

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran secara mendasar dapat dipahami untuk mendidik peserta didik melalui penyelenggaraan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan memperhatikan kebutuhan maupun kondisi peserta didik sebagai individu yang memiliki latar belakang perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Situasi dan kondisi peserta didik perlu menjadi pusat perhatian guru dalam proses pembelajaran karena penting bagi guru untuk menemukan perbedaan karakteristik setiap peserta didiknya. Banyak ragam karakteristik peserta didik, salah satunya adalah anak lambat belajar atau biasa disebut *slow learner*.

*Slow learner* adalah siswa yang mengalami lambat belajar, lambat terampil, dan lambat memahami sesuatu informasi yang diperoleh atau yang ditangkapnya sehingga ia membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding siswa lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Maherni dalam Diansari et al., (2020:2) bahwa *slow learner* merupakan kondisi dimana anak mengalami kelambanan dalam kemampuan kognitifnya dan di bawah rata-rata anak lainnya, oleh karena itu anak *slow learner* membutuhkan waktu yang lebih lama dan intensitas belajar dan berlatih yang lebih banyak untuk memahami dan menguasai materi pelajaran maupun materi tertentu. Meskipun mereka bukan anak-anak yang cacat atau memiliki kelainan namun mereka membutuhkan perhatian khusus serta pembelajaran yang intensif dari guru.

Cara siswa yang berbeda dalam belajar mengharuskan guru berinovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran dan pemakaian media yang tepat serta bervariasi di kelas sangat mendukung pada peningkatan mutu pendidikan. Media yang dapat digunakan oleh guru di kelas dapat membantu keberhasilan pembelajaran di kelas. Guru dituntut dapat mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat dipergunakan di kelas Widiyanto et al., (2016:21). Salah satu muatan pembelajaran yang membutuhkan media dalam mengkongkritkan konsep serta gagasan adalah pembelajaran bahasa Indonesia.

Tujuan dari pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan yang harus dimiliki peserta didik yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis Hakim (2017:17). Menurut Budhianto (2018:173) keterampilan berbahasa merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran karena dengan berbahasa peserta didik dapat memperoleh informasi. Keterampilan berbahasa yang paling dasar adalah membaca, menulis, menyimak dan berkomunikasi.

“Kosakata sebagai salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dengan menempati peran yang sangat penting sebagai dasar penguasaan siswa terhadap penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran lainnya” Kasno (2014:1). Pembelajaran kosakata sangat penting untuk dipelajari. Diharapkan dengan menguasai banyak kosakata akan mempermudah siswa untuk pandai membaca, menulis, mendengar dan berbicara dalam berbahasa (Nurjanah:2014:299).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan November 2022 di Sekolah Dasar bersama guru wali kelas II yakni terdapat beberapa siswa yang memiliki kelambatan dalam proses belajar (*Slow learner*). Ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas siswa lebih sibuk memperhatikan gambar-gambar yang terdapat dalam buku di banding memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang mampu dalam memahami materi yang telah dijelaskan, dan rendahnya KKM siswa pada semua mata pelajaran. Selain itu, permasalahan yang di alami oleh siswa *slow learner* yakni siswa kurang mampu dalam mengeja huruf dan membaca. Hal tersebut tentu berpengaruh dalam kemampuan mengidentifikasi informasi yang diterima. Kosakata sangat penting untuk dikuasai. Penguasaan kosakata memiliki peranan penting bagi seseorang dalam membantu membentuk kemampuan berbahasa, khususnya dalam mempermudah penyampaian informasi baik secara lisan maupun tertulis.

Dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa *slow learner*, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu media papan selip bergambar pada materi kosakata keragaman benda. Media ini merupakan papan yang memiliki saku atau kantong, kegunaannya adalah untuk menyelipkan kartu kata dan kartu gambar. Tujuan dari pengembangan media papan selip bergambar yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran papan selip bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda untuk anak *slow learner* kelas 2 Sekolah Dasar. Peneliti berharap pengembangan media pembelajaran papan selip bergambar dapat membantu siswa *slow learner* dalam mengikuti proses pembelajaran.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalahnya:

1. Banyaknya siswa *slow learner*
2. Rendahnya kemampuan membaca siswa *slow learner*
3. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran

## **C. Pembatasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah dari identifikasi masalah di atas yang harus di atasi dalam penelitian ini yaitu Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran papan selip bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda untuk siswa *slow learner* kelas 2 Sekolah Dasar.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media papan selip bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda bagi siswa *slow learner* kelas 2 sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas media papan selip bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda bagi siswa *slow learner* kelas 2 sekolah dasar?

## **E. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:



1. Untuk mengembangkan media pembelajaran papan selip bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran papan selip bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Siswa

- a. Siswa lebih mudah belajar tentang kosakata melalui media yang dikembangkan oleh peneliti.
- b. Siswa lebih tertarik untuk belajar.

##### 2. Bagi guru

- a. Dengan dilakukannya penelitian pengembangan media ini peneliti berharap dapat menjadi solusi untuk Guru dalam mengajarkan materi kosakata.
- b. Menciptakan proses pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

##### 3. Bagi Peneliti

- a. Memiliki pengetahuan tentang penelitian jenis *Research and Development* (R&D).
- b. Mendapatkan pengalaman dalam memecahkan permasalahan yang berada dilapangan.

##### 4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk digunakan pada proses pembelajaran.