

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat luas sebagian besar mempergunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing, bahkan bahasa asing ini yang sering dipergunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu bahasa yang terdapat di Jawa Barat atau suku Sunda yaitu bahasa Sunda. Bahasa Sunda ini mengambil peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat Sunda. Di beberapa daerah tertentu, bahasa Sunda masih dipergunakan menjadi bahasa utama sebelum bahasa yang kedua, yaitu bahasa Indonesia. Akan tetapi seiring perubahan zaman ini sebagian besar kalangan masyarakat Sunda mengurangi bahkan tidak melestarikan bahasa ini yang merupakan ciri khas masyarakat Sunda. Seperti yang kita ketahui bahwa bahasa ini perlu dilestarikan karena menyimpan berbagai ilmu pengetahuan, tata nilai kebudayaan baik dalam segi kosakata, gagasan, peribahasa, karya sastra serta tulisan. (Wawan, Nugraha et al., 2018, hlm. 425).

Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No. 5 Tahun 2003 merancang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) dalam muatan mata pelajaran bahasa dan sastra Sunda ini, diharapkan dengan standar kompetensi ini dapat mengembangkan penguasaan kemampuan akademik, keterampilan berbahasa serta berdampak positif dalam penguasaan bahasa dan sastra Sunda. Standar kompetensi ini dirancang dengan tujuan agar: 1). peserta didik mampu menumbuhkan potensi mereka disesuaikan terhadap kebutuhan, kemampuan, dan minat bakatnya akan hasil karya serta kecerdasannya, 2) pendidik mampu memfokuskan perhatiannya terhadap perkembangan kompetensi dari bahasa serta menyajikan aktivitas yang disesuaikan dengan peserta didik, 3) pendidik memiliki waktu lebih untuk dapat merancang bahan ajar kebahasaan serta kesastraan yang dapat disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang tersedia, 4) terlibat secara aktif baik antara orang tua dengan pihak sekolah di dalam melaksanakan program bahasa dan kesastraan yang berada di lingkungan sekolah, 5) suatu daerah dapat menetapkan ketersediaan bahan serta sumber belajar kebahasaan dan sastra yang disesuaikan dengan keadaannya serta ciri khas lokal dengan memperhatikan regional Jawa Barat.

Sehingga pembelajaran bahasa sunda ini menjadikan muatan lokal pada kegiatan pembelajaran..Berdasarkan informasi yang peneliti amati ketika aktivitas Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) dan kegiatan observasi secara langsung ditemukan suatu permasalahan yaitu, mengenai rendahnya hasil belajar berbahasa sunda pada siswa kelas II SDN 033 Asmi Kota Bandung, bisa dilihat saat guru menginstruksikan siswa agar mencocokkan antara gambar dengan kata contohnya adalah guru menginstruksikan untuk mencocokkan gambar meja dengan kata bahasa sundanya, akan tetapi siswa menjawab nya kurang tepat dan pengucapan kata berbahasa sunda nya masih terbatas karena siswa tidak dibiasakan untuk berbicara bahasa sunda dalam kegiatan sehari-harinya serta kosakata siswa masih rendah, tingkat kemahiran siswa berbicara bahasa sunda masih terbatas serta membedakan penyebutan huruf *vokal e, è, dan eu*. Kemudian pada penyampaian materi pembelajaran ini, pendidik kurang memanfaatkan media pembelajaran, yang menyebabkan sebagian peserta didik merasa tidak antusias dan tidak melibatkan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar serta kurang memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar karena peserta didik masih membutuhkan media secara konkret. Dengan demikian, hal tersebut dapat berpengaruh kepada hasil akhir belajar dimana siswa yang mendapat nilai dibawah penilaian atau kurang maksimal. Mengacu kepada permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penggunaan media ini sangat penting dalam keberlangsungan aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran ini termasuk sebagai bagian yang sifatnya penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika kegiatan pembelajaran ini terkadang guru memanfaatkan media pembelajaran untuk menjadi sarana penyampaian materi pembelajaran, supaya peserta didik bisa memahami dan penggunaan media pembelajaran ini dapat mengembangkan potensi dan minat serta mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik sehingga menghasilkan perilaku yang positif agar sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran. (Wulandari et al., 2023, hlm. 3929). Media pembelajaran mencakup beragam jenis, di antaranya yaitu media visual yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *flash card*. Menurut Maruti & Anggraini (2022, hlm. 214-215) penggunaan *flash card* ini bisa mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak, peserta didik terlibat secara aktif dan membangkitkan motivasi belajar karena

kegiatan pembelajaran dikemas secara menyenangkan, kemudian media ini bersifat praktis serta mudah dibawa. Keberhasilan kegiatan belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa sunda ditunjukkan oleh beberapa penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Pratiwi, N,D (2021) Hasil percobaanpeneliti menguraikan bahwa *flash card* bisa menarik perhatian peserta didik, bisa mendorong peningkatan daya ingat siswa terkait bahasa Sunda, serta bisa meningkatkan motivasi siswa belajar bahasa Sunda. Selajutnya hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Pebriyani et al., (2023) ditemukan peningkatan dalam penggunaan media *flash card* dalam penulisan aksara sunda serta kosakata bahasa sunda siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Putriansyah (2022) bahwa kartu abjad atau *flash card* ini dapat dipergunakan untuk latihan mengeja lancar. Kartu berisikan gambar ini bisa dimanfaatkan dalam melatih siswa melafalkan katadan menambah kosakata bahasa khusunya bahasa sunda bagi peserta didik.

Oleh karena itu, bisa didapatkan kesimpulan bahwa media *flash card* efektif untuk pengembangan hasil belajar bahasa sunda siswa kelas II. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian berdasarkan masalah sebelumnya dalam judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Sunda Siswa Kelas II Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang sebelumnya dijabarkan, artinya dapat diidentifikasi beragam permasalahan seperti halnya:

1. Terbatasnya modifikasi metode pada kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran berfokus terhadap guru, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi kegiatan serta kurang aktif.
3. Guru belum ahli dalam mengaplikasikan media pembelajaran
4. Siswa kurang terlibat dan kurang aktif terlibat dalam pembelajaran
5. Kurang terjalin interaksi antara guru dan siswa
6. Rendahnya hasil pembelajaran bahasa sunda siswa

C. Batasan Masalah

Memperhatikan hasil dari Identifikasi Masalah, yang telah diutarakan maka peneliti membatasi masalah untuk memperjelas ruang lingkup masalah yang akan dibahas yaitu adalah :

1. Model Pembelajaran yang digunakan di kelas kurang menarik bagi siswa.
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional
3. Siswa tidak memberanikan diri untuk bertanya ketika mengalami kesulitan
4. Siswa cenderung tidak memperhatikan dan kurangnya konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung

D. Rumusan Masalah

Berdasar pada pemaparan sebelumnya, maka peneliti uraikan rumusan masalah berupa:

1. Bagaimana penerapan media *Flash Card* pada siswa kelas II Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil pembelajaran antara kelas yang menggunakan media pembelajaran menggunakan *flash card* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran bersifat konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap peningkatan hasil belajar bahasa sunda siswa kelas II Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan, didapatkan tujuan dari pelaksanaan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *flash card* pada siswa kelas II Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui terdapat perbedaan hasil pembelajaran antara kelas yang menggunakan media pembelajaran menggunakan *flash card* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran bersifat konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Flash card* terhadap peningkatan Bahasa Sunda siswa kelas II Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan melalui penelitian ini bisa membantu mengungkap dan mendapatkan jawaban secara tepat sasaran serta dapat dipertanggung jawabkan dalam perkembangan ilmu pengetahuan serta menambah produk daftar literasi untuk kalangan akademis yang hendak melakukan riset ataupun penelitian baru dalam meningkatkan pembelajaran menggunakan metode yang efektif.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Sebagai suatu media yang dapat dipergunakan oleh peneliti dalam menerapkan berbagai kemampuan akademiknya yang diperoleh selama peneliti menempuh ilmu, baik di luar ataupun di dalam perkuliahan. Selain itu, hasil penelitian ini sebagai ilmu pengetahuan, wawasan serta menambah pengalaman dalam penerapan media pembelajaran yaitu *flash card*.

2. Bagi Guru

Bisa dijadikan alternatif media pembelajaran yang bisa dipergunakan dalam permasalahan yang terdapat di dalam kelas, kemudian menambah wawasan serta pengetahuan baru terkait media *flash card*.

3. Bagi Peserta Didik

Bisa merasakan pembaharuan dalam kegiatan belajar mengajar serta menambah pengalaman baru menggunakan media pembelajaran *flash card*, serta diharapkan mampu mendorong naiknya hasil belajar dari siswa.

G. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Secara ringkas hasil belajar yaitu hasil yang didapat suatu individu dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya melalui rangkaian yang dilaksanakan dengan upaya mencakup kemampuan intelektual, afektif, psikomotor serta campuran yang dimilikinya untuk menambahkan pengalaman yang membutuhkan waktu lama sehingga individu tersebut menghadapi suatu perubahan serta pengetahuan berdasarkan yang dicermati secara langsung dan tidak langsung, yang akan bertaut kepada dirinya secara konsisten (Rahman, 2021, hlm. 290). Sementara itu, menurut Pramudya et al., (2019, hlm. 322) hasil belajar yaitu hasil yang berasal dari hubungan tindakan belajar serta mengajar, berdasarkan sisi guru yang tidak mengajar diakhiri oleh aktivitas penilaian hasil pembelajaran sementara berdasarkan sisi siswa hasil akhirnya awal serta akhir dari kegiatan pembelajaran. Hasil pembelajaran ini terbagi ke dalam hasil atau dampak pengiring serta prestasi atau dampak pembelajaran, hasil belajar ini rata-rata pada perkembangan kognitifnya.

Berdasarkan dari beberapa uraian yang sudah dijabarkan diatas, bisa didapatkan kesimpulan hasil belajar yaitu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dengan siswa kemudian melakukan suatu test untuk mengukur hasil penilaian berupa kognitif, keterampilan serta sikap yang ditandai dengan perubahan tingkah laku.

2. Flash Card

Flash card yaitu suatu media yang bisa dimanfaatkan dalam mendukung aktivitas pembelajaran baik dikelas kecil, besar maupun individual. Indriana dalam Maryanto & Wulanata (2018, hlm.307) mengutarakan, flash card termasuk sebagai media pembelajaran dengan bentuk kartu berukuran 25x30 cm yang berisikan suatu gambar, flash card ini efektif digunakan pada kelompok yang berukuran dibawah 25 siswa. Izzan dalam Wahyuni (2020, hlm.10) juga menjelaskan bahwa flash card adalah alat bantu yang digunakan terbuat dari koran yang berukuran dimulai dari ukuran 18x26 dan 25x30 inci, yang didalamnya mencakup kata, gambar serta ungkapan.

Flash card merupakan sebuah media penunjang dalam kegiatan pembelajaran untuk memperkenalkan kosa kata baru dan konsep, yaitu seorang pendidik mengenalkan sebuah konsep dengan tema binatang dengan memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi mengenai hal tersebut kemudian memperlihatkan media flash card kepada siswa dan siswa dapat membaca tulisan yang terdapat didalam media tersebut (Romdani & Andriyani, 2021, hlm. 736). Flash card juga sebagai media penunjang kegiatan belajar mengajar berbentuk grafis yang memiliki dua sisi seperti kartu kecil yang mempunyai gambar atau yang ditempel di sisi depan serta belakang disertai keterangan, penjelasan, maupun kalimat mengenai gambar tersebut (Lestari, 2021, hlm.116)

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini ditulis dalam rangka mempermudah peneliti untuk menyusun skripsi. Sistematika dari skripsi yang dipergunakan peneliti didasarkan terhadap rujukan dari buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, Hlm.36-47). Sistematika skripsi ini, adalah:

a. Bagian Pembuka Skripsi

Isi dari bagian ini yaitu dimulai dengan sampul, halaman pengesahan, motto serta persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, halaman abstrak, daftar isi, gambar tabel dan daftar gambar, serta pada bagian akhir pembuka skripsi ini terdapat daftar lampiran.

b. Bagian Isi Skripsi

Bagian ini akan mencakup beberapa bab diantaranya yakni:

- a. Bab I Pendahuluan, menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan diakhiri dengan sistematika skripsi.
- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, yang berisikan kajian teori terkait penelitian ini, hasil penelitian terdahulu sesuai variabel yang diteliti.
- c. Bab III Metode Penelitian, berisikan metode penelitian yang akan dipergunakan, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, instrument penelitian serta prosedur penelitian.
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan temuan penelitian yang didasarkan kepada pengolahan data dan hasil analisis data, dan terdapat pembahasan untuk dapat menjawab rumusan permasalahan.

- e. Bab V Simpulan dan Saran, pada bagian simpulan terdapat pernyataan secara ringkas mengenai pembahasan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan serta saran berisikan rekomendasi bagi semua kalangan dalam dunia pendidikan yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

c. Bagian Akhir Skripsi

Terdapat dua bagian akhir pada skripsi ini, diantaranya:

- a. Daftar Pustaka
- b. Lampiran

d. Riwayat Hidup