

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini dikaji beberapa poin, yaitu: a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) hipotesis penelitian, e) kegunaan penelitian, f) penegasan istilah, dan g) sistematika pembahasan.

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sarana dan prasarana pendidikan yang tersedia harus tetap dimanfaatkan demi tersalurnya materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Peneliti berharap sekali peserta didik lebih meningkatkan budaya membaca, agar informasi dan ilmu yang didupakannya lebih luas dan bermanfaat. Jika peserta didik hanya dituntut untuk membaca buku, bisa saja peserta didik merasakan bosan, kantuk, dan apa yang dibaca belum tentu tertangkap ke dalam pikirannya. Sebagai pendidik yang progresif dan mumpuni, maka harus berpikir maju untuk menciptakan kreativitasnya dalam menguasai keadaan peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran di sekolah yang terbilang letak geografisnya di pedesaan ini harus sangat dikondisikan dengan baik, sehingga dengan adanya media *flash card* lebih membangkitkan daya tarik peserta didik dalam belajar.

Pada kondisi yang terbilang modern ini banyak sekali berbagai macam faktor yang mempengaruhi minat baca para peserta didik. Menurut Iftanti (2015: 366), kebiasaan membaca tidak hanya dikonstruksi dalam diri individu tetapi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal seperti lingkungan, pendidikan, latar belakang sosial, dan fasilitas. Istilah “faktor” dalam

penelitian ini mengacu pada fakta, keadaan atau situasi tertentu yang secara aktif berkontribusi pada pencapaian, hasil atau proses”. Dengan kata lain, kebiasaan membaca adalah dibangun secara individual, sosial, dan budaya. Sesuai dengan penelitian sebelumnya, ada fakta atau keadaan tertentu yang secara aktif berkontribusi pada pencapaian kebiasaan membaca. Aksesibilitas ke fasilitas elektronik seperti internet (Akyay & Ogeyik, 2009; Karchmer, 2001; Huang, 2004) dapat mempengaruhi kebiasaan membaca siswa (Kaufman, 2007). Lebih-lebih lagi, pengaruh lingkungan, pengaruh orang tua, tekanan pasangan, kurikulum sekolah, dan guru (Adetunji dan Oladeji, 2007) adalah faktor lain yang menghambat kebiasaan membaca yang lebih baik. Selain itu, Renandya dan Richards (2002) menyatakan bahwa dalam situasi instruksi membaca L1 dan L2, konteks sosial lingkungan rumah siswa sangat mempengaruhi perkembangan membaca.

Sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, yaitu 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 bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut pendapat Ahsanuddin (2016: 3), untuk meningkatkan keterampilan membaca teks pantun maka diperlukan alat bantu salah satunya penggunaan media pembelajaran. “Menurut Schramm media pembelajaran

adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Adapun manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah memudahkan seorang pendidik untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada peserta didik sehingga tujuan dapat tercapai. Beberapa hal yang masuk kedalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan lain sebagainya. Dari beberapa contoh tersebut media dapat dijadikan sebagai media pembelajaran jika dapat membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Isjoni (2008: 28), upaya mencapai tujuan pendidikan nasional terus dilakukan oleh pemerintah dan lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. Usaha untuk mencapai tujuan pendidikan nasional diatas, tidak serta merta tanpa kendala. Masalah kualitas pendidikan menyangkut banyak hal, antara lain kualitas calon anak didik, guru dan tenaga kependidikan lainnya, serta sarana dan prasarana pendidikan.

Upaya yang dilakukan untuk mencegah rendahnya prestasi atau hasil belajar salah satunya adalah dengan memperbaiki penyampaian pembelajaran kepada peserta didik melalui media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik dan menyenangkan ketika belajar. “Teknologi dan media, setidaknya menurut teori, merupakan modal dasar kearah sukses pendidikan, kalapun tidak dianggap sebagai kunci pokok” dalam Danim (1995: 14). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian pada penggunaan media pembelajaran yang menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu atau

media pembelajaran sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan prestasi atau hasil belajar siswa.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan meningkatkan aktivitas belajar mengajar, sehingga terjadi pengulangan dan penguatan terhadap materi yang diberikan di sekolah dengan harapan peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar atau prestasinya minimal mencapai standar yang diharapkan. Menurut Miarso (1984: 52) nilai-nilai praktis media sebagai bagian dari sistem pembelajaran yaitu berupa kemampuan atau keterampilan salah satunya untuk membangkitkan motivasi belajar.

*Flash card* merupakan suatu metode yang dapat membantu dalam upaya peningkatan belajar membaca siswa dengan cara memperlihatkan pada siswa tersebut kata dalam setiap kartu secara cepat kurang lebih 1 detik perkata (Sadiman, 2012). Pelajaran membaca dengan menggunakan *flash card* yaitu suatu metode atau cara yang digunakan oleh pendidik atau guru yang memanfaatkan kartu-kartu berseri atau bergambar atau kartu-kartu huruf dalam upaya peningkatan belajar membaca siswa (Sukartiningsih, 2014). Sesuai dengan hasil penelitian dari (Ruhaena, 2008) menyatakan bahwa media kartu banyak membantu untuk membuat anak belajar sambil bermain dan melakukan eksplorasi dan manipulasi huruf. Kelebihan *flash card* Susilana (2012: 95) antara lain mudah dibawah, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.

Menurut Oemar Hamalik dalam (Muhson, 2010: 3) membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: salindia, fotografi, diagram, bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Proses pembelajaran membaca di ruang kelas dilakukan dengan berbagai teknik, metode dan media yang menarik perhatian dan menyenangkan bagi peserta didik agar keterampilan membaca teks pantun dapat diperoleh dengan mudah. Peserta didik cenderung suka bermain dan senang apabila dalam belajar menggunakan media-media pembelajaran yang baru dan menarik, pembelajaran dengan menggunakan media konkret akan lebih bermakna bagi siswa.

Senada dengan pendapat Angreany & Saud (2017) *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flash card* tersebut. Media

pembelajaran *flash card* mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Buttner (2013: 1) berpendapat yang ringkasannya yaitu *flash card* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar.

Alasan peneliti mengangkat judul ini karena melihat kondisi di MIN 3 Blitar yakni sarana dan prasarana yang masih menggunakan media buku LKS dan kurangnya daya tarik siswa dalam membaca buku sehingga memberikan dorongan peneliti untuk menggunakan media pembelajaran *flash card* dalam mencapai materi dan tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut secara langsung memberikan pengaruh pada tingkat pengetahuan dan penalaran siswa. Sudah ada yang menggunakan penelitian ini, namun tidak sama persis dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Jadi, sejauh ini masih belum banyak yang meneliti tentang pengaruh media *flash card* dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, sehingga dirasa layak untuk diteliti.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat rumusan masalah yang tepat untuk diteliti yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap keterampilan membaca teks pantun siswa kelas V MIN 3 Blitar?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap keterampilan membaca teks pantun siswa kelas V MIN 3 Blitar.

### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

H<sub>1</sub> : Media *flash card* berpengaruh terhadap keterampilan membaca teks pantun siswa kelas V MIN 3 Blitar.

H<sub>0</sub> : Media *flash card* tidak berpengaruh terhadap keterampilan membaca teks pantun siswa kelas V MIN 3 Blitar.

### E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembacanya, khususnya penulis sendiri. Manfaat dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan masukan berharga berupa pembelajaran tentang pengaruh media *flash card* pada keterampilan membaca teks pantun siswa-siswi kelas V MIN 3 Blitar sebagai upaya untuk peningkatan dan pengembangan ilmu pengetahuan.

#### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik, sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan membaca teks pantun dan melatih siswa untuk berpikir

kreatif dalam membaca materi yang ada dalam media *flash card* tersebut.

- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan informasi untuk dapat digunakan dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media *flash card* pada keterampilan membaca teks pantun siswa-siswi kelas V MIN 3 Blitar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas keterampilan membaca teks pantun siswa-siswi kelas V MIN 3 Blitar.
- d. Bagi peneliti, sebagai bahan penambah pengetahuan dan wawasan dalam kegiatan penelitian untuk mengembangkan keterampilan membaca teks pantun melalui media *flash card* pada siswa tingkat SD/MI.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi teori-teori penelitian lain bagi peneliti selanjutnya.

Manfaat penelitian yang telah dipaparkan diatas, penelitian yang telah dilakukan dapat dimanfaatkan dan digunakan bagi kemajuan pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### **F. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah digunakan untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan pengertian terkait dalam penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* pada Keterampilan Membaca Teks Pantun Siswa Kelas V MIN 3 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022” yakni sebagai berikut:

## 1. Penegasan Konseptual

### a. Media

Media merupakan segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar mengajar.

### b. *Flash Card*

*Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran sekitar 25x30 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau bisa dikatakan dengan memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembar-lembar *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakang kartu (Susilana, dan Riyana, 2009: 94).

### c. Keterampilan

Keterampilan merupakan suatu kemampuan yang diserap menggunakan ide dan pikiran serta didukung kreativitas guna menciptakan, mengubah, dan menjadikan sesuatu menjadi lebih bermakna dan bernilai guna sehingga dapat menghasilkan sebuah hasil pengerjaan yang bernilai.

### d. Membaca

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa pokok dan merupakan suatu bagian atau komponen dari

komunikasi tulisan. Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan menggerakkan sejumlah tindakan yang terpisah-pisah (Sudarso, 2014: 4). Membaca dapat didefinisikan pula sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Tarigan, 2008: 7).

## 2. Penegasan Operasional

- a. Istilah media dalam penelitian merujuk pada pendapat Arsyad (2002: 4) yakni semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Senada dengan pendapat Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2016: 3) dalam konteks dunia pendidikan mengemukakan bahwa, media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
- b. Istilah *flash card* dalam penelitian ini dimaknai sebagai media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar

25×30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya (Indriana, 2011). Sedangkan Chatib (2011), menjelaskan bahwa media *flash card* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Definisi lain diungkapkan oleh Windura (2010), bahwa media *flash card* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Jadi, media *flash card* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti, definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.

- c. Istilah keterampilan dalam penelitian merujuk pada pendapat Soemarjadi (1992: 2) yang menyatakan bahwa keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu.
- d. Istilah membaca dalam penelitian merujuk pada pendapat Tarigan (2008: 7) yaitu suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Pendapat tersebut

didukung oleh Soedarso (2015: 4) yang menyatakan bahwa membaca adalah aktifitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, misalnya pembaca harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat untuk memperoleh informasi dari bacaan. Sedangkan menurut Nurhadi (2010: 13-14) membaca adalah suatu proses yang kompleks dan rumit. Kompleks artinya dalam proses membaca terlibat berbagai faktor internal dan faktor eksternal pembaca. Faktor internal dapat berupa intelegensi (IQ), minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca, dan sebagainya. Faktor eksternal bisa dalam bentuk sarana membaca, teks bacaan (sederhana-berat, mudah-sulit), faktor lingkungan, atau faktor latar belakang sosial ekonomi, kebiasaan, dan tradisi membaca. Rumit bahwa faktor internal dan eksternal saling bertautan atau berhubungan, membentuk semacam koordinasi yang rumit untuk menunjang pemahaman terhadap bacaan.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah memahami pembahasan yang akan disusun nantinya, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan. Penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut: Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, moto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, abstrak bahasa Indonesia, dan abstrak bahasa Inggris.

Bagian inti, terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain: Bab I pendahuluan, meliputi: a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) hipotesis penelitian, e) kegunaan penelitian, f) penegasan istilah, dan g) sistematika pembahasan. Bab II kajian teori, terdiri dari: a) deskripsi teori dan b) penelitian terdahulu. Bab III metode penelitian, meliputi: a) jenis penelitian, b) desain penelitian, c) prosedur mengajar keterampilan membaca teks pantun dengan menggunakan media *flash card*, d) populasi dan sampel, e) instrumen penelitian, f) data dan sumber data, g) uji instrumen penelitian, h) teknik pengumpulan data, dan i) teknik analisa data. Bab IV hasil penelitian, meliputi: a) deskripsi data, dan b) analisis hipotesis. Bab V pembahasan, meliputi: a) penerapan media *flash card* dalam keterampilan membaca teks pantun, dan b) pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil keterampilan membaca teks pantun. Bab VI penutup, meliputi: a) simpulan, dan b) saran. Kemudian yang terakhir adalah daftar rujukan dan lampiran-lampiran.