

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan setiap individu. Bell Gredler menyatakan belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan. Perubahan ini relatif bersifat permanen tetapi dapat hilang atau berubah. Kapasitas hasil belajar berupa berbagai pola tingkah laku akan diperoleh hampir tidak ada batasnya.¹ Proses belajar dilakukan bertujuan untuk merubah perilaku dengan melibatkan berbagai faktor di lingkungannya, sehingga produk yang dihasilkan dari belajar adalah dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Kegiatan belajar akan terus berkembang sehingga menghasilkan rangkaian kegiatan belajar yang kita sebut pembelajaran.

Pembelajaran yaitu usaha yang dilakukan untuk mengorganisasikan dan berinteraksi dengan lingkungan sebagai bahan belajar atau agar seseorang mau belajar.² Didalamnya merupakan berbagai instruksi untuk menemukan pengetahuan baru dan memahaminya secara kompleks. Pembelajaran disusun oleh pendidik dengan berbagai metode yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pendidik harus menganalisa metode yang digunakan agar sesuai dengan peserta didik dan tujuan pembelajarannya. Jika pembelajaran yang telah disusun dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, maka proses belajar akan lebih optimal.

Pendidikan tidak sebatas memperoleh pengetahuan baru dan menghasilkan suatu keterampilan. Pendidikan harus mampu membina individu untuk menjadi anggota masyarakat yang bermartabat. Individu yang sesuai dengan norma dan mewujudkan kebijaksanaan dalam implementasi suatu pengetahuan. Penting bagi

¹ Karwono & Heni Mularsih, “*Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*” (Depok: Rajawali Pers, 2017)

² Novia Afika Rahma and Heni Pujiastuti, “Efektivitas Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Cilegon” *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 5, no. 1 (2021): 1.

individu untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, dan kecerdasan agar dapat menggunakan pengetahuan baru dengan bijaksana.

Selaras dengan fungsi pendidikan seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Beberapa penelitian menunjukkan keterkaitan antara pendidikan dengan kualitas hidup yang lebih baik. Tingkat pendidikan yang lebih tinggi meningkatkan peluang seseorang untuk mencapai situasi sosial ekonomi yang menguntungkan, seperti pekerjaan yang terhormat, pendapatan yang lebih tinggi, kesehatan yang lebih baik, dan jaringan kontak yang lebih luas.³ Individu dengan tingkat pendidikan lebih tinggi juga cenderung hidup lebih lama, karena memiliki harapan hidup yang lebih baik.⁴ Interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pendidikan juga meningkatkan pengetahuan dan daya pikir kritis, sehingga membantu dalam pemecahan suatu masalah. Penelitian yang disebutkan menunjukkan tingkat pendidikan berpengaruh positif terhadap kualitas hidup seseorang, sehingga mampu menciptakan masyarakat yang lebih ideal.

Pendidikan dapat dikategorikan menjadi pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal berjenjang, terstruktur, diatur oleh kurikulum, dan diselenggarakan oleh instansi resmi. Pendidikan formal dimulai pada sekitar usia 5 – 7 tahun, kemudian berlanjut hingga 11 – 13 tahun. Tahapan ini disebut pendidikan dasar yang kemudian akan berlanjut pada pendidikan menengah dan perguruan

³ Satoshi Araki, "Does Education Make People Happy? Spotlighting the Overlooked Societal Condition", *Journal of Happiness Studies*, vol. 23 (Springer Netherlands, 2022),

⁴ Viju Raghupathi and Wullianallur Raghupathi, "The Influence of Education on Health: An Empirical Assessment of OECD Countries for the Period 1995-2015," *Archives of Public Health* 78, no. 1 (2020): 1–18.

tinggi. Pembelajaran pada pendidikan dasar memiliki beberapa karakteristik seperti belajar dengan benda nyata, belajar sambil bermain, pembelajaran terpadu, pembelajaran sesuai lingkungan, dan pembelajaran bertahap atau hierarki.⁵ Karakteristik tersebut dapat digunakan sebagai acuan pendidik saat menyusun kegiatan belajar agar kegiatan belajar peserta didik menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting pada pendidikan dasar karena digunakan untuk sarana belajar, berkomunikasi dengan orang lain, dan untuk mengekspresikan ide dengan jelas. Hal ini berarti, peserta didik yang dapat berbahasa Indonesia dengan baik akan lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Bahasa juga berperan dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan berfungsi sebagai sarana untuk mencapai kesuksesan di semua bidang akademik.⁶ Sebagai alat kemajuan ilmu pengetahuan yang berperan besar dalam proses pendidikan, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu terus dikaji secara isi dan strategi agar terjadi pembaharuan berkala serta menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif dalam bahasa tertentu untuk mendapatkan atau memberikan informasi kepada orang lain.⁷ Terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan ini terus dilatih agar kemampuan berbahasa peserta didik semakin berkembang dan menjadi penunjang dalam kegiatan pendidikan. Pada proses pembelajaran, salah satu keterampilan yang ditingkatkan untuk dapat

⁵ Andriani Safitri dkk., "Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9333–9339

⁶ Dina Tania Ginting, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Peserta didik SD" *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society*:13–18.

⁷ Yemima Heginta Br Tarigan, dkk., "Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023): 829–842.

memahami dan menerima lebih banyak pengetahuan baru adalah keterampilan membaca.

Keterampilan membaca adalah kemampuan memahami teks tertulis yang melibatkan aspek kognitif, sehingga peserta didik dapat memahami dan menyampaikan informasi yang mereka peroleh.⁸ Terdapat beberapa jenis keterampilan membaca seperti membaca nyaring, membaca pemahaman, membaca sekilas, membaca pindai, dan membaca diam. Pada proses pembelajaran, kegiatan membaca terintegrasi dalam semua materi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu kegiatan membaca yang sering digunakan pada pendidikan dasar yaitu membaca nyaring. Kegiatan ini digunakan untuk melatih keterampilan membaca peserta didik kelas rendah.

Membaca nyaring sangat penting dikuasai oleh peserta didik kelas rendah di tingkat sekolah dasar. Membaca nyaring tidak hanya melibatkan kemampuan untuk mengenali dan mengucapkan kata-kata, tetapi juga pemahaman terhadap teks yang dibaca. Kegiatan membaca nyaring dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, berpotensi untuk pencapaian akademik yang lebih baik, dan menjadi salah satu cara untuk keberhasilan interaksi sosial.⁹ Keterampilan membaca nyaring merupakan perpindahan tahapan dari belajar membaca menjadi membaca untuk belajar, dimana peserta didik mulai memperoleh pengetahuan atau ide-ide baru dari bacaan mereka.¹⁰ Kegiatan membaca nyaring berperan penting dalam perkembangan bahasa dan kognitif peserta didik. Sehingga peserta didik dapat terus meningkatkan kemampuan berbahasa dan bersosialisasi dalam kegiatan pembelajaran.

⁸ Ahmad Nurefendi Hasanah, Nisrina Fradana, "Analisis Penerapan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar" *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 787–799.

⁹ Peter Paul Canuto et al., "Enhancing Elementary Students' Oral Reading Fluency Through Repeated Reading and Big Books," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 23, no. 4 (2024): 376–393.

¹⁰ Alida Hudson et al., "Fluency Interventions for Elementary Students with Reading Difficulties: A Synthesis of Research from 2000–2019," *Education Sciences* 10, no. 3 (2020).

Melalui membaca nyaring, peserta didik belajar menggunakan ucapan yang tepat, membaca dengan jelas, melatih intonasi, penggunaan tanda baca, mengerti apa yang dibaca. Keterampilan membaca nyaring juga dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri.¹¹ Ketika berhasil membaca sebuah teks dengan lancar, peserta didik memperoleh pengalaman positif yang memperkuat rasa percaya diri. Hal ini penting untuk perkembangan sosial-emosional mereka. Membaca nyaring juga dapat mendorong minat baca. Mendengarkan cerita atau teks yang dibaca dengan penuh ekspresi dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca sendiri. Sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca.

Selain manfaat langsung bagi peserta didik, keterampilan membaca nyaring juga memberikan manfaat bagi guru. Guru dapat mengidentifikasi kesulitan membaca yang mungkin dihadapi oleh peserta didik, seperti masalah dalam pengucapan atau pemahaman. Sehingga guru dapat memberikan dukungan yang tepat sesuai kebutuhan individu peserta didik.¹² Oleh karena itu, mengembangkan keterampilan membaca nyaring di tingkat sekolah dasar adalah investasi penting dalam pendidikan dasar yang dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi perkembangan akademik, sosial, dan pribadi peserta didik.

Seiring dengan berkembangnya paradigma pentingnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar untuk berinteraksi, berpikir kritis, dan membangun pengetahuan sendiri. Kegiatan pembelajaran idealnya, dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif untuk meningkatkan motivasi belajar.¹³ Pembelajaran aktif dalam membaca nyaring menjadi kegiatan pelibatan peserta didik dalam interaksi dan diskusi terhadap teks yang dibaca. Penggunaan media yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik juga penting menjadi penunjang untuk membantu menyampaikan pesan dan menyiptakan pembelajaran yang efektif. Hal

¹¹ Asih Riyanti, *Keterampilan Membaca* (Yogyakarta: K-Media, 2021).

¹² Canuto et al., "Enhancing Elementary Students' Oral Reading Fluency Through Repeated Reading and Big Books".

¹³ I Ketut Sulastra et al., "Penerapan Pembelajaran Active Learning Siswa Kelas V Di SD Negeri 6 Pempatan" 8 (2025): 46929–46934.

ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Melalui wawancara guru kelas 3 SDN Cibubur 05, ditemukan beberapa hambatan dalam kegiatan pembelajaran membaca nyaring di kelas. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 43 orang, terdapat enam peserta didik berkebutuhan khusus yang belum mampu membaca dan menulis. Pembelajaran membaca nyaring dilakukan dengan waktu satu menit pada setiap peserta didik menggunakan metode membaca bergantian, menyimak, memberikan asesmen, serta mendeteksi kelancaran membaca. Media yang digunakan terbatas pada buku cetak dan presentasi *Power Point*, sehingga hanya sepertiga peserta didik yang mampu membaca dengan intonasi dan suara yang jelas. Tujuan pembelajaran seperti meningkatkan pemahaman dan kelancaran membaca juga baru tercapai sebagian. Guru mendapati hambatan berupa keterbatasan media pembelajaran dan karakteristik peserta didik yang masih senang bermain, sehingga minat membaca dan kegiatan belajar belum optimal.

Saat observasi kegiatan belajar di kelas 3 SDN Cibubur 05, peneliti menemukan bahwa peserta didik antusias dengan pembelajaran aktif seperti demonstrasi dan melakukan yel-yel. Peserta didik juga cenderung menyukai aktifitas belajar sambil bermain, dan lebih menyukai melakukan kegiatan secara bersamaan. Peserta didik terlihat lebih fokus saat menggunakan benda nyata dibandingkan hanya dengan menyimak penjelasan guru. Beberapa peserta didik kadang hilang fokus karena distraksi lingkungan. Sehingga guru perlu meningkatkan fokus secara berkala. Kegiatan belajar yang menyenangkan membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Peneliti juga menyebarkan angket kepada peserta didik sebagai analisis kebutuhan dan keterampilan peserta didik. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan peserta didik, ditemukan bahwa 6 dari 43 peserta didik di kelas ini memiliki kesulitan membaca karena merupakan peserta didik berkebutuhan khusus. Dari 33 peserta didik yang mengisi angket, sebagian besar menyukai buku cetak dengan jumlah 28 peserta didik. Sebanyak 29 peserta didik memilih buku

cerita bergambar sebagai bacaan favorit, diikuti buku dongeng (24 peserta didik) dan buku komik (19 peserta didik). Karakteristik buku yang diinginkan mencakup alur cerita yang seru (10 peserta didik), bergambar dan berwarna (13 peserta didik), berukuran besar (14 peserta didik), cerita bertema hewan (11 peserta didik), dan alur cerita misteri (8 peserta didik). Selain itu, peserta didik menginginkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, tetapi tetap fokus dalam kegiatan belajar.

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dengan realita pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang belum tercapai, kurangnya media yang sesuai karakteristik peserta didik, dan kegiatan membaca nyaring yang kurang bervariasi melatarbelakangi perlunya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan preferensi peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Peserta didik juga membutuhkan keragaman media pembelajaran yang berbentuk nyata dengan penggunaa gambar, warna, alur cerita menarik, serta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan fokus peserta didik, tetapi tetap sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan wawancara, media yang saat ini sudah ada di sekolah berupa buku cerita dan *power point* sudah digunakan tapi belum optimal. Buku di perpustakaan sekolah juga digunakan, tetapi belum terdapat buku yang menunjang kegiatan pembelajaran aktif sesuai karakteristik peserta didik. Sehingga guru membutuhkan lebih banyak referensi media agar peserta didik lebih antusias saat belajar. Berdasarkan observasi, peserta didik antusias dalam pembelajaran dengan interaksi sosial seperti yel-yel. Sedangkan saat guru hanya menjelaskan saja tanpa interaksi dua arah, peserta didik terlihat kurang bersemangat. Sehingga peserta didik membutuhkan pembelajaran dengan interaksi sosial yakni pembelajaran aktif. Berdasarkan hasil angket yang diberikan peserta didik membutuhkan media bergambar, berwarna, alur cerita menarik, dan berukuran besar. Hasil angket ini menunjukkan preferensi media yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Setelah peneliti mendapatkan permasalahan yang terjadi pada analisis kebutuhan, peneliti melakukan kajian literatur dari penelitian-penelitian yang sudah

ada sebelumnya. Terdapat banyak media yang dapat digunakan seperti seperti buku digital, buku cerita bergambar, buku dengan audio visual, dan *big book*. Media tersebut sudah banyak diteliti sebelumnya dan memiliki dampak positif dengan saran penunjang agar media dapat terus dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media penunjang yang sesuai dengan karakteristik peserta didik berdasarkan analisis kebutuhan adalah media Big Book dengan alur cerita menarik. Media *big book* adalah buku cerita besar yang berisi cerita sederhana dan gambar berwarna yang mempengaruhi minat peserta didik dalam membaca.¹⁴ Dalam sebuah penelitian oleh Riska disebutkan bahwa media *big book* dongeng fabel sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran membaca nyaring kelas 2 SD. Peserta didik terlihat antusias dan fokus saat kegiatan membaca nyaring.¹⁵ Pada penelitian lain oleh Tia dijelaskan bahwa media *big book* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas 3 di MIS Ar-Razzaq Rumbai.¹⁶ Selain karena bentuknya yang besar, bergambar, dan berwarna sehingga meningkatkan antusias belajar. Alur cerita dalam media *big book* harus dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan imajinasi mereka.

Dongeng fabel dapat menjadi salah satu pilihan alur cerita yang dapat dikembangkan pada media *big book*. Dongen fabel merupakan cerita yang dimana tokoh dalam ceritanya adalah binatang yang berperan layaknya manusia. Selain menarik, dongen fabel juga menyajikan pesan atau nilai moral yang dapat dipelajari oleh peserta didik.¹⁷ Dalam sebuah penelitian oleh Reni dijelaskan bahwa dongeng

¹⁴ Anggy Giri Prawiyogi et al., "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–452.

¹⁵ Riska Ayu Syafira and Maryam Isnaini Damayanti, "Pengembangan Media Big Book Untuk Penguatan Karakter Peserta didik Melalui Aktivitas Membaca Nyaring Pada Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 3 (2020): 2918–2927.

¹⁶ Tia Dwi Risani and Risnawati, "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Media Big Book Pada Peserta didik Kelas 3 Di MIS Ar-Razzaq Rumbai," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2023): 1515–1523.

¹⁷ C W Hoerudin, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel," *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)* 1, no. 1 (2023): 1–10.

fabel sebagai bahan ajar telah meningkatkan membaca permulaan kelas 2 SD dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca.¹⁸ Dongeng fabel juga sesuai dengan peserta didik pada pendidikan dasar karena dapat meningkatkan imajinasi dan merupakan suatu yang konkret di dunia nyata. Pemanfaatan dongeng fabel dalam kegiatan membaca nyaring dapat terus dikaji dan diperbaharui, salah satunya dengan penggabungan menggunakan model *index card match*.

Model *index card match* diaplikasikan dalam pembelajaran untuk melibatkan peserta didik secara langsung untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dalam kegiatan membaca. Model ini menggunakan kartu dimana terdapat kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban. Penggunaannya dengan guru mengarahkan peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian oleh Susanti, penggunaan model *index card match* dalam pembelajaran sangat bermanfaat karena melibatkan secara langsung guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹ Kegiatan pembelajaran menggunakan model ini menjadi lebih menyenangkan karena melibatkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran dengan aktifitas.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikerucutkan alasan peneliti mengambil pengembangan media *big book* dongeng fabel berbasis model *index card match* yaitu sebagai rekomendasi media membaca nyaring yang sesuai karakteristik peserta didik pada pendidikan dasar berupa media buku berukuran besar dengan gambar dan warna, yang memiliki alur cerita menarik, dan mengandung nilai moral, serta penambahan dengan menggunakan model *index card match* yang dapat melibatkan peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran aktif.

¹⁸ Reni Gustiawati, Darnis Arief, and Ahmad Zikri, "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Peserta didik Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 355–360.

¹⁹ Susanti, "Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," no. 20 (2022): 22–36.

Penelitian terkait pengembangan *big book* dongeng fabel dan model *index card match* dalam kegiatan pembelajaran membaca telah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya. Perbedaan penelitian yang dilakukan dari penelitian sebelumnya adalah menggabungkan media *big book* dongeng fabel dengan model *index card match* dalam pembelajaran membaca nyaring sebagai referensi media dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran membaca nyaring yang bernama BigFam yang merupakan akronim dari *Big Book Dongeng Fabel berbasis Model Index Card Match*. Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* yang berjudul “Pengembangan Media BigFam (*Big Book* Dongeng Fabel Berbasis Model *Index Card Match*) dalam Pembelajaran Membaca Nyaring Kelas 3 SD”. Peneliti berharap, media ini dapat bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran dan menambah referensi dalam kegiatan belajar membaca nyaring yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 3 SD.

Selanjutnya, dalam penelitian ini, media *big book* dongeng fabel berbasis model *index card match* yang dikembangkan akan disebut sebagai media BigFam. Istilah ini akan digunakan secara konsisten dalam pembahasan berikutnya untuk merujuk pada media yang dikembangkan dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam kegiatan membaca nyaring.
2. Peserta didik kurang antusias saat pembelajaran membaca nyaring karena media yang kurang bervariasi.
3. Terdapat peserta didik berkebutuhan khusus sehingga diperlukan metode dan media belajar yang mendukung.
4. Tujuan pembelajaran membaca nyaring belum tercapai secara keseluruhan kepada semua peserta didik.

5. Perlunya pengembangan media BigFam (*Big Book* Dongeng Fabel Berbasis Model *Index Card Match*) sebagai referensi media pembelajaran membaca nyaring yang sesuai karakteristik peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada identifikasi masalah dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian, peneliti perlu memberikan batasan agar kajian lebih mendalam dan terukur. Maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media BigFam (*Big Book* Dongeng Fabel Berbasis Model *Index Card Match*) dalam pembelajaran membaca nyaring kelas 3 SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media BigFam (*big book* dongeng fabel berbasis model *index card match*) dalam pembelajaran membaca nyaring kelas 3 SD?
2. Apakah pengembangan media BigFam (*big book* dongeng fabel berbasis model *index card match*) dalam pembelajaran membaca nyaring kelas 3 SD layak digunakan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media BigFam (*big book* dongeng fabel berbasis model *index card match*) dalam pembelajaran membaca nyaring kelas 3 SD diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kegiatan membaca nyaring yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam memberikan pembelajaran membaca nyaring kelas 3 SD. Pengembangan ini juga diharapkan mampu menginspirasi untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan peserta didik pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran membaca nyaring. Menumbuhkan minat belajar dan lebih antusias dalam mengikuti proses belajar yang menyenangkan dan bermakna

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media BigFam ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat menciptakan berbagai produk media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar.

