

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan pada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar di definisikan sebagai berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Depdikbud, 1990). Dalam arti yang pertama, belajar berkaitan dengan upaya seorang untuk memperoleh kepandaian atau ilmu pengetahuan. Kemudian dalam arti yang kedua, belajar adalah suatu proses dimana agar ia terampil dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu. Sedangkan dalam arti ketiga, belajar adalah suatu proses berubah tingkah laku (*behavior*) atau tanggapan (*respons*) melalui interaksi dengan lingkungan (Rasyidin, 2011).

Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengomunikasikan dan memahami sesuatu. Belajar juga merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, itulah kenapa belajar sangat penting bagi kehidupan, karena dari kehidupan kita belajar untuk kita menjadi tahu, untuk kita menjadi mengerti, dan untuk kita menjadi paham. Proses belajar tidak terjadi hanya antara guru dengan siswa saja tetapi melibatkan banyak orang karena

orang-orang yang mau belajar adalah orang-orang yang mau berproses untuk mengembangkan kompetensi dalam dirinya (Slameto, 2010).

Belajar juga merupakan kegiatan pembelajaran terdapat di dalamnya beberapa komponen yang dapat menunjang satu dengan yang lainnya, yaitu : komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling memengaruhi satu sama lain, dan pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas siswa. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen siswa atau peserta didik, tujuan materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta media yang harus dikembangkan (Rusman, 2013).

Oleh karena itu, pengembangan media sangat berarti dalam sebuah pembelajaran dikarenakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar, sehingga dalam proses belajar tersebut dapat bermanfaat dan mengambil makna dari pelajaran itu, salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan *Flashcard*.

Kumullah (2019) menyatakan *Flashcard* merupakan suatu metode yang dapat membantu dalam upaya peningkatan belajar membaca siswa dengan cara memperlihatkan pada siswa tersebut kata dalam setiap kartu secara cepat (± 1 detik/ kata). Dimana pada media ini terdapat gambar sebagai sumber informasi bagi peserta didik dan teks sebagai penjelasan dari gambar yang disajikan dengan

ukuran yang bisa disesuaikan pada media *Flashcard*. Seperti halnya media *Flashcard* pada penelitian Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar dapat diketahui bahwa hasil tes unjuk kerja keterampilan membaca permulaan melalui media *Flashcard* rata-rata siswa telah mencapai rerata yang telah ditetapkan yaitu 80. Pada hasil pratindakan, siswa yang mencapai rerata sebesar 41,38%. Pada siklus I peningkatan banyaknya siswa yang mencapai rerata sebesar 17,24% dari 41,38% pada pratindakan menjadi 58,62% di siklus I. Pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 24,14%, dari siklus I sebesar 58,62% meningkat menjadi 82,76%. Dengan demikian hasil dari siklus II ini telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

Selain itu ada juga penelitian menurut Mulyadi (2018) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas 1 SDN 35 Nungga Kota Bima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas 1 SDN 35 Nungga Kota Bima dalam pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *Flashcard* dapat meningkat. Hal ini terbukti dari perolehan data yang mengalami peningkatan mulai dari siklus I dan II. Pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *Flashcard* yang dilakukan pada siswa kelas 1 SDN 35 Nungga Kota Bima membuat siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan siswa aktif dan semangat selama pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada SDN 104271 Perbaungan melalui wawancara dengan seorang guru bernama Rose wali kelas 1

SD terdapat masalah yang dihadapi guru yaitu kurangnya persiapan belajar siswa dari rumah untuk mengikuti pembelajaran dari sekolah, kurangnya keaktifan siswa dalam belajar kelompok, serta penerapan media pembelajaran yang kurang. Hal ini menyangkut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD sehingga kemampuan dalam membaca siswa kelas 1 SDN 104271 Perbaungan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2020/2021, ada siswa yang belum mampu dalam kemampuan membaca yaitu 60% dari 30 siswa di SDN 104271 dan beberapa siswa yang mampu dalam kemampuan membaca yaitu 40%.

Hal ini menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang kurang berperan aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia apalagi dalam hal membaca dikarenakan suatu media yang kurang relevan dan efektif dalam pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 104271 Perbaungan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memperdayakan semua potensi siswa menjadi kompetensi yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam kurikulum agar setiap individu mampu menjadi pembelajar mandiri sepanjang hayat dan pada gilirannya mereka menjadi komponen penting untuk mewujudkan masyarakat belajar. Meir dalam Rusman (2013), mengemukakan bahwa semua pembelajaran manusia pada hakikatnya mempunyai empat unsur, yakni persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentasion*), pelatihan (*practice*), dan penampilan hasil (*performance*). Sehingga dalam penggunaan media *Flashcard* sangat baik dalam mengubah suasana pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan mampu meningkatkan kemampuan

membaca siswa juga serta dapat membangkitkan minat dan motivasi serta aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam menyikapi masalah-masalah yang timbul dalam pelajaran Bahasa Indonesia dan harapan yang ingin dicapai pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini, maka dibutuhkan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang: “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar (Studi Literatur)”.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi masalah yang di teliti yakni: “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar (Studi Literatur)”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar (Studi Literatur)”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ‘Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar (Studi Literatur)’

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan sekaligus informasi-informasi mengenai media *Flashcard* dalam pengajaran Bahasa Indonesia dan menjadikannya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran *Flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Siswa

Lebih termotivasi untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya

3. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam menambah kajian tentang metode pembelajaran sehingga sekolah bersedia memberikan bantuan dan dorongan kepada para guru untuk melakukan pembaharuan dalam pembelajaran

4. Bagi Peneliti

Hasil ini menambahkan suatu pengalaman baru dan memiliki motivasi tersendiri dalam melakukan sebuah penelitian ini sebelum menjadi guru.