belajar siswa juga dapat bermain dan mengenal permainan tradisional terkhusus di daerah Banten.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.
2. Kemampuan menulis siswa yang belum optimal.
3. Tidak ditemukannya guru memfasilitasi penerapan belajar sambil bermain.

C. Batasan Masalah

Penelitian berobjek pada siswa sekolah dasar yang berlokasi di SDN Kubang. Peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tahap uji coba terbatas. Penelitian ini terfokus pada kemampuan menulis permulaan siswa kelas 1 SDN kubang.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang?
2. Bagaimanakah kelayakan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang?
3. Bagaimanakah penerapan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang?

E. Tujuan Penelitian

Untuk memberikan upaya sesuai dengan permasalahan penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten ambreg untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang.
3. Untuk mengetahui penerapan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten ambreg untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian memberikan kontribusi teori berupa utilitas bagi bidang Pendidikan. Terkhusus pada sekolah dasar. Lebih lanjut, pengembangan ini

dapat memberikan informasi serta referensi pada penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penerapan media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman belajar dan termotivasi serta sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, pengembangan media ajar dapat digunakan sebagai media interaktif pembelajaran selanjutnya.
- c. Bagi sekolah, pengembangan media dapat memberikan inovasi baru untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, Bagi peneliti, dapat menggali pengetahuan pada apa yang diteliti, meningkatkan prestasi belajar serta mendapatkan sumber belajar berupa referensi yang baru.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media *Flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa kartu *flash* atau *flashcard* berbasis permainan tradisional Ambreg.
2. *Flashcard* berisi gambar sederhana didesain oleh canva dicetak berbahan karton. Sedangkan pada Ambreg didesain lebih menarik dengan canva yang dicetak dengan bahan banner.
3. Aspek yang difokuskan pada kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN Kubang.
4. Penggunaan media *Flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg sebagai berikut :
 - a) Mula-mula siswa dibagi kedalam beberapa kelompok.

- b) Lalu, siswa melempar gaco pada permainan ambreg untuk menunjukkan seberapa banyak dia loncat.
- c) Ketika ia sampai pada gaco yang dilemparnya, siswa mendapatkan *flashcard* yang tersedia lalu dibuka dan menemukan gambar.
- d) Siswa diberikan waktu selama 1 menit untuk menulis nama gambar yang dia dapatkan pada *flashcard* pada gunung ambreg.
- e) Jika benar, siswa akan mendapatkan skor 10 poin, jika salah siswa mendapatkan 5 dan tidak menjawab 0.

H. Sistematika Pendahuluan

Sistematika penyusunan skripsi ini, peneliti menggunakan susunan pembahasan yang dibagi kedalam beberapa BAB, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN yang meliputi, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan sistematika pendahuluan.

BAB II : KAJIAN TEORI yang meliputi, deskripsi teori, kajian penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN bab ini menguraikan jenis penelitian, prosedur penelitian, jenis dan sumber data, validator serta subjek uji coba, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN bab ini menguraikan prosedur, proses, teknik, dan menyajikan hasil penelitian berupa analisis data dan hasil pengujian kelayakan sesuai dengan metode dan teknik analisis yang digunakan.

BAB V : PENUTUP meliputi, kesimpulan dan saran yang bermanfaat mengenai permasalahan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.