

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membangun fondasi keilmuan peserta didik. Pada jenjang ini, peserta didik mulai dikenalkan dengan berbagai konsep dasar yang menjadi landasan untuk pembelajaran di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, sekolah dasar juga menjadi tempat bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama.¹ Proses pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar sangatlah krusial, karena pada tahap ini peserta didik berada dalam masa perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang signifikan.² Dengan demikian, proses pembelajaran yang tepat dapat membantu memaksimalkan potensi peserta didik sekaligus menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.³

Dalam memaksimalkan potensi peserta didik, keterampilan berbahasa menjadi salah satu keterampilan yang penting untuk dimiliki peserta didik. Keterampilan berbahasa menjadi penting karena bahasa, khususnya bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Bahasa sebagai alat komunikasi berarti bahasa digunakan sebagai media untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada seseorang.⁴ Pada proses pembelajarannya, keterampilan berbahasa dipelajari dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kemampuan berbahasa, sastra, dan berpikir menjadi fondasi dari kemampuan literasi. Kemampuan literasi sendiri berkenaan dengan kemampuan terhadap keaksaraan, seperti menulis, membaca, berbicara,

¹ Ledy Yanti Lessy et al., *Pendidikan Anak Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Kritis* (Majalengka: CV. Edupedia Publisher, 2024), p.1.

² Eva Melianti et al., "Pentingnya Pendidikan yang Ada Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023): 3549–54.

³ Karmila P Lamadang et al., "Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Potensi Peserta Didik Melalui Pemahaman Gaya Belajar Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok B," *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024): 97–115.

⁴ Nazilatul Maghfiroh, "Bahasa Indonesia Sebagai Alat Komunikasi Masyarakat Dalam Kehidupan Sehari-Hari," *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 19, no. 2 (2022): 102–7.

maupun memahami maksud dan isi bacaan atau perkataan dalam kaitannya keterampilan kognitif seseorang.⁵ Maka dari itu bahasa mempunyai peran esensial dalam menumbuhkan literasi seseorang dalam menggali potensinya, khususnya untuk bersaing secara global.

Meskipun bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang digunakan dalam keseharian, hal tersebut tidak luput dari berbagai tantangan dalam pengajarannya di sekolah. Tantangan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dipahami melalui berbagai aspek. Pertama, terdapatnya dampak signifikan pada cara anak-anak belajar dan berinteraksi dengan bahasa karena perubahan dinamika sosial dan teknologi. Kedua, latar belakang sosial dan budaya yang bervariasi. Ketiga, adanya perubahan kurikulum dan tuntutan pendidikan yang semakin meningkat.⁶

Tantangan dalam pengajaran bahasa Indonesia juga peneliti jumpai pada tahap observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada guru wali kelas V dan peserta didik di kelas V SDN Guntur 03. Peneliti menemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan untuk fokus selama proses pembelajaran berlangsung sehingga kurang memahami materi yang diajarkan, terutama materi idiom. Idiom merupakan konstruksi bahasa yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna unsur-unsurnya.⁷ Selain itu, idiom memiliki karakteristik linguistik yang kompleks, namun esensial dalam membentuk kelancaran berbahasa, terutama dalam membaca dan menulis narasi.⁸ Berbeda dengan aspek lain seperti ejaan atau struktur kalimat yang bersifat lebih teknis, idiom berkaitan langsung dengan konteks dan makna yang tersembunyi. Dengan menguasai idiom, siswa dapat memahami makna teks secara lebih mendalam, serta mampu mengekspresikan gagasan secara lebih variatif dan natural dalam Bahasa Indonesia.

Akan tetapi dalam pembelajarannya ditemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa. Kesulitan siswa dalam mempelajari idiom dijabarkan oleh

⁵ Mujib Sholeh, Murtono, and Siti Masfiah, "Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa," *Jurnal Educatio* 7, no. 1 (2021): 134–140, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.889>.

⁶ Riris Sagita and Rahma Ashari Hamzah, "Tantangan Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 29–35.

⁷ Sumarti, *Semantik Sebuah Pengantar* (Yogyakarta: Textium, 2017).

⁸ Kamariah Yunus and Marvet Abed Ahmad Hmaidan, "The Influence of Idioms Acquisition on Enhancing English Students Fluency," *Internatioanal Journal of Education, Psychology and Counseling* 6, no. 40 (2021): 124–33, <https://doi.org/10.35631/IJEPC.640010>.

Idami, Wati, dan Balqis (2022) yang menemukan bahwa siswa sering gagal menangkap makna idiomatik karena kurangnya pengetahuan terhadap idiom dan sulitnya menafsirkan makna idiom yang bersifat kiasan.⁹ Kesulitan mempelajari idiom ini dapat menghambat siswa dalam mempelajari keterampilan berbahasa untuk tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, idiom memegang peranan penting dalam pendidikan bahasa yang efektif karena idiom mampu memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang konteks budaya.¹⁰

Dari 32 peserta didik di kelas V SDN Guntur 03 pagi hanya 14 peserta didik yang memahami idiom beserta maknanya secara tepat. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat menggunakan makna idiom sesuai dengan konteksnya. Selebihnya, peserta didik tidak mampu menyusun kalimat menggunakan idiom yang tepat; 4 peserta didik hanya bisa menyebutkan idiom tetapi tidak mengetahui maknanya, 5 peserta didik menggunakan idiom yang kurang tepat untuk menyampaikan makna sebenarnya, dan 9 peserta didik tidak memahami sama sekali mengenai idiom.

Setelah peneliti mencoba menggali lebih dalam, permasalahan tersebut terjadi karena proses pembelajaran masih bergantung pada buku paket sebagai sumber media belajar utama. Keterbatasan dalam penggunaan perangkat infokus yang tidak selalu tersedia memperburuk kondisi ini, sehingga akses terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif menjadi terbatas. Kondisi tersebut membatasi akses siswa terhadap sumber belajar, sehingga menghambat kesempatan siswa untuk memperoleh pendidikan berkualitas tinggi.¹¹ Selain itu, metode yang digunakan di kelas belum dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, hal ini dikarenakan peserta didik kelas V memiliki preferensi gaya belajar yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, data menunjukkan bahwa siswa memiliki preferensi gaya belajar yang bervariasi, yaitu visual (15,6%),

⁹ Zahratul Idami, Shafrida Wati, and Riqqah Balqis, "An Analysis of Students' Difficulties in Translating Idiomatic Expressions: What and Why?," *Acitya: Journal of Teaching & Education* 4, no. 1 (2022): 175–88.

¹⁰ Leila Dobakhti and Sajjad Mahdavi Fard, "The Perception of Teachers and Students Towards the Benefits and Challenges of Using Idioms and Expressions in Language Acquisition and Pedagogy," *Literary Arts* 17, no. 2 (2025): 29–36.

¹¹ Uci Purnama Sari et al., "Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran Di Tengah Kendala Sumber Daya: Mengatasi Keterbatasan Buku Paket, Kurangnya Fasilitas Sekolah, Dan Akses Internet Yang Terbatas," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 8, no. 7 (2024): 667–76.

auditori (12,5%), kinestetik (34,4%), visual-kinestetik (12,5%), serta visual-audio-kinestetik (25%). Hal ini mengartikan bahwa modalitas belajar yang digunakan siswa tidak hanya mengandalkan satu modalitas belajar, tetapi memerlukan kombinasi berbagai saluran informasi yang mendukung pemahaman terhadap materi.

Makna idiom tidak dapat ditelusuri langsung ke makna harfiah bagian-bagiannya, melainkan dari gabungan ungkapan dan konteks kemunculannya.¹² Pada tingkat sekolah dasar, pemahaman terhadap idiom memiliki urgensi yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal itu dikarenakan idiom sebagai bagian dari kekayaan ungkapan bahasa yang sering muncul dalam teks naratif, fabel, percakapan sehari-hari, hingga karya sastra. Oleh karena itu, penguasaan terhadap idiom tidak hanya meningkatkan pemahaman wacana, tetapi juga membantu siswa dalam menafsirkan makna tersirat dalam berbagai konteks. Selain itu, bagi siswa kelas V SD, pemahaman terhadap idiom tidak hanya mendukung keterampilan berbahasa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berfikir abstrak, memperkaya kosakata, dan meningkatkan pemahaman teks.¹³ Menurut teori Piaget anak usia 10-11 tahun berada pada tahap operasional konkret dimana pada tahap ini, anak lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret daripada abstrak.¹⁴ Idiom adalah ungkapan yang maknanya tidak dapat ditafsirkan secara harfiah kata-kata penyusunnya, maka siswa kesulitan memahami idiom tanpa adanya bantuan visualisasi, kontesktualisasi, dan penjelasan yang eksplisit. Namun, kesulitan peserta didik dalam memahami idiom tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi juga karena kurangnya media pembelajaran yang mampu menjelaskan makna idiom secara kontekstual dan menarik. Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap idiom menjadi indikasi bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya mendukung kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mampu

¹² Nadia Tri Maisya, Nur Eliza, and Mulyadi, "Idiom Dalam Bahasa Indonesia Pada Koran Kompas Edisi 2020- 2021 : Kajian Semantik," *KODE: Jurnal Bahasa* 13 (2024): 18–31.

¹³ Yunus and Hmaidan, *loc.cit.*

¹⁴ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52.

menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik kelas V SDN Guntur 03.

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses belajar siswa. Dengan menggunakan media yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.¹⁵ Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.¹⁶ Penggunaan media pembelajaran yang kreatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.¹⁷ Oleh karena itu, media belajar tidak hanya mempermudah proses transfer pengetahuan tetapi juga berkontribusi dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada siswa.

Flash card adalah media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan siswa dalam memahami materi idiom. Hal ini dikarenakan *flash card* merupakan media yang menyajikan gambar dan informasi singkat sehingga mendukung pemahaman materi.¹⁸ Selain itu, media ini juga sangat cocok digunakan dalam pengenalan dan pelatihan kosakata, termasuk idiom.¹⁹ Akan tetapi, penggunaan *flash card* saja tidak cukup mendukung preferensi gaya belajar siswa yang berbeda-beda, maka dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk siswa dan multimodal adalah pendekatan yang mampu menjawab permasalahan tersebut.

Multimodal adalah pendekatan yang melibatkan penggunaan berbagai jenis mode atau saluran komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran.²⁰ Multimodal berfokus pada integrasi berbagai mode komunikasi seperti visual,

¹⁵ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–3936.

¹⁶ Maria Hermina Nona Lora et al., "Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Dengan Botol Bekas," *Communnity Development Journal* 5, no. 4 (2024): 6589–96.

¹⁷ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD," *J. Pijar MIPA* 16, no. 2 (2021): 170–75, <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.

¹⁸ Lilik Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 15, no. 2 (2021): 197–208, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>.

¹⁹ Nur Lestari, *Belajar Bahasa Indonesia Dengan Flash card* (Bojong: CV. Trik jitu Purbalingga, 2020), p. 5.

²⁰ Beslina Afriani Siagian and Shinta Uly Monalisa Sihombing, "Optimalisasi Pendekatan Multimodal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *KODE: Jurnal Bahasa* 11, no. 4 (2022): 24–39, <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v11i4.40803>.

auditori, dan gestural, yang dapat dipakai baik saat interaksi langsung maupun melalui teknologi untuk menggambarkan berbagai jenis informasi dalam bentuk audio, teks, dan gambar.²¹ Dengan menyediakan berbagai mode komunikasi, multimodal berusaha untuk mencakup kebutuhan semua peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif.

Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti. Syifa Hasna Fauziyah dan Yeni Yuniarti berjudul “Penerapan Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka” pada tahun 2024 menyatakan bahwa penggunaan multimodal untuk pembelajaran bahasa membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.²² Kemudian, Puput Zuli Ekorini yang berjudul “Perspektif Mahasiswa terhadap Pentingnya Pemahaman Idiom dalam Aktifitas Membaca (*Reading*)” pada tahun 2022 menjelaskan bahwa pemahaman idiom sangat krusial dalam meningkatkan kemampuan membaca (*reading*) mahasiswa.²³ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rizki Fitriani dan Mamik Suendarti berjudul “Pengaruh Persepsi Atas Gaya Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Pemahaman Bacaan Teks *Recount*” pada tahun 2021 menyimpulkan bahwa persepsi atas gaya belajar dan penguasaan kosakata secara bersama-sama telah memberikan pengaruh yang positif.²⁴

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa penting kemampuan terhadap pemahaman idiom untuk membaca siswa dan adanya pengaruh terhadap gaya belajar yang berbeda dengan penguasaan idiom, serta pendekatan multimodal yang cocok untuk pembelajaran bahasa membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih berfokus pada materi kosakata umum dan belum secara spesifik menyoroti idiom sebagai materi ajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media

²¹ Syifa Hasna Fauziyah and Yeni Yuniarti, “Penerapan Pendekatan Multimodal Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka,” *JURNAL LENSEA PENDAS* 9, no. 15 (2024): 332-343.

²² *Ibid.*

²³ Puput Zuli Ekorini, “Perspektif Mahasiswa Terhadap Pentingnya Pemahaman Idiom Dalam Aktifitas Membaca (*Reading*),” *Attractive : Innovative Education Journal* 4, no. 2 (2022): 281–88.

²⁴ Rizki Fitriani and Mamik Suendarti, “Pengaruh Persepsi Atas Gaya Belajar Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Pemahaman Bacaan Teks *Recount*,” *NREFERENCE: Journal of English Language Teaching* 4, no. 2 (2021): 119–28.

pembelajaran berupa *flash card* yang berbasis multimodal untuk materi idiom. Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* idiom yang berbasis pendekatan multimodal. *Flash card* yang dikembangkan tidak seperti *flash card* konvensional lainnya, *flash card* ini mengintegrasikan teks, ilustrasi, dan video melalui kode respon cepat (*QR code*) yang bertujuan untuk membangun konsep dan memfasilitasi gaya belajar siswa secara optimal. Penelitian ini juga secara spesifik menargetkan idiom dalam konteks kewirausahaan, yang belum banyak dieksplorasi dalam studi sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu yang peneliti temukan, belum ditemukan pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis multimodal yang diperuntukkan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam hal pengembangan media yang memadukan pendekatan multimodal dengan materi idiom secara kontekstual. Diharapkan pengembangan produk ini dapat bermanfaat dan memiliki inovasi khususnya untuk kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
2. Peserta didik sulit fokus selama proses pembelajaran.
3. Keterbatasan fasilitas sekolah dalam menyokong pembelajaran yang interaktif.
4. Beragamnya gaya belajar siswa di sekolah
5. Pentingnya penguasaan keterampilan bahasa untuk menunjang potensi siswa.
6. Perlunya pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang dapat meningkatkan minat belajar dan memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang beragam.

C. Pembatasan Masalah

Melalui identifikasi permasalahan yang dilakukan, peneliti perlu membuat pembatasan masalah. Hal ini bertujuan agar masalah yang hendak diteliti dapat diperjelas dan diberikan fokus yang lebih. Peneliti memusatkan penelitian pada

pengembangan media *flash card* berbasis multimodal untuk materi idiom pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab IV Belajar Berwirausaha kelas V Sekolah Dasar di SDN Guntur 03.

D. Perumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *flash card* berbasis multimodal untuk materi idiom pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah media *flash card* berbasis multimodal layak digunakan pada materi idiom pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki kegunaan yang dapat dilihat dari dua aspek, yaitu:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil penelitian ini merupakan sebuah pengembangan produk pembelajaran berbasis visual yang diharapkan mampu memberikan manfaat dalam pemahaman idiom pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Penulisan ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan sebuah bahan ajar yang praktis dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, penulisan ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia yang efektif dan menarik bagi peserta didik.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan media *flash card* berbasis multimodal ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi idiom pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Dengan dikembangkannya produk ini diharapkan juga mampu memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga antusiasme peserta didik dalam belajar menjadi meningkat. Selain itu produk yang dihasilkan dari peneliti diharapkan mampu

memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam perkembangan teknologi masa kini.

b. Bagi Pendidik

Hasil pengembangan media *flash card* berbasis multimodal ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran penunjang kegiatan pembelajaran oleh pendidik ketika mengajarkan materi idiom pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Bagi pendidik, produk ini dapat membangkitkan motivasi dan inspirasi untuk melakukan inovasi terhadap bahan ajar penunjang untuk peserta didiknya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media *flash card* berbasis multimodal ini diharapkan dapat menjadi referensi dan menginspirasi peneliti selanjutnya. Pengembangan hasil penelitian ini masih sangat diperlukan, baik dari segi pengembangan materi, kebahasaan hingga desain produk. Harapannya, semoga peneliti berikutnya mampu mengembangkan produk menjadi lebih baik.

