

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) mengartikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

Mahnun (2012) menyatakan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sedangkan menurut Adam dan Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

Pengembangan media Dapur (Roda Putar) Eja adalah Media permainan yang dirancang berupa roda putar eja yang dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran SD yang menyenangkan dan menarik.

Munadi (2010:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Sehingga media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dan menurut Arsyad (2011:3) mendeskripsikan “secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran Kustandi & Sutjipto (2011:9) menyimpulkan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Penyampaian pesan adalah salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), jadi bisa dapat merangsang minat, perhatian, perasaan, dan pikiran siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajar.

Dalman (2014:85) mengutarakan bahwa membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca. Membaca permulaan merupakan tingkat awal agar orang bisa membaca. Membaca permulaan adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang berlangsung selama dua tahun untuk jenjang kelas satu dan kelas dua sekolah dasar. Membaca pada tingkat permulaan merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis dan siswa dituntut untuk menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa (Zubaidah.2013). Menurut Akhadiah dalam Kartini (2011:89), Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai system tulisan sebagai representasi visual bahasa. Munadi (2010:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu

yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif'. Jadi media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada guru pamong kelas I di SDN Kalianget Timur IV yang menyatakan bahwa menyampaikan materi dengan metode ceramah, penugasan, dan menggunakan media papan tulis ataupun media yang tersedia di dalam kelas siswa tetap gaduh di dalam kelas dan ramai sendiri. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran, jika hanya menggunakan media buku paket atau papan tulis saja. dimana wawancara tersebut memperoleh hasil bahwa siswa kelas I menyukai media bermain sambil belajar yang berwarna-warni. Hal ini sesuai dengan penjelasan Piaget (Yolanda, 2018) bahwa Anak pada usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Anak pada usia kelas I sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana anak belum mampu mengenal hal-hal abstrak. Anak hanya mampu mengetahui hal yang nyata ataupun kasat mata.

Hal ini sesuai dengan perkembangan siswa pada SDN Kalianget Timur IV kelas I yang cenderung ramai ketika guru menjelaskan tanpa menggunakan media belajar yang menarik. Anak cenderung ramai karena pada usia 7-11 tahun anak belajar sambil bermain, sedangkan ketika pembelajaran dalam kelas

hanya menggunakan papan tulis anak menjadi bosan dengan apa yang disampaikan oleh guru. Media dapur eja dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dapat menjadi solusi agar siswa tidak bosan atau fokus terhadap apa yang disampaikan guru. Media Dapur eja merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam belajar, hal ini bertujuan merangsang siswa agar fokus dalam belajar. Media Dapur (roda putar) eja yang dianggap tepat untuk pembelajaran kelas I Sekolah Dasar adalah Dapur (roda putar) eja, media ini berbentuk roda dan dapat dimainkan secara berkelompok maupun individu.

Pembelajaran media Dapur (Roda Putar) Eja merupakan bentuk inovasi dari permainan roda. Roda putar eja dirancang untuk memberikan kesan menyenangkan pada penggunaannya. Media pembelajaran roda putar eja memadukan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor pada satu media. Roda putar eja berbeda dengan permainan lainnya, selain mengintegrasikan pembelajaran, roda putar eja juga terbuat dari bahan papan yang sudah tidak terpakai. Hal tersebut bertujuan untuk memberi pengetahuan kepada peserta didik bahwa limbah di sekitar lingkungan termasuk papan mampu di ubah sedemikian rupa menjadi alat bermain sekaligus belajar yang menyenangkan.

Permasalahan dan kebutuhan peserta didik di SD diperlukan berdasarkan sesuatu yang dapat memberikan cara alternatif yaitu mengembangkan media pembelajaran Dapur (Roda Putar) Eja. Media Dapur kepanjangan dari media "Roda Putar" eja salah satu media pembelajaran yang merupakan media visual berbentuk permainan. Melihat di dalam kelas peserta didik lebih senang bermain, media ini dapat memenuhi kebutuhan peserta

media ini dapat diputar, di lepas dan ditulisi apa saja yang kita inginkan. Media ini dapat digunakan di semua kelas dan pembelajaran apa saja. tentunya peserta didik akan termotivasi dalam belajar, dan ini akan berdampak positif pada hasil belajarnya. Penggunaan media pengembangan di sekolah dasar diharapkan dapat memberikan motivasi dan semangat peserta didik dalam pembelajaran huruf abjad dan konsonan huruf. Pembelajaran media memiliki kedudukan sangat penting, memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pengajar dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Seorang pengajar ingin mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Dapur (Roda Putar) Eja untuk membaca permulaan Kelas I Sekolah Dasar”.

Hasil observasi awal bulan November tahun 2019 yang saya temukan di SDN Kalianget Timur IV khususnya kelas 1 adalah belum bisa membaca sehingga ada beberapa siswa yang belum bisa membaca secara lancar, sehingga dapat menghambat tersampainya tujuan pembelajaran. Pada siswa khususnya kelas 1 lebih tertarik pada media yang berwarna, kasus yang saya temukan dari wali kelas 1 tidak memakai media dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi bosan dalam pembelajaran di kelas. Maka peneliti membuat media pembelajaran yang bisa membantu siswa agar bisa membaca jadi pilihan peneliti untuk membuat media roda putar sangat tepat, dikarenakan selain dapat membantu siswa dalam memahami huruf abjad dan konsonan sekaligus dapat membantu siswa dalam membaca permulaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah pengembangan ini adalah :

- 1 Bagaimana media pengembangan Dapur (Roda Putar) Eja kelas I SDN Kalianget Timur IV ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas , maka tujuan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media Dapur (Roda Putar) Eja pada pembelajaran kelas I SDN Kalianget Timur IV

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media Dapur eja ini adalah:

1. Media roda putar berbentuk seperti roda dan di roda terbagi menjadi 2 bagian yaitu roda kecil dan roda besar.
2. Dapat digunakan dimana saja karena terbuat dari papan.
3. Media roda putar disini yakni cocok digunakan untuk kelas 1 karena menyesuaikan ukuran roda putar yaitu berukuran diameter 24 cm dan jari-jari 12 cm.

4. Digunakan secara berkelompok jika dibuat secara individu akan memakan waktu yang lama, dan tugas siswa yaitu memutar roda putar yang terdapat huruf konsonan dan abjad.
5. Media dapur dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang berisi tentang panduan cara bermain jenis kertas yang digunakan pada petunjuk penggunaan yaitu menggunakan A5.
6. Terdapat kartu gambareja untuk melengkapi dapur sehingga melatih siswa untuk membaca permulaan .

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan pada pembelajaran media Dapur kelas I SDN Kalianget Timur IV sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik adalah untuk memudahkan peserta didik kelas I SD untuk memahami pembelajaran huruf abjad dan konsonan melalui media roda putar. Serta dengan adanya media roda putar dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik, karena dengan adanya media yang menarik peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran tersebut.

2. Bagi Guru

Bagi guru adalah memberikan inovasi baru tentang media pembelajaran huruf abjad dan konsonan untuk membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar .

3. Bagi Peneliti

Pengembangan media Dapur dimaksudkan untuk menambah keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media Dapur atau media yang lainnya sebagai perantara peserta didik dengan guru berkomunikasi dan bermanfaat sebagai calon guru nantinya.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian, maka perlu dibuat definisi istilah sebagai berikut:

1 Pengembangan

Menurut Seels & Richey (Alim Sumarno,2012) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey (Alim Sumarno,2012) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

2 Media Dapur Eja

DapurEja merupakan kepanjangan dari mediaroda putar eja yaitu salah satu media pembelajaran yang merupakan media visual berbentuk permainan. Media ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik karena didesain menarik dengan permainan dan warna-warni didalamnya. Roda putar eja berisi huruf konsonan dan huruf konsonan yaitu a,i,u,e,o. Cara memainkannya adalah dengan memutar lingkaran kecil untuk membentuk kata yang ada dilingkaran

besar dan menunjukkan huruf yang ada di roda putar tersebut, setelah lingkaran kecil menunjukkan huruf ke lingkaran besar anak-anak membaca di depan anak-anak kelas 1. Setelah lingkaran kecil memutar huruf di lingkaran besar setelah itu murid membacakan huruf yang tergabung antara lingkaran kecil dan lingkaran besar dengan huruf yang ada di roda putar. Kalau sudah tau bagaimana cara menggunakan media roda putar murid yang lain disuruh menggunakan media roda putar itu sendiri sebagai alat untuk belajar membaca permulaan dan juga sebagai permainan disela-sela belajar supaya tidak bosan waktu pelajaran berlangsung, dan juga ada kartu bergambarnya supaya anak-anak kelas 1 bisa mengeja kata yang ada di kartu gambar eja dan juga yang ada di media roda putarnya.

3 Membaca Permulaan

Dalman (2014:85) membaca permulaan adalah keterampilan awal yang harus dikuasai oleh pembaca. Membaca permulaan merupakan tingkat awal orang bisa membaca. Dan membaca permulaan adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang berlangsung selama dua tahun untuk jenjang kelas satu dan kelas dua sekolah dasar. Membaca pada tingkat permulaan merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis dan siswa dituntut untuk menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa (Zubaidah. 2013). Menurut Steinberg (Ahmad Susanto, 2011:83) membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan

bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantaran belajar. Menurut Yulia Ayriza, Chaer, Purwanto dan Alim (dalam Lucky Ade 2007:9), huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk membaca permulaan adalah b, d, k,l, m, p, s, dan t. Huruf -huruf ini, ditambah dengan huruf-huruf vokal akan digunakan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan, sehingga menjadi a, b, d, e, i, k, l, m, o, p, s, t, dan u.

