

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat fundamental dalam mengembangkan potensi yang ada pada setiap individu. Hal itu dapat terlihat dari definisi pendidikan itu sendiri yang berarti 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. Definisi pendidikan diatas tertuang pada UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menunjukkan maksud dari adanya pendidikan yaitu mengembangkan atau meningkatkan kualitas diri. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan harus di dapat oleh setiap individu mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini sampai jenjang perguruan tinggi karena pendidikan merupakan proses pembelajaran yang berlangsung seumur hidup yang di dalamnya terdapat proses afektif, kognitif, dan psikomotor yang dapat meningkatkan kualitas diri.

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa yang memiliki tujuan yang sama. Hal ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung dari bagaimana kualitas proses pembelajaran yang dialami siswa sebagai peserta didik yang tentunya menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Maka dari itu guru harus mampu mengusahakan kualitas pembelajaran yang baik di kelas sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses informasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Bagi guru tentunya terdapat hambatan yang dihadapi dalam memberikan informasi kepada siswa mengenai materi pelajaran. Hambatan inilah yang dapat menyebabkan siswa sulit untuk memahami pelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, untuk itu diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah tersebut, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi cerita. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu tantangan tersendiri bagi seorang guru, Dalam materi cerita, guru dituntut agar siswa dapat memahami isi cerita, pesan cerita serta karakter tokoh dalam cerita dengan cara menyimak ataupun membaca cerita. Maka untuk mengatasi.

hambatan yang dihadapi siswa sekaligus mempermudah siswa tersebut diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu atau menstimulus siswa untuk dapat mempermudah siswa dalam belajar.

Saat ini sudah banyak media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran dapat mempermudah siswa serta guru dalam dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa.¹

Salah satu wujud pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan *flashcard* sebagai medium bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah. Dimana pemanfaatan *flashcard* ini diharapkan untuk dapat menggambarkan cerita sehingga memudahkan siswa kelas rendah serta guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Flashcard* sendiri merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.² *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 15.

² *Ibid*, hal. 119.

kecilnya kelas yang dihadapi.³ *Flashcard* termasuk ke dalam media visual. *Flashcard* biasanya digunakan untuk membantu siswa dalam belajar misalnya sebagai alat bantu untuk mengenal huruf, angka, atau simbol. Disamping mengenalkan huruf, angka, atau simbol, *flashcard* juga dapat digunakan untuk melatih anak membaca serta berbicara, menyimak ataupun bercerita. Penggunaan *flashcard* sebagai medium bercerita dirasa tepat karena anak usia kelas rendah masih belum sepenuhnya dapat berpikir abstrak sehingga memerlukan bentuk-bentuk konkrit yang dapat merangsang siswa dalam belajar terutama pada materi cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan pentingnya peranan *flashcard* sebagai medium bercerita dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Maka dari itu, berdasarkan gambaran permasalahan diatas, peneliti ingin mengangkat tema penelitiannya mengenai pemanfaatan *flashcard* sebagai medium bercerita siswa sekolah dasar kelas rendah.

³ *Ibid*, hal. 119.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti membuat beberapa identifikasi masalah dari latar belakang di atas, yaitu:

1. Bagaimanakah pemanfaatan *flashcard* sebagai medium bercerita bagi siswa sekolah dasar kelas rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Rawamangun 02 Pagi Jakarta?
2. Apakah pemanfaatan *flashcard* sebagai medium bercerita bagi siswa sekolah dasar kelas rendah dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia di SDN Rawamangun 02 Pagi Jakarta?
3. Faktor-faktor apakah yang menjadi kendala guru Bahasa Indonesia dalam pemanfaatan *flashcard* sebagai medium bercerita bagi siswa sekolah dasar kelas rendah di SDN Rawamangun 02 Pagi Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

1. Jenis Masalah

Menimbang keterbatasan peneliti, maka peneliti memfokuskan pada satu masalah yang telah di indentifikasi yaitu, “Bagaimanakah pemanfaatan *flashcard* sebagai medium bercerita bagi siswa sekolah dasar kelas rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Rawamangun 02 Pagi Jakarta”

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian akan ditujukan kepada siswa-siswi kelas III SDN Rawamangun 02 Pagi Jakarta.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas III SDN Rawamangun 02 Pagi Jakarta

4. Mata Pelajaran yang diteliti

Mata pelajaran yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Dari identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalahnya adalah “Bagaimana pemanfaatan *flashcard* sebagai medium bercerita bagi siswa sekolah dasar kelas rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Rawamangun 02 Pagi Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan *flashcard* sebagai medium bercerita bagi siswa sekolah dasar kelas rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Rawamangun 02 Pagi Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk memanfaatkan *flashcard* dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan mengetahui kelebihan serta kekurangan dalam pemanfaatannya sehingga dapat mengatasi keterbatasan yang ada.

2. Manfaat Teoritis

Memberikan deskripsi pemanfaatan *flashcard* sebagai medium bercerita bagi siswa sekolah dasar kelas rendah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Rawamangun 02 Pagi Jakarta.