

**PENGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA**

SKRIPSI

(Penelitian pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan
Magelang Selatan Kabupaten Magelang)



Oleh
Anissa Putri Amalia
NPM. 12.0305.0006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA**

SKRIPSI

(Penelitian pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan
Magelang Selatan Kabupaten Magelang)

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi Pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh
Anissa Putri Amalia
NPM. 12.0305.0006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**PENGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA**

SKRIPSI

(Penelitian pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan Magelang
Selatan Kabupaten Magelang)



Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Prodi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Magelang, 30 Desember 2016

Dosen Pembimbing I

Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi.
NIK. 037498185

Dosen Pembimbing II

Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi.
NIDN. 0606018701

PENGESAHAN

**PENGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MEINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA**

(Penelitian pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan
Magelang Selatan Kabupaten Magelang)

Oleh:
Anissa Putri Amalia
12.0305.0006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Selasa
Tanggal : 24 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi (Ketua/Anggota) 
2. Ela Minchah L.A., M.Psi.Psi (Sekretaris/Anggota) 
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd (Anggota) 
4. Septiyati Purwandari, M.Pd (Anggota) 

Mengesahkan
Dekan FKIP




Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Putri Amalia
NPM : 12.0305.0006
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 24 Januari 2017

Yang Menyatakan



Anissa Putri Amalia

12.0305.0006

MOTTO

Allah mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kalian serta orang-orang yang menuntut ilmu beberapa derajat (Al Mujadalah: 11)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk

1. Orang tuaku tercinta dan kakek nenek yang selalu mendukung di setiap waktu.
2. Almamaterku Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan.
3. Sahabat-sahabat seperjuanganku yang telah menemani sampai skripsi ini selesai.

PENGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA

(Penelitian pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan Magelang Selatan Kabupaten Magelang)

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan Magelang Selatan Kabupaten Magelang

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian keterampilan membaca. Aspek yang dijadikan penelitian ini adalah (keterampilan mekanis) dan (2) keterampilan pemahaman. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik kualitatif. Persentase perubahan munculnya indikator yang diharapkan mencapai 65%. Subyek penelitian adalah 6 orang yang memiliki keterampilan membaca rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca. Hal ini dukung oleh hasil yang diperoleh secara keseluruhan. Keterampilan membaca memperoleh skor rata-rata pada siklus I sebesar 52.8% meningkat menjadi 67.3% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas I Sekolah dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan Magelang Selatan Kabupaten Magelang Tahun ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: Media *Flashcard*, Keterampilan Membaca

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca” pada siswa kelas I SD Negeri Magersari 3 Kec. Magelang Selatan Kab. Magelang. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Ir. Muh Eko Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Keguruan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi. dan Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi Dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Magersari 3 yang telah memberi ijin pada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Teman-teman seperjuangan, pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas bersamaan dan motivasinya.

Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan memberikan dukungan. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari

berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, 24 Januari 2017

Penulis

Anissa Putri Amalia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Keterampilan Membaca.....	9

1. Pengertian Keterampilan Membaca.....	9
2. Aspek Keterampilan Membaca.....	11
3. Tujuan Membaca	11
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Membaca	12
5. Karakteristik Pembelajaran Membaca.....	13
6. Media Pembelajaran Membaca.....	14
B. Media <i>Flashcard</i>	15
1. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	15
2. Media <i>Flashcard</i> sebagai Pembelajaran.....	16
3. Manfaat Media Pembelajaran	17
4. Karakteristik dan Macam-macam Media <i>Flashcard</i>	19
5. Kelebihan Media <i>Flashcard</i>	19
6. Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Dalam Pembelajaran.....	21
C. Pengaruh Media <i>Flashcard</i> Terhadap Keterampilan Membaca	22
D. Kerangka Pemikiran	23
E. Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Setting dan Subyek Penelitian	26
C. Variabel yang diteliti	27
D. Definisi Operasional Variabel	27
E. Metode Pengumpulan Data	28

F. Desain Penelitian	28
G. Prosedur Penelitian	30
H. Analisis Data	35
I. Indikator Keberhasilan	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
1. Teori.....	66
2. Hasil Penelitian	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Tabel 3.1 Rambu-rambu Hasil Analisis.....	36
2. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Membaca	37
3. Tabel 4.1 Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Siklus I.....	43
4. Tabel 4.2 Pengenalan Bentuk Huruf.....	44
5. Tabel 4.3 Pengenalan Unsur-unsur Linguistik	45
6. Tabel 4.4 Pengenalan Hubungan Komponen/Korespondensi Pola Ejaan dan Bunyi.....	46
7. Tabel 4.5 Memahami Pengertian Sederhana	47
8. Tabel 4.6 Memahami Signifikasi atau Makna.....	48
9. Tabel 4.7 Kecepatan Membaca yang Fleksibel	48
10. Tabel 4.8 Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Siklus II	55
11. Tabel 4.9 Pengenalan Bentuk Huruf	56
12. Tabel 4.10 Pengenalan unsur-unsur Linguistik	56
13. Tabel 4.11 Pengenalan Hubungan Komponen/Korespondensi Pola Ejaan dan Bunyi	57
14. Tabel 4.12 Memahami Pengertian Sederhana	58
15. Tabel 4.13 Memahami Signifikasi atau Makna.....	59
16. Tabel 4.14 Kecepatan Membaca yang Fleksibel	59
17. Tabel 4.15 Rekapitulas Penilaian Keterampilan Membaca.....	62

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1. Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	24
2. Gambar 3.1 Desain Penelitian	29

DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM	Halaman
1. Diagram 4.1 Perbandingan Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Prasiklus dan Siklus I.....	49
2. Diagram 4.2 Perbandingan Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Siklus I dan Siklus II.....	60
3. Diagram 4.3 Rekapitulas Penilaian Keterampilan Membaca Siklus I dan Siklus II.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Surat Validasi Instrumen.....	71
2. Lampiran 2 Surat Validasi Media.....	72
3. Lmapiran 3 Surat Pernyataan Validasi Instrumen	73
4. Lampiran 4 Surat Pernyataan Validasi Media.....	74
5. Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Membaca	75
6. Lmapiran 6 Lembar Validasi.....	76
7. Lampiran 7 Surat Ijin Penelitian.....	77
8. Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian.....	78
9. Lampiran 9 RPP Siklus I.....	79
10. Lampiran 10 RPP Siklus II.....	80
11. Lampiran 11 Lembar Penilaian Keterampilan Membaca.....	81
12. Lampiran 12 Lembar Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Siklus I...	82
13. Lampiran 13 Lembar Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Siklus II..	83
14. Lampiran 14 Dokumentasi	84
14. Lampiran 15 Buku Bimbingan Skripsi.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dimiliki oleh manusia untuk berinteraksi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, seperti kata atau gerak. Yulianeta, (2011: 67) mengemukakan bahwa manusia bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesamanya melalui komunikasi. Komunikasi tersebut akan berjalan dengan baik apabila manusia dapat menguasai keterampilan berbahasa. Dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan bahasa, penggunaan bahasa dikemas dalam empat aspek keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara dan menulis).

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia di jadikan mata pelajaran di semua jenjang pendidikan baik pendidikan dasar maupun pendidikan tinggi. Mata pelajaran Bahasa mencakup empat aspek. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut menjadi landasan pembelajaran sejak SD hingga perguruan tinggi. Setiap pembelajar diberdayakan kompetensinya untuk menguasai keempat aspek tersebut (meskipun sulit mencari orang yang menguasai keempatnya).

Salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan manusia adalah keterampilan membaca. Menurut Iskandarwassid dan Dadang (2008: 245) keterampilan membaca pada umumnya diperoleh dengan cara mempelajarinya di sekolah. Keterampilan berbahasa ini merupakan suatu keterampilan yang

sangat unik serta berperan penting bagi pengembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia. Membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai yang dipergunakan, seorang pembaca perlu juga mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem.

Keterampilan membaca dibutuhkan seseorang untuk dapat memahami wacana teks. Keterampilan membaca dapat menentukan kualitas seorang manusia. Banyak membaca dapat menjadikan seseorang memiliki ilmu pengetahuan yang luas, menjadi seseorang yang bijaksana dan memiliki nilai-nilai lebih dibandingkan orang yang tidak membaca sama sekali atau hanya membaca bacaan. Oleh sebab itu, keterampilan membaca perlu dilatih sejak usia anak-anak. Izzaty (2013: 106) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) terus tumbuh dengan bertambahnya perbendaharaan kata serta dapat memilih kata yang tepat untuk penggunaan tertentu.

Berdasarkan pendapat Izzaty (2013) di atas, maka siswa Sekolah Dasar perlu dibekali dengan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan membaca agar nantinya siswa mampu membaca teks bacaan dan memahami ide, kemampuan menangkap makna dalam bacaan secara utuh. Guru memiliki peran penting dalam melatih keterampilan membaca siswa melalui kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Akhadiah, dkk (1993: 10) yang

mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yaitu siswa dapat menggunakan bahasa dengan berbagai fungsinya dalam kegiatan berfikir, bernalar, berkomunikasi, dan berinteraksi.

Saat ini banyak guru (pendidik di sekolah) dan orang tua siswa kurang memperhatikan dan kurang dalam memotivasi anak-anaknya untuk membiasakan membaca. Siswa yang gemar membaca senantiasa unggul di kelas dan unggul dalam ujian. Kemampuan istimewa membaca kemungkinan dapat mengatasi rasa tidak percaya diri siswa terhadap kemampuan akademik mereka. Siswa yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pada berfikir kreatif dalam diri mereka. Dengan demikian salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca adalah membiasakan anak untuk membaca.

Proses belajar menuju keterampilan baca pada siswa SD khususnya kelas I tidak dilakukan dengan pendekatan formal layaknya siswa SD kelas tinggi. Karena hal ini dikhawatirkan akan membuat siswa merasa tertekan dan jenuh, mengingat kemampuan siswa untuk bisa berkonsentrasi pada satu topik bahasan biasanya masih sangat terbatas dan secara umum anak masih berada dalam dunia bermain. Apalagi bila dalam memberi pelajaran tersebut dilakukan dengan kekerasan, misalnya disertai dengan bentakan-bentakan, hinaan atau ejekan manakala siswa belum mampu mengikuti pelajaran baca yang diberikan, maka bukan tidak mungkin siswa akan tumbuh menjadi anak rendah diri, yang justru

hal ini akan menghambat perkembangan kemampuannya secara optimal kelak di kemudian hari.

Pendekatan bermain sambil belajar, merupakan cara terbaik menuju keterampilan dalam membaca pada siswa kelas rendah yaitu siswa kelas I SD. Guru dan orang tua hendaknya saling bekerjasama untuk dapat memberikan cara belajar dan mengajar yang sesuai untuk anak-anak mereka. Orang tua atau guru perlu menyesuaikan cara mengajar baca sesuai dengan kemampuan yang dimiliki tiap siswa dan stimulasi yang diberikan.

Keterampilan membaca untuk siswa kelas I SD Magersari 3 sebagian besar masih rendah dan ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Indikator tersebut dapat dilihat ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas pada hari senin 21 September 2015. Guru menyatakan bahwa keterampilan membaca siswa sebagian masih rendah. Dari 13 siswa hanya 7 siswa yang keterampilan membacanya bagus sedangkan 6 siswa keterampilan membacanya masih rendah. Hal ini disebabkan siswa cenderung pasif, malas membaca dan kurang ada timbal balik. Siswa sibuk mengobrol dan bercanda dengan teman, menggambar dibuku, bermain dengan pensil, bahkan bermain dengan mainan yang dibawanya, melamun dan mengantuk. Hanya siswa yang pintar yang berani membaca dan bertanya jawab dengan guru. Sehingga guru harus menunjuk siswa membaca dan menjawab pertanyaan dari guru.

Pada hakikatnya guru kelas 1 SDN Magersari 3 sudah melakukan berbagai usaha untuk mengatasi masalah tersebut, diantaranya melakukan pembelajaran dengan penggunaan alat peraga tetapi pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga kurang menarik, terlihat guru lebih sering menjelaskan materi dan siswa mendengarkan, serta siswa membaca apabila ditunjuk. Kondisi tersebut yang mengakibatkan keterampilan membaca siswa masih rendah. Dengan demikian perlu usaha lain untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari senin 21 september 2015, dapat diketahui bahwa keterampilan membaca siswa kelas I SDN Magersari 3 Kota Magelang masih rendah, sehingga peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas I untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yaitu media *flashcard*. Berdasarkan masalah yang ada di kelas I SDN Magersari 3 maka guru kelas dan peneliti sepakat untuk menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran.

Flashcard merupakan kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompokkan antara lain seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. *Flashcard* tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada siswa dan dibacakan secara cepat hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu. Tujuan dari metode ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan

kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca siswa bisa dilatih dan ditingkatkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa kelas I SDN Magersari 3”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah di SDN Magersari 3 Kota Magelang yaitu “Apakah Media *Flashcard* Dapat Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Magersari 3?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* dalam meningkat keterampilan membaca siswa kelas I SDN Magersari 3.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah khasanah keilmuan yang khususnya tentang penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.

b. Bagi Siswa

- 1) Bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa
- 2) Meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Memudahkan dan melancarkan siswa dalam membaca teks bacaan

c. Bagi Guru

- 1) Membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajar.
- 3) Sebagai acuan untuk menyusun program peningkatan keefektifan pembelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan kualitas sekolah sehingga mampu bersaing dengan sekolah lain

- 2) Sekolah dapat berkembang lebih maju karena memiliki tenaga pendidik yang mampu melakukan terhadap kemajuan dan kualitas sekolah.
- 3) Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Keterampilan Membaca

1. Pengertian Keterampilan Membaca

Aleka (2010: 74) mengemukakan bahwa membaca merupakan satu dari empat keterampilan berbahasa, empat keterampilan bahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Dalam komunikasi tulisan, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau huruf-huruf menurut alfabet latin. Pembagian membaca berdasarkan tingkatan dapat dibedakan menjadi dua yaitu membaca permulaan dan pemahaman membaca (*reading comprehension*). Membaca permulaan terdapat proses pengubahan yang harus dibina dan dikuasai terutama dilakukan pada masa kanak-kanak. Pada masa permulaan sekolah, anak-anak diberikan pengenalan huruf sebagai lambang bunyi bahasa.

Anderson (dalam Aleka, 2010: 74) membaca ialah suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung dalam kata-kata yang tertulis. Adapun Tarigan (dalam Aleka, 2010: 74) membaca ialah suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

Sementara itu, Finochiarso (dalam Aleka, 2010: 74-75) mengatakan bahwa membaca ialah memetik serta memahami arti atau makna yang

terkadung dalam bahan tertulis. Pendapat lain dikemukakan oleh Lado (dalam Aleka, 2010: 75) membaca adalah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya.

Aleka (2010: 77) mengemukakan bahwa keterampilan membaca dibedakan menjadi beberapa klarifikasi yaitu membaca pemahaman, membaca ekstensif, membaca cepat. Secara praktis membaca juga dapat dibedakan menjadi membaca lisan, membaca dalam hati.

Sebagai suatu keterampilan berbahasa, membaca merupakan suatu hal yang harus dipenuhi oleh semua anggota komunitas yang membaja diri dalam cakrawala pemikiran positif, referensial, berpikiran luas multidimensional, dan kearah depan demi kemajuan kualitas hidup dan kehidupan manusia.

Keterampilan membaca mempengaruhi kebiasaan dan budaya membaca. Orang yang mempunyai hobi membaca secara reflektif senantiasa meningkatkan kualitas membacanya. Dalam diri seseorang akan terbina tata baca yang baik dan benar serta situasional sesuai dengan keadaan yang ada di sekitarnya. Hobi membaca merupakan suatu kebutuhan batiniah yang senantiasa harus dipenuhi setiap hari sebelum yang bersangkutan istirahat setelah lelah menjalankan fungsi, peran, tanggung jawab, dan kewajibannya berkaitan dengan status, baik struktural maupun fungsional sosial.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli bahasa di atas dapat disimpulkan bahwa membaca ialah proses memahami pesan tertulis yang menggunakan bahasa tertentu yang disampaikan oleh penulis kepada pembacanya.

2. Aspek Keterampilan Membaca

Membaca mempunyai dua aspek penting menurut Broughton dalam Tarigan (2008: 12-13) yaitu keterampilan yang bersifat mekanis dan keterampilan yang bersifat pemahaman.

- a. Keterampilan yang bersifat mekanis
 - 1) Pengenaan bentuk huruf
 - 2) Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola, klausa, kalimat, dan lain)
 - 3) Pengenalan hubungan komponen/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis)
- b. Keterampilan yang bersifat pemahaman
 - 1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal)
 - 2) Memahami signifikansi atau makna
 - 3) Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan

3. Tujuan Membaca

Berikut ini beberapa tujuan membaca yang dikemukakan oleh Anderson (dalam Aleka, 2010: 75-76) antara lain:

- a. Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh sang tokoh. Membaca seperti disebut membaca untuk memperoleh perincian atau fakta.
- b. Membaca untuk mengetahui mengapa hal ini merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang

dipelajari atau yang dialami sang tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan sang tokoh untuk mencapai tujuannya.

- c. Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, dan ketiga untuk mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita
- d. Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh sang pengarang kepada para pembaca, dan kualitas-kualitas para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Membaca

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap proses pemahaman. Faktor-faktor tersebut adalah: 1) faktor kognitif, 2) faktor afektif, 3) faktor teks bacaan, dan 4) faktor penguasaan bahasa.

Faktor yang pertama berkaitan dengan pengetahuan, pengalaman, dan tingkat kecerdasan (kemampuan berfikir) seseorang. Faktor kedua berkaitan dengan kondisi emosional, sikap, dan situasi. Faktor ketiga berkaitan dengan tingkat kesukaran dan keterbacaan suatu bacaan yang dipengaruhi oleh pilihan kata, struktur, isi bacaan, dan penggunaan bahasanya.

Selanjutnya faktor terakhir berkaitan dengan tingkat kemampuan berbahasa yang berkaitan dengan penguasaan perbendaharaan kata, struktur, dan unsur-unsur kewacanaan.

5. Karakteristik Pembelajaran Membaca

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195) dalam Sagala (2003:61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pembelajaran membaca mengandung arti karena setiap kegiatan membaca dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan membaca dan memperoleh nilai-nilai yang baru. Proses pembelajaran membaca pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut meliputi kemampuan dasar, motivasi, latar belakang akademis, latar belakang sosial ekonomi, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran membaca merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Jadi, belajar dan pembelajaran membaca diarahkan untuk membangun kemampuan berfikir dan kemampuan menguasai materi pelajaran, dimana pengetahuan itu sumbernya dari luar diri, tetapi dikonstruksi dalam diri individu siswa.

6. Media Pembelajaran Membaca

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat bantu yang dapat mempermudah pembelajaran. Dalam pembelajaran membaca, media pembelajaran dapat berupa gambar (peta, tabel, grafik, bagan, dan lain sebagainya), film asing, teks bacaan sastra dan non sastra. Fungsi media tersebut adalah untuk memperjelas pemahaman siswa dalam memahami informasi yang dibaca.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam pembelajaran membaca sangatlah penting. Dengan menggunakan media siswa akan tertarik dan mudah dalam memahami informasi.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, berikut dikemukakan beberapa prinsip yang dapat digunakan untuk memilih dan menentukan media pembelajaran membaca. Menurut Sumadi (2001:35–36) mengatakan prinsip untuk menentukan media dalam bahasa adalah sebagai berikut.

- a. Fungsional artinya cocok dengan tujuan pembelajaran yang dilakukan dan benar-benar menunjang ketercapaian tersebut
- b. Tersedia artinya media yang akan digunakan ada dan sudah disiapkan
- c. Murah artinya media yang digunakan tidak harus mahal tetapi terjangkau dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
- d. Menarik artinya media yang digunakan adalah media menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Setidaknya ada beberapa kriteria untuk menentukan media yang menarik bagi siswa yaitu: 1) sesuai dengan kebutuhan siswa, 2) sesuai dengan dunia siswa, 3) baru, dan 4) menantang.

B. Media *Flashcard*

1. Pengertian Media *Flashcard*

Pengertian *flashcard* dijelaskan oleh Susilana dan Riyana (2009:95) yaitu *flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut. Dari kutipan tersebut dijelaskan ukuran *flashcard* 25x30 cm, akan tetapi Arsyad (2007: 120) memiliki pendapat yang berbeda seperti yang diungkapkan di dibawah ini:

“*Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk mengeja dan memperkaya kosakata”.

Berdasarkan pendapat Arsyad tersebut, dapat dijelaskan bahwa ukuran *flashcard* adalah 8 x12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *flashcard* dibuat dengan ukuran kecil.

Selain itu menurut Izzan (2009: 176) mengemukakan bahwa *Flashcard* merupakan alat peraga dari koran berukuran 18 x 16 inci yang

dibubuhi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat. Sedangkan Menurut Suryana (2000: 24) mengemukakan bahwa *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti : mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

2. *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan (1986:43). Pendapat lain dikemukakan oleh Suranto dalam Sutirman, 2013: 15) bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan Trini, 2005: 3) memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.

Secara lebih khusus Briggs (dalam Prastati, 2005: 4) mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset, kamera video, slide, film, foto, gambar, grafis, televisi dan komputer. Sependapat dengan pendapat diatas, Sum (2003: 217) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar. Media dapat dikatakan pula sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, dan didengar (Sutirman, 2013: 15).

Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya, 2006: 169 – 171 adalah sebagai berikut.

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting yang langka dapat diabadikan dengan foto, video, film, dll kemudia peristiwa tersebut dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana melalui rekaman video.

b. Memanupulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran guru dapat menjelaskan atau menyajikan materi dari yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Media bisa membantu menampilkan objek yang besar yang tidak mungkin ditampilkan didalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat menggunakan mata telanjang. Contoh globe.

c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Sedangkan Sadiman, dkk (2006: 17) menjelaskan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Menjelaskan penyajian pesan
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar
- d. Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal.

4. Karakteristik dan Macam-macam Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *Flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian
- e. Sederhana dan mudah membuatnya

Sedangkan media *Flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *Flashcard* misalnya: *Flashcard* membaca, *Flashcard* berhitung, *Flashcard* binatang, dan lain-lain.

5. Kelebihan Media *Flashcard*

Media *flashcard* tergolong dalam media *visual* (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009 : 94) antara lain:

- a. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b. Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c. Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
- d. Menyenangkan; media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* antara lain: mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa.

6. Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan dan mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan siswa memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Indrana (2011) langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut :

- a. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa
- b. Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menerangkan
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati

- d. Jika sajian menggunakan cara permainan, letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, siapkan siswa yang akan berlomba, guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start, siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

C. Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Membaca

Penyampaian materi dalam pembelajaran membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyebutkan benda-benda di lingkungan sekitar dan fungsi anggota tubuh dilakukan dengan memanfaatkan media *flashcard* agar siswa tertarik dan memiliki motivasi untuk belajar membaca. Guru lebih berperan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memaparkan materi sekaligus mengoperasikan media yang digunakan. Hal ini bertujuan agar konsep tentang pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran. Media *flashcard* dibuat sebagai salah satu inovasi dalam pendidikan bertujuan agar pembelajaran membaca lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca. Media *flashcard* tidak hanya digunakan guru saat mengajar, tetapi siswa dapat belajar menggunakan media *flashcard*. Hal tersebut sejalan dengan Sadiman, dkk (2012: 10), yang mengatakan bahwa media tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting dapat digunakan oleh siswa.

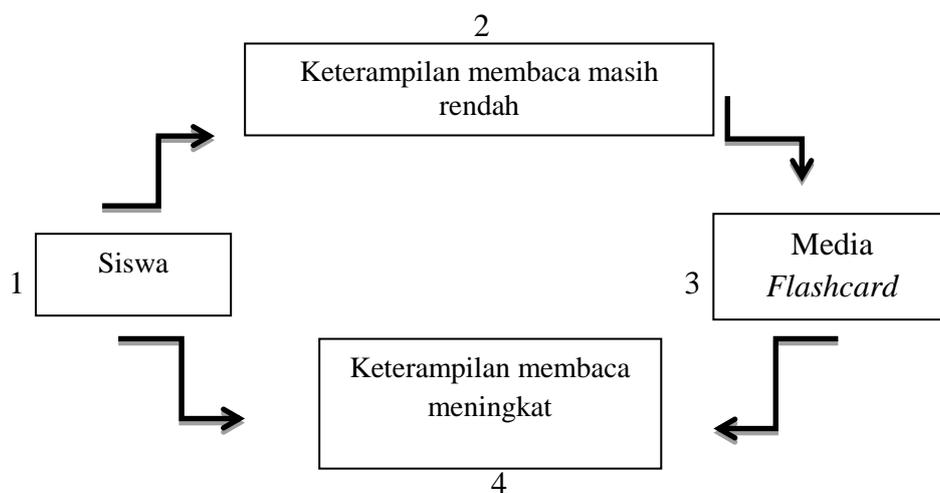
Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar. Tidak terkecuali dalam keterampilan membaca siswa. Melalui media *flashcard* siswa

dapat terampil dalam membaca teks bacaan. Masalah yang sering dihadapi adalah sampai di tingkat mana keterampilan membaca siswa.

D. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran tidak selalu berjalan dengan baik, banyak kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa, kendala yang dihadapi guru antara lain adalah penggunaan strategi, metode, media dan pendekatan yang kurang sesuai dengan kondisi siswa dan keadaan kelas. Apabila penggunaan tersebut kurang tepat maka yang akan terjadi adalah siswa menjadi kurang antusias mengikuti pembelajaran, mengantuk, bosan, sibuk sendiri dan tidak memperhatikan pelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Keterampilan membaca siswa merupakan salah satu masalah yang ada di sekolah khususnya kelas I SDN Magersari 3. Sebagian besar keterampilan membaca siswa masih rendah. Guru menyatakan bahwa sebagian siswa belum lancar dalam membaca. Keterampilan membaca siswa yang baik tidak mengalami permasalahan dalam pembelajaran sedangkan keterampilan membaca siswa yang masih rendah memerlukan penyelesaian masalah agar keterampilan membacanya dapat meningkat. Salah satu caranya adalah penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Media *flashcard* merupakan media yang cukup menarik, karena *flashcard* ini dapat berupa gambar, teks atau tanda simbol yang dapat membantu keterampilan membaca siswa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (sugiyono, 2012: 90). Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berfikir dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu “Penggunaan Media *Flashcard* Dapat Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas I SD N Magersari 3”.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada situasi kelas dan bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Menurut Daryanto (2011: 4) PTK adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam untuk memperbaiki proses belajar mengajar, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Adapun komponen dalam suatu kelas yang dikaji melalui PTK adalah siswa, guru, materi pelajaran, peralatan atau sarana pembelajaran, hasil pembelajaran, pengelolaan kelas, media, alat peraga, metode ataupun model pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

A. Rancangan Penelitian

Menurut Daryanto (2011:4) PTK adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam untuk memperbaiki proses belajar mengajar, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilakukan adalah suatu bentuk proses pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari 4 tahapan dasar yang saling terkait dan ketergantungan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observasi*), refleksi (*reflecting*).

Pendapat yang tidak jauh berbeda diungkapkan oleh Kesumah, dkk (2009: 26) bahwa ada 4 langkah dalam penelitian PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. PTK pada siklus selalu berulang-ulang, setelah siklus 1 selesai, mungkin peneliti menemukan persoalan baru atau

masalah lama yang belum dipecahkan, maka dilanjutkan dengan siklus ke-2 dengan langkah-langkah yang sama dengan siklus 1.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan PTK adalah sebuah penelitian yang dilakukan guru atau peneliti di dalam kelas guna untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam PTK minimal dilakukan 2 siklus penelitian. Dimana setiap siklus terdapat empat langkah yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

B. Setting dan Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting penelitian mengacu pada waktu dan tempat penelitian dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di dalam kelas I pada semester II (Genap) tahun ajaran 2015/2016 di SD Negeri Magersari 3 Kota Magelang. Alasan dilaksanakan penelitian di kelas I SD Negeri Magersari 3 yaitu: keterampilan membaca siswa kelas I SD Negeri Magersari 3 masih rendah. Kenyataan tersebut berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti sebelum merumuskan masalah.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas I SDN Magersari 3 Kota Magelang sejumlah 13 orang, yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Dalam penelitian ini yang dijadikan subyek penelitian berjumlah enam siswa. keenam subyek

dipilih berdasarkan pada alasan keenam subyek penelitian tersebut memiliki keterampilan membaca yang masih rendah. bahwa

C. Variabel yang Diteliti

1. Variabel *Input*

Variabel *input* merupakan kondisi awal yang akan diubah. Adapun variabel *input* dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan Magelang Selatan Kabupaten Magelang masih rendah.

2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca.

3. Variabel *Output*

Variabel *output* dalam penelitian ini adalah hasil dari penggunaan media *flashcard* dalam keterampilan membaca yang mengalami peningkatan.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel-variabel yang diteliti harus didefinisikan secara operasional. Dalam penelitian ini ada 2 variabel operasional, berikut penjelasannya:

1. Media *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan sebuah alat bantu yang digunakan untuk pembelajaran membaca dalam bentuk gambar dan kata-kata

yang dapat membantu siswa dalam membaca baik yang sudah bisa atau yang belum bisa membaca. Media *flashcard* tidak hanya digunakan dalam pembelajaran di sekolah saja tetapi dirumah juga dapat dipelajari untuk melatih siswa agar terampil dalam membaca.

2. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam berbahasa yang baik dan benar.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti sebagai berikut:

1. Tes

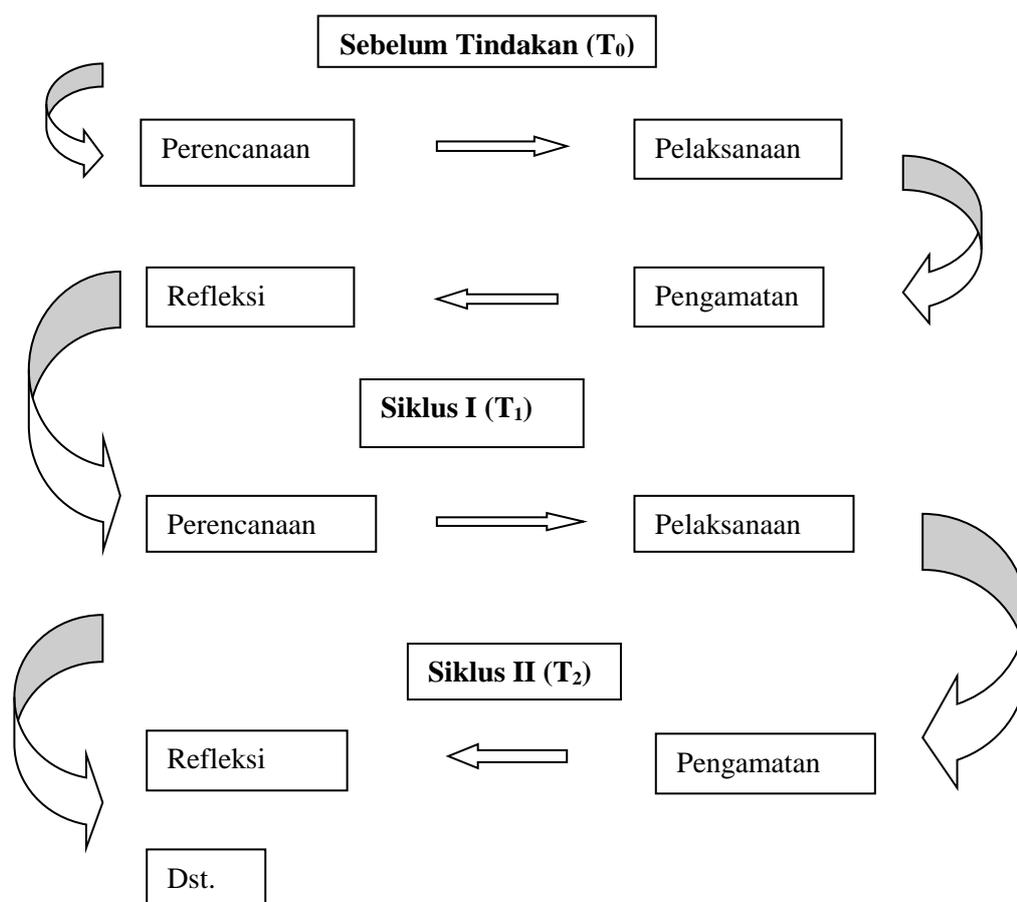
Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang (siswa) dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Furchan, 2007: 268). Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan memperoleh skor yaitu dengan menggunakan tes lisan.

F. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dan penelitian ini merupakan tindakan yang dilakukan di dalam kelas dan berupaya untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Tindakan yang akan dilaksanakan adalah penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I SDN Magersari 3.

Alur dalam penelitian tindakan ini dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus sampai masalah ini dianggap berhasil.

Arikunto (2014) berikut merupakan langkah-langkah pelaksanaan PTK yaitu (1) perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refeksi.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keberhasilan siklus dapat dilihat jika dari hasil analisis dan refleksi indikator keberhasilan telah mencapai 80% dari seluruh siswa dengan kategori baik, jika belum mencapai target yang telah ditentukan maka dirancang rencana perbaikan yang akan dilakukan pada siklus 2 dengan tahapan yang sama pada tahap 1. Penelitian dapat dilanjutkan pada siklus

selanjutnya (3), jika pada siklus 2 juga belum mencapai target yang telah ditentukan.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan secara garis besar pada umumnya harus mengenal terlebih dahulu persiapannya:

1. Persiapan Penelitian

a. Persiapan materi dan waktu penelitian

Peneliti menyiapkan materi penelitian berupa rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam dua siklus. Penggunaan media *flashcard* dalam keterampilan membaca pada kegiatan pembelajaran, dilakukan pada kegiatan inti berdurasi 2x35 menit. Dalam pelaksanaannya peneliti bermitra kerja dengan guru kelas. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2015/2016. Materi yang perlu disiapkan adalah materi membaca dengan menyebutkan benda-benda di lingkungan sekitar dan fungsi anggota tubuh.

b. Persiapan Alat, bahan, media dan Sumber belajar

Peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan membaca yang di perlukan pada saat penelitian yaitu : Lembar penilaian keterampilan membaca yang nantinya akan digunakan untuk menilai kegiatan siswa dalam membaca menggunakan media *flashcard*. Media ini dipilih karena cara pembuatannya yang

sederhana dan anak mudah memahami. Semua alat, bahan, media dan sumber belajar disiapkan sesuai dengan kebutuhan.

1) Persiapan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar aktivitas guru dan siswa. Lembar ini berisikan indikator untuk menilai kegiatan pembelajaran di kelas, yang akan dijadikan refleksi bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan pada siklus pertama dan akan dilanjutkan pada siklus kedua. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan Magelang Selatan Kabupaten Magelang.

2) Pelaksanaan Penelitian

Untuk memperlancar jalannya penelitian, peneliti mempersiapkan rencana kegiatan harian. Untuk waktu pembelajaran, peneliti juga membatasi waktu dengan tujuan agar pemberian materi tidak terlalu jauh dari koridor yang sudah ditetapkan. Alur penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus sampai permasalahan selesai. Alur dalam penelitian tindakan ini menggunakan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Alasannya adalah dengan melakukan tindakan dalam 2 siklus akan dimungkinkan permasalahan yang ada mudah teratasi. Siklus I terdiri dari 4 tahap yaitu : (1) Rencana Tindakan I, (2) Pelaksanaan tindakan I, (3) Observasi I, (4) Refleksi I. Apabila dalam tindakan pelaksanaan siklus I masalah belum teratasi

maka dilanjutkan pada siklus II, yang terdiri dari : (1) Rencana Tindakan II, (2) Pelaksanaan tindakan II, (3) Observasi II, (4) Refleksi II dan seterusnya.

Penjelasan rencana untuk siklus dalam penelitian tindakan sebagai berikut :

a) Siklus I

1) Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan siklus I merupakan hasil refleksi dari tahap pra tindakan. Pada tahap ini dipersiapkan rencana tindakan pada siklus I yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat desain pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan media *flashcard* kemudian mendiskusikan dengan guru kelas I.
- b) Menyiapkan media *flashcard* yang akan digunakan dalam pembelajaran
- c) Menyiapkan instrumen observasi guru dan siswa serta lembar penilaian keterampilan membaca

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan pada tahap perencanaan diantaranya:

- a) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
- b) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang akan dipelajari
- c) Guru menentukan tema dalam kegiatan membaca siswa dengan media *flashcard*
- d) Siswa mengamati media *flashcard* yang dibawa guru di dalam kelas
- e) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai tema yang diajarkan guru dalam pembelajaran
- f) Beberapa siswa diminta maju untuk mengamati dan membaca bacaan yang terdapat dalam media *flashcard*
- g) Siswa lainnya menyimak dan mengamati siswa yang diberikan kesempatan guru untuk membaca di depan kelas
- h) Siswa diberi tugas oleh guru untuk membaca bacaan yang ada di dalam buku paket
- i) Guru mengadakan evaluasi siswa membaca di depan kelas untuk mengukur keterampilan membaca siswa
- j) Siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru

k) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

3) Observasi

Pelaksanaan observasi melibatkan beberapa pihak diantaranya guru, peneliti, dan teman sejawat. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dengan fokus sasaran pada peningkatan keterampilan membaca siswa serta mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengisi pedoman observasi aktivitas guru dan siswa serta pedoman penilaian keterampilan membaca.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti bersama guru mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai. Kemudian berdasarkan refleksi yang telah dilakukan, peneliti bersama guru menentukan hal-hal yang akan dilakukan pada siklus berikutnya yaitu siklus II yang terdiri dari empat tahapan yang sama (perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi). Siklus II merupakan perbaikan hasil refleksi dari siklus I. Hal tersebut

dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercapai hasil yang optimal.

b) Siklus II

Siklus II dilakukan setelah dilakukannya refleksi pada siklus I. Jika pada siklus I ditemukan kekurangan maka perlu adanya rancangan ulang yang diperbaiki untuk melakukan siklus II. Dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan dua siklus terlebih dahulu apabila dengan menggunakan dua siklus sudah tercapai keberhasilan maka peneliti akan berhenti di siklus II, apabila belum mengalami peningkatan maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

H. Analisis Data

1. Metode analisis data

Analisis data adalah upaya yang digunakan guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar (Wardani dan Wihardit, 2010: 519).

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil dari tes lisan. Adapun langkah menganalisis data kualitatif adalah dengan menganalisis lembar penilaian yang telah diisi saat pembelajaran. Hasil analisis tersebut akan mengetahui gambaran mengenai

keterampilan siswa dalam membaca menggunakan media *flashcard*. Keterampilan siswa dalam membaca menggunakan media *flashcard* yang dihitung menggunakan teknik persentase yang dikembangkan oleh Trianto (2011: 62), yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{A}{B} \times 100 \%$$

Keterangan:

A = banyak frekuensi yang diperoleh

B = seluruh frekuensi

Tabel 3.1 Rambu-rambu Hasil Analisis

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Klasifikasi	Tingkat keberhasilan Pembelajaran
85% - 100%	Sangat Baik	Berhasil
65% - 84%	Baik	Berhasil
55% - 64%	Cukup	Tidak Berhasil
0% - 54%	Kurang	Tidak Berhasil

(Aqib, 2009: 161)

2. Teknik Analisis Data

a. Kualitatif

Analisi data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis (Sugiyono, 2012: 335). Kisi-kisi instrumen penilaian keterampilan membaca dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Membaca

No	Keterampilan	Aspek	Indikator	Sumber	Instrumen Pengumpulan Data
1.	Membaca	1. Keterampilan mekanis	1. Pengenalan bentuk huruf 2. Pengenalan unsur-unsur linguistik 3. Pengenalan hubungan kompenen/korespondensi pola ejaan dan bunyi	Siswa	Tes Lisan
		2. Keterampilan Pemahaman	1. Memahami pengertian sederhana 2. Memahami signifikasi atau makna 3. Kecepatan membaca yang fleksibel		

I. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ini dilihat dari adanya perubahan menuju arah perbaikan dari keadaan sebelumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2007: 403) indikator keberhasilan adalah suatu kondisi atau keadaan yang diharapkan terjadi setelah diadakan treatment dalam penelitian sebagai alat ukur keberhasilan. Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan aspek keterampilan mekanis dan keterampilan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan membaca menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas I SD N Magersari 3, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Teori

Kebiasaan membaca itu perlu ditumbuhkembangkan pada diri setiap individu. Hal ini berdasarkan kenyataan bahwa arus informasi yang penting, seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sangat cepat. Tanpa kebiasaan membaca dan kemampuan memahami bacaan yang memadai, seseorang akan tertinggal dalam mengikuti arus informasi yang menggelombang.

Media *flashcard* merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran membaca bahasa Indonesia dengan bentuk gambar dan tulisan yang dapat membantu siswa dalam membaca sebuah teks. Media *flashcard* tidak hanya digunakan pada saat pembelajaran di sekolah saja, tetapi orang tua juga dapat menggunakan media *flashcard* ini untuk pembelajaran membaca siswa di rumah.

2. Hasil Penelitian

Keterampilan membaca siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kegemaranku menggunakan media *flashcard*

siklus I diperoleh presentase 52.8 termasuk kategori cukup, siklus II diperoleh presentase 70% termasuk kategori baik.

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru

Penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca merupakan media pembelajaran yang menarik. Karena media *flashcard* tidak hanya berisi sebuah teks bacaan saja tetapi juga terdapat gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

2. Bagi siswa

Penggunaan media *flashcard* selain dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dapat juga digunakan siswa untuk belajar membaca dirumah maupun di sekolah.

3. Bagi sekolah

Sebaiknya sekolah mengembangkan media *flashcard* agar dapat digunakan untuk siswa kelas lainnya seperti kelas 2 maupun kelas 3 yang siswanya masih belum lancar membaca.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Yang hendak mengkaji permasalahannya yang sama hendaknya lebih cermat dan mengupayakan pengkajian teori-teori yang lebih mendalam berkaitan dengan kegiatan membaca guna melengkapi kekurangan yang ada serta mendapatkan data-

data yang belum terdapat dalam penelitian ini agar diperbaiki dan kedepannya akan diperoleh hasil yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H.P & Aleka. 2010. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Daryanto., & Raharjo, Muljo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Hotimah, Empit. 2010. “Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut”. *Jurnal pendidikan Universitas Garut*. No. 01; 2010; 11-13
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Iskandarwassid., & Sunendar, Dadang. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Roskadarya
- Jalil, Jasman. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Kurniawan, Deni. 2011. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: CV PUSTAKA CENDIKIA UTAMA
- Kurniawan, Khaerudin. 2012. *Bahasa Indonesia Keilmuan Untuk Perguruan Tinggi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Kusumah, Wijaya & Dwitagama, Dedi. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Malta Printindo
- Rohardi, Kurjana. 2009. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Erlangga
- Rohman, Minanur. 2010. *Peran Glenn Doman Sebagai Metode Pembelajaran Membaca Pada Anak yang Mengalami Cedera Otak*. Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Diakses dari <http://lib.uinmalang.ac.id/thesis/fullchapter/05410031> (Diakses 17 Februari 2016)
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA

- Sadiman, Arief S., dkk. 2012. *Media Pendidikan: pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sarbini., & Lina, Neneng. 2011. *Perencanaan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sudaryono. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: GRAHA ILMU
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suwandi, Sarwiji. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Karya Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thubarani, Muhamad & Mustofa, Arif. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruz Media
- Wahidmurni., Mustikawan, Alfin., & Ridho, Ali. 2010. *Evaluasi Pembelajaran (kompetensi dan Praktis)*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Wiyanti, Sri., & Yulianeta. 2011. *Bahasa dan Sastra Indonesia Ditengah Arus Global*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia FPBS UPI