

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PINTAR  
BERGAMBAR TERHADAP PENINGKATAN  
KETERAMPILAN MEMBACA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA  
(Penelitian Eksperimen pada kelas II SDN Wonolelo 3  
Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang)**

**SKRIPSI**



Oleh :

Umi Latifah  
NPM. 12.0305.0121

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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PINTAR  
BERGAMBAR TERHADAP PENINGKATAN  
KETERAMPILAN MEMBACA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA**

(Penelitian Eksperimen pada kelas II SDN Wonolelo 3  
Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi  
pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Umi Latifah  
NPM. 12.0305.0121

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2016/2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PINTAR BERGAMBAR  
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Eksperimen pada kelas II SDN Wonolelo 3  
Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang)



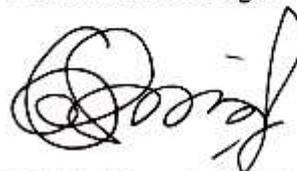
Telah Diterima dan Disetujui Pembimbing Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Dosen Pembimbing I



Drs. Tawil, M.Pd., Kons  
NIP. 19570108 198103 1 003

Magelang, 12 Juni 2017  
Dosen Pembimbing II



Galih Istiningsih, M.Pd  
NIS. 128906100

**PENGESAHAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PINTAR BERGAMBAR  
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Eksperimen pada kelas II SDN Wonolelo 3  
Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang)

Oleh :

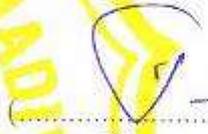
Umi Latifah  
NPM. 12.0305.0121

Telah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan  
studi pada program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Jum'at  
Tanggal : 11 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Tawil, M.Pd., Kons. (Ketua / Anggota) : 
2. Galih Istiningsih, M.Pd. (Sekretaris / Anggota) : 
3. Sugiyadi, M.Pd., Kons. (Anggota) : 
4. Rasidi, M.Pd. (Anggota) : 

Mengesahkan,  
Dekan FKIP

  
Drs. H. Subiyanto, M.Pd.  
NIP 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : UMI LATIFAH  
NPM : 12.0305.0121  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar Bergambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 11 Agustus 2017



METERAI  
TEMPEL  
31F00AECF465374740  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Umi Latifah  
12.0305.0121

## **MOTTO**

“Sesungguhnya atas tanggungan kamilah mengumpulkannya (di dadamu) dan (membuatmu pandai) membacanya. Apabila kami telah selesai membacanya Maka ikutilah bacaan itu. (Q.S. Al-Qiyaamah (75): 17-18).”

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibuku tercinta (Ponijan dan Siti Maryati), yang telah mendoakan dan memberi semangat.
2. Kakak-kakakku (Didik Setiawan dan Dwi Aryawan), yang memberikan keceriaan dan kebahagiaan.
3. Almamaterku Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang,

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PINTAR BERGAMBAR  
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**UMI LATIFAH  
12.0305.0121**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu pintar bergambar terhadap peningkatan keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang dikenai tindakan, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok pembandingan yang tidak dikenai tindakan. Jumlah siswa kelas II seluruhnya mencapai 40 siswa, kelas A terdiri dari 20 siswa kemudian kelas B terdiri dari 20 siswa. Teknik dalam mengukur kemampuan membaca dapat menggunakan teknik observasi, uji validitas dan reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil uji validitas adalah nilai  $r$  hitung pada 35 butir pertanyaan lebih besar daripada nilai  $r$  tabel. Nilai  $r$  tabel pada taraf kesalahan 5% dengan *degree of freedom* ( $df$ ) =  $n-2$  atau  $20-2 = 18$  sebesar 0,468.

Dari hasil pengamatan keterampilan membaca pada siswa dalam volume rata-rata 75%, jeda rata-rata 72%, kelancaran rata-rata 65%. Dari ketiga aspek tersebut telah berhasil dalam penggunaan media kartu pintar bergambar, namun dalam intonasi dan tanda baca masih sering terjadi kesalahan, dimana intonasi hanya terdapat rata-rata 50%, tanda baca rata-rata 42%.

**Kata Kunci :** *Media Kartu Pintar Bergambar, Hasil Keterampilan Membaca*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus oleh Allah S.W.T untuk membawa agama islam, agama yang haq bagi umat manusia. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Widodo, MT Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan di UMMagelang.
2. Drs.H. Subiyanto,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Tawil, M.Pd, Kons dan Galih Istiningsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberi memberikan bimbingan yang terbaik dari awal sampai akhir.
5. Kepala SDN Wonolelo 3 Magelang beserta seluruh guru dan seluruh siswa SDN Wonolelo 3 Magelang yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulisan skripsi.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Magelang, 11 Agustus 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat penelitian .....	5
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	6
B. Kerangka Pemikiran .....	20
C. Hipotesis .....	21
<b>BAB III   METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	23
B. Subyek Penelitian .....	24
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	26
D. Teknik Pengumpulan Data .....	29
E. Validitas Instrumen .....	29
F. Prosedur Penilaian .....	30

	G. Teknik Analisis Data .....	31
	H. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
	I. Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	37
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Hasil Penelitian .....	39
	B. Pelaksanaan Penelitian .....	45
	C. Uji Validitas Instrumen .....	51
	D. Uji Reliabilitas Instrumen .....	53
	E. Uji Normalitas .....	54
	F. Uji Homogenitas .....	55
	G. Uji Hipotesis .....	56
	H. Pembahasan Hasil Penelitian .....	57
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	60
	B. Saran .....	61
	DAFTAR PUSTAKA .....	62
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Desain Penelitian.....	23
2	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	32
3	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas <i>Control</i> .....	40
4	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas <i>Eksperimen</i> .....	42
5	Skala Penilaian .....	48
6	Hasil Pengamatan Keterampilan Membaca Observasi .....	49
7	Hasil Pengamatan Menggunakan Media.....	50
8	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	52
9	Uji Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i> .....	53
10	Uji Normalitas .....	54
11	Uji Homogenitas <i>One Way Anova</i> .....	55
12	Uji Hipotesis <i>Mann Whitney</i> .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Berfikir .....	20
2 Sampel dari Dua Kelas .....	25
3 Grafik kelas Kontrol .....	43
4 Grafik kelas Eksperimen.....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian.....	64
2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	65
3 Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	66
4 Surat Keterangan Validasi.....	67
5 Silabus.....	68
6 Rubrik Penilaian Silabus.....	69
7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	73
8 Rubrik Penilaian RPP.....	83
9 Kisi-kisi Materi Ajar.....	88
10 Materi Ajar.....	89
11 Lembar Keterampilan Membaca.....	92
12 Kisi-kisi Kognitif.....	93
13 Kisi-kisi Afektif.....	95
14 Kisi-kisi Psikomotorik.....	97
15 Soal Tes Sebelum Validasi.....	98
16 Soal Tes Setelah Validasi.....	103
17 Rubrik Penilaian LKS.....	108
18 Hasil Uji Validitas.....	112
19 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	113
20 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	114
21 Daftar Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Psttest</i> Kelas II <sup>A</sup> .....	115
22 Daftar Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Psttest</i> Kelas II <sup>B</sup> .....	116
23 Skala Penilaian.....	117
24 Hasil Pengamatan Keterampilan Membaca Saat Observasi.....	118
25 Hasil Pengamatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Kartu Pintar Bergambar.....	119
26 Hasil uji validitas instrumen.....	120
27 Uji Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i> .....	121
28 Uji Normalitas.....	122
29 Uji Homogenitas <i>One Way Anova</i> .....	123

30	Uji Hipotesis <i>Mann Whitney</i> .....	124
31	Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	125
32	Buku Bimbingan Penulisan Skripsi .....	128

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Membaca dalam dunia pendidikan merupakan strategi pembelajaran yang wajib dipelajari pada setiap siswa, seperti halnya di SDN Wonolelo masih banyak terdapat siswa yang tidak lancar dalam membaca. Salah satunya ialah siswa yang malas dalam membaca, sehingga banyak siswa yang membacanya masih dieja. Belajar bukan hanya di lingkungan sekolah saja, melainkan dirumah juga harus belajar agar siswa pandai. Agar dapat meningkatkan ketrampilan membaca pada siswa SDN Wonolelo, maka peneliti akan melakukan pengamatan kemudian mengajarkan cara mudah agar siswa pandai membaca. Dalam menggunakan media kartu gambar, siswa akan lebih tertarik untuk belajar membaca.

Keterampilan membaca itu sendiri adalah suatu keterampilan dalam mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk huruf, kata dan kalimat dalam bacaannya guna memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan. Dengan membaca kita dapat mengetahui isi dunia dan pola berfikir kita menjadi berkembang, hal ini pantas dikatakan bahwa membaca merupakan jantung pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan bangsa dan negara di dunia. Indonesia juga menaruh harapan yang besar kepada pendidikan demi kelangsungan dan kemajuan bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, membuat pendidikan pun mulai diperhatikan keberadaannya. Pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas-kelas awal dan kelas-kelas tinggi. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Belajar membaca merupakan usaha yang terus-menerus, dan anak-anak yang melihat tingginya nilai (*value*) membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit melibatkan banyak hal, tidak sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, dan berfikir, membaca juga merupakan suatu strategis. Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, maka menemukan beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks. Membaca yang telah diuraikan diatas, dapat dikatakan bahwa

membaca merupakan proses memahami kata dan memadukan arti kata dalam kalimat dan struktur bacaan, sehingga pembaca mampu memahami isi teks yang dibacanya dan pada akhirnya dapat merangkum isi bacaan tersebut dengan menggunakan bahasa sendiri (Rahim, 2008:3).

Setelah melakukan penelitian di lapangan khususnya di SDN Wonolelo pada tanggal 16 Januari 2017, dalam proses pembelajaran masih banyak ditemukan siswa yang tidak lancar dalam membaca. Membaca merupakan salah satu mata pelajaran bahasa Indonesia yang wajib diperhatikan pembelajarannya, tidak hanya membaca tetapi menulis juga sangat penting bagi siswa. Siswa akan lebih giat membaca, maka dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa di SDN Wonolelo perlu menggunakan salah satu media pembelajaran, yaitu menggunakan media kartu pintar bergambar. Menggunakan media kartu pintar bergambar, maka siswa akan lebih giat untuk belajar membaca. Karena dengan menggunakan media kartu pintar bergambar akan lebih menarik perhatian siswa. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar terutama pada saat menggunakan/menerapkan media kartu pintar bergambar harus tepat dan sesuai dengan gambar tersebut. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran juga diperlukan supaya lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret. Alat bantu tersebut dapat membantu atau mempermudah guru dalam mengajar (Arsyad, 2014:3).

Jadi untuk meningkatkan ketrampilan membaca pada siswa kelas II SD dapat menggunakan media kartu pintar bergambar, agar siswa lebih gemar membaca dan lebih mudah memahami yang ada pada bacaan tersebut. Dalam membaca sangat penting untuk menunjang prestasi atau hasil belajar siswa, dimana siswa yang pandai membaca akan lebih mudah dalam membaca dan lebih mudah untuk meraih prestasi, dibandingkan siswa yang masih kurang lancar akan lebih giat untuk belajar membaca lagi. Berdasarkan adanya uraian diatas maka penulis mengambil judul “Pengaruh penggunaan media kartu pintar bergambar terhadap peningkatan ketrampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Wonolelo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan adanya latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana pengaruh penggunaan media kartu pintar bergambar terhadap siswa kelas II SDN Wonolelo agar dapat meningkatkan ketrampilan membaca ?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu pintar bergambar terhadap peningkatan ketrampilan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang pentingnya keterampilan membaca bagi siswa kelas II Sekolah Dasar.
- b. Dapat dijadikan masukan bagi guru dalam pembelajaran membaca menggunakan kartu pintar bergambar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

- 1) Dapat dijadikan sebagai pengalaman penelitian eksperimen selanjutnya.
- 2) Untuk meningkatkan profesionalisme peneliti melalui upaya penelitian yang dilakukannya di lapangan.

###### b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengevaluasi terhadap pembelajaran yang sudah berlangsung.
- 2) Dapat mengembangkan dan melakukan inovasi pembelajaran, terutama di kelas rendah.

###### c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah.
- 2) Dapat digunakan sebagai acuan bagi guru maupun sekolah dalam pembelajaran membaca bagi kelas rendah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Kartu Gambar**

###### **a. Pengertian Media**

Menurut Arsyad (2014: 3), Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, atau menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian media itu sendiri adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, dimana media tersebut merupakan media pembelajaran yang wajib dipakai agar siswa lebih aktif dan lebih mudah mengerti selama pembelajaran.

###### **b. Pengertian Media Kartu Gambar**

Menurut Madyawati (2016:213-214), Kartu gambar yaitu kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. Kartu gambar adalah

sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentelan cerita. Kartu gambar ini dapat berbagai jenis, antara lain kartu gambar dengan tampilan berlembar lembar secara terpisah. Rangkaian cerita lengkap terkemas menjadi satu dalam keseluruhan lembaran gambar.

Kartu gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kartu gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berfikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa. Kartu gambar mampu menghantarkan apa yang akan disampaikan memiliki kualitas yang baik, memiliki tujuan yang relevan, jelas, mengandung kebenaran, aktual, lengkap, sederhana, menarik, dan memberikan sugesti terhadap kebenaran. Menurut Madyawati, ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh sebuah kartu gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai sebuah media:

- 1) Autentik. Kartu gambar tersebut secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
- 2) Sederhana. Komponen gambar hendaknya cukup jelas dan menunjukkan poin-poin pokok materi.
- 3) Ukuran relatif. Gambar dapat memperbesar atau memperkecil objek/benda sebenarnya.
- 4) Gambar dalam sebuah kartu gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.

- 5) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 6) Kartu gambar tidak hanya bagus, namun juga sesuai dengan tujuan pemberian materi pembelajaran.

c. Manfaat Kartu Gambar

Menurut Madyawati (2016: 214), manfaat kartu gambar bagi anak sebagai berikut:

- 1) Alat untuk mengutarakan (mengekspresikan) isi hati, pendapat maupun gagasan.
- 2) Media bermain fantasi, imajinasi, dan sublimasi.
- 3) Stimulasi bentuk ketika lupa atau untuk menambahkan gagasan baru
- 4) Alat untuk menjelaskan bentuk serta situasi.

Media kartu gambar berupa media dari kertas tebal yang berbentuk persegi dengan disertai gambar baik gambar orang, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Alat dan bahan pembuatan kartu gambar terdiri dari:

- 1) Kertas gambar yang berukuran A3
- 2) Kertas HVS folio
- 3) Kertas emas
- 4) Krayon
- 5) Pensil

- 6) Penghapus
- 7) Lem
- 8) Gunting dan spidol

Prosedur pembuatan kartu gambar, sebagai berikut:

- 1) Membuat sketsa gambar, lalu diwarnai dengan warna mencolok dan menarik.
- 2) Perhatikan bahwa isi gambar pada masing-masing lembar terdiri dari satu gambar.
- 3) Sinopsis/ringkasan urutan cerita ditulis dibagian belakang kartu gambar.
- 4) Kertas HVS dapat dibingkai menggunakan kertas emas agar lebih menarik.
- 5) Untuk perawatan kartu gambar dapat dilaminating.

Adapun prosedur bercerita menggunakan kartu gambar, sebagai berikut:

- 1) Melakukan setting tempat duduk anak.
- 2) Berceritalah setelah anak duduk tenang siap menyimak.
- 3) Setelah cerita selesai, orang tua duduk/pendidik bersama-sama anak dapat menyimpulkan serta mengadakan kegiatan tanya jawab.
- 4) Tidak lupa menyampaikan isi pesan cerita kepada anak.

d. Kelebihan dan Kelemahan Dalam Menggunakan Media Kartu Pintar Bergambar

Bercerita menggunakan media kartu pintar bergambar memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Memudahkan dalam menyampaikan materi kepada anak.
- 2) Memudahkan anak dalam memahami materi yang disampaikan.
- 3) Menarik perhatian dan minat anak.
- 4) Kartu gambar dapat digunakan secara berulang-ulang.

Selain memiliki kelebihan, kartu pintar bergambar ini juga mengharuskan agar orangtua/pendidik memiliki kreativitas tinggi dalam membuat dan menyampaikan pesan/isi materi menggunakan kartu pintar bergambar.

Menurut Sadiman (2008: 31), Selain kelebihan-kelebihan tersebut, media gambar memiliki beberapa kelemahan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk digunakan pada kelompok besar.

e. Media Kartu Pintar Bergambar

Media kartu pintar bergambar merupakan media yang sangat tepat digunakan di sekolah dasar, terutama di kelas rendah. Media tersebut berupa kartu yang didalamnya terdapat gambar dan kata.

Dikatakan kartu pintar bergambar karena dengan menggunakan media tersebut akan membuat anak lebih giat belajar dan sangat menarik untuk digunakan dalam penyampaian pembelajaran. Penilaian dalam pembelajaran menggunakan kartu pintar telah terdapat tiga istilah yang sering digunakan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa, yaitu evaluasi, penilaian dan pengukuran. Evaluasi dapat dinyatakan sebagai proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran.

## **2. Keterampilan Membaca**

### **a. Pengertian Membaca**

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraph, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/kata/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca (Dalman,2014:5).

Dalman (2014:5) mengemukakan, “*reading is the heart of education*” yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang yang sering membaca, pendidikannya akan maju

dan ia akan memiliki wawasan yang luas. Tentusaja hasil membacanya itu akan menjadi skemata baginya. Skemata ini adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki seseorang. Jadi, semakin sering seseorang membaca, maka semakin besarlah peluang mendapatkan skemata dan berarti semakin maju pulalah pendidikannya. Hal inilah yang melatarbelakangi banyak orang yang mengatakan bahwa membaca sama dengan membuka jendela dunia. Dengan membaca kita dapat mengetahui seisi dunia dan pola berfikir kita pun akan berkembang.

Namun menurut Tarigan (2008), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulisan. Membaca adalah suatu usaha untuk menelusuri makna yang ada dalam tulisan. Berdasarkan beberapa definisi tentang membaca yang telah disampaikan diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca itu sendiri adalah proses perubahan bentuk lambang/tanda/tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna.

b. Tujuan Membaca

Pada dasarnya kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan. Tujuan membaca tersebut akan berpengaruh kepada jenis bacaan yang dipilih, misalnya, fiksi atau nonfiksi. Adapun tujuan membaca secara umum yaitu mampu membaca dan memahami teks pendek dengan cara

lancar atau bersuara beberapa kalimat sederhana dan membaca puisi, memahami ide, kemampuan menangkap makna dalam bacaan secara utuh, baik dalam bentuk teks bebas, narasi, prosa ataupun puisi yang disimpulkan dalam suatu karya tulis atau tidak tertulis.

c. Memahami Bacaan

Menurut Dahlia (2008:149), kita membaca umumnya bertujuan untuk memahami isi wacana atau bacaan. Memahami isi bacaan, antara lain ditandai oleh kemampuan:

- 1) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkenan dengan bacaan tersebut.
- 2) Memahami setiap bagian-bagian bacaan, termasuk kata atau kalimat-kalimat yang sulit.
- 3) Membedakan antara fakta dan pendapat.
- 4) Membuat kesimpulan atas bacaan tersebut.
- 5) Mengembangkan atau mereproduksi bacaan itu kedalam bentuk tulisan.

d. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca

Menurut Zulela (2012:52), perkembangan intelektual merupakan hasil interaksi dengan lingkungan dan kematangan anak, yang membedakan dalam empat tahap sebagai berikut:

1) Tahap Sensori-Motor (0-2)

Usia 1,5-2 tahun, anak menyukai aktivitas atau permainan bunyi yang mengandung perulangan-perulangan yang ritmis.

Anak menyukai bunyi-bunyian yang bersajak dan berirama. Bunyi-bunyian itu dapat berupa nyanyian, kata-kata yang dinyanyikan. Bunyi-bunyian ritmis akan memicu rasa keindahan pada diri anak. Permainan bunyi yang berwujud repetis dan keritmisian merupakan dasar penting bagi bangunan sebuah sajak. Inteligensi sensori-motor dipandang sebagai inteligensi praktis (*practical intelligence*), yang berfaedah untuk belajar berbuat terhadap lingkungannya sebelum mampu berfikir mengenai apa yang sedang ia perbuat. Sebelum usia 18 bulan, anak belum mengenal *object permanence*. Artinya, benda apapun yang tidak ia lihat, tidak ia sentuh, atau tidak ia dengar dianggap tidak ada meskipun sesungguhnya benda itu ada. Dalam rentang 18 – 24 bulan barulah kemampuan *object permanence* anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis. sensori-motor merupakan bayi lahir dengan sejumlah refleksi bawaan mendorong mengeksplorasi dunianya.

## 2) Tahap Praoperasional (2-7)

Pada tahap ini anak sudah memiliki penguasaan sempurna tentang *object permanence*. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksisnya suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan atau sudah tak dilihat, didengar atau disentuh lagi. Jadi, pandangan terhadap eksistensi benda tersebut berbeda dengan

pandangan pada periode sensori motor, yakni tidak bergantung lagi pada pengamatannya belaka. Periode ini memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, dengan menggunakan kata-kata yang benar serta mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek tetapi efektif. Karakter pada tahap ini antara lain:

- a) Anak mulai mengaktualisasikan diri lewat bahasa, bermain, dan menggambar.
  - b) Jalan pemikiran anak masih egosentris, menempatkan dirinya sebagai pusat perhatian, anak belum bisa menempatkan sesuatu dari sudut pandang orang lain.
  - c) Anak menggunakan simbol lewat gerakan tertentu dan kemudian lewat bahasa dalam pembicaraan.
  - d) Anak mengalami proses asimilasi tentang sesuatu yang didengar, dilihat, dan dirasakan dengan cara menerima ide-ide dalam bentuk skema.
- 3) Tahap Operasional Konkret (7-11)

Pada periode ditandai oleh adanya tambahan kemampuan yang disebut *system of operation* (satuan langkah berfikir) yang bermanfaat untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam pemikirannya sendiri. Pada dasarnya perkembangan kognitif anak ditinjau dari karakteristiknya sudah sama dengan kemampuan kognitif orang

dewasa. Namun masih ada keterbatasan kapasitas dalam mengkoordinasikan pemikirannya. Pada periode ini anak baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Tahap ini anak memahami logika secara stabil, karakteristik anak pada masa ini antara lain:

- a) Anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasi objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, dan mengklasifikasi karakter tertentu.
  - b) Anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, menurut abjad, angka, besar-kecil, dan lain-lain.
  - c) Anak mulai dapat mengembangkan imajinasi ke masa lalu dan masa depan.
  - d) Anak mulai dapat berfikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana, dan kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana layaknya orang dewasa, namun belum mampu berfikir abstrak karena jalan pemikirannya masih kongkret.
- 4) Tahap Operasional Formal (11-12)

Pada periode ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif yaitu : Kapasitas menggunakan hipotesis; kemampuan berfikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang dia respons dan

kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak. Kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak; kemampuan untuk mempelajari materi-materi pelajaran yang abstrak secara luas dan mendalam. Pada tahap formal-operasional ini kemampuan untuk berfikir secara abstrak, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Tahap ini adalah tahap adolesen, anak sudah mampu berfikir abstrak. Karakteristik penting dalam tahap ini antara lain:

- a) Anak sudah mampu berfikir ilmiah, teoritis dan berargumentasi.
- b) Anak sudah mampu mengikuti buku yang beralur cerita ganda.

### **3. Penggunaan Media Kartu Pintar Bergambar Dalam Pembelajaran**

Penggunaan media saat pembelajaran sangat membantu, dimana guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa juga akan lebih mudah menerima atau memahami pelajaran, penggunaan media kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pokok. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media kartu bergambar. Penggunaan media kartu pintar bergambar juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2014:89).

Aplikasi penggunaan media kartu pintar bergambar dalam proses pembelajaran di kelas:

- a) Guru menyiapkan materi beserta media yang akan digunakan.
- b) Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah dalam penggunaan media tersebut.
- c) Siswa diminta untuk memperhatikan.
- d) Guru mengulang-ulang penjelasan mengenai cara kerja media.
- e) Cara kerja media tersebut, kartu ditempel di papan tulis kemudian siswa diminta untuk melengkapi kata-kata yang telah tersedia dan siswa diminta untuk membuat satu kalimat.
- f) Setelah selesai siswa diminta untuk membaca kalimat tersebut dengan keras.

#### **4. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar Bergambar Dalam Pembelajaran**

Media kartu pintar bergambar adalah media yang paling umum dipakai, namun media kartu pintar bergambar ini sangat unik dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas dan dan hasil belajar siswa. Penggunaan media kartu pintar bergambar dalam proses pembelajaran juga memiliki dampak negatif, salah satunya adalah hanya menekankan persepsi indera mata. Pada saat pembelajaran, maka siswa hanya melihat gambar yang ada tanpa mendengar apa yang guru sampaikan.

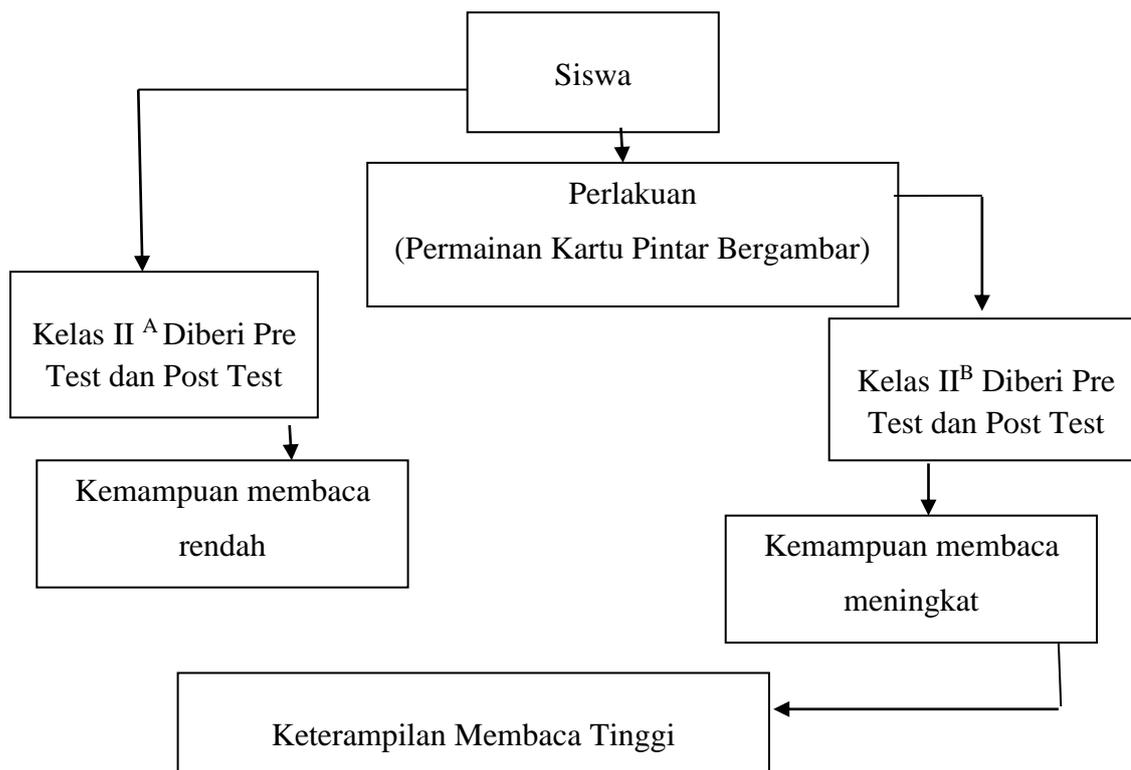
## 5. Kajian Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan

- a. Skripsi penelitian tindakan kelas dengan nama peneliti Nafiah Nurul Ratnaningsih yang berjudul “*Penggunaan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A di SDN Nogopuro Sleman*” dengan hasil peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. (Ratnaningsih, Nafiah Nurul. 2014. *Penggunaan Ular Tangga untuk meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman. Skripsi. PGSD UNY*)
- b. Skripsi penelitian tindakan kelas dengan nama peneliti Nafiah Nurul Ratnaningsih skripsi berjudul “*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN NogopuroSleman*” dengan hasilpeningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus 1 dan pada siklus II meningkat enjadi 85,74%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro, Sleman.

## B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Begitu juga kemampuan membaca memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, khususnya anak usia dini. Dengan membaca anak akan memiliki rasa kebahasaan yang tinggi dan mempunyai wawasan yang luas. Ilmu dan pengetahuan dapat diperoleh dari kegiatan membaca, membaca dan membaca.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Deskripsi dari kerangka berfikir diatas adalah dimana siswa yang terdiri dari dua kelas A dan kelas B, akan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas A akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media kartu pintar bergambar, namun pembelajaran pada kelas B tidak menggunakan media (perlakuan). Kemudian dari dua kelas tersebut akan diuji menggunakan *post test* dan juga *pre tes*, maka akan terlihat perbedan antara pembelajaran menggunakan perlakuan dan tidak menggunakan perlakuan. Kelas yang menggunakan *post test* akan lebih aktif dalam pembelajaran dimana siswa akan lebih mudah memahami dan trampil dalam membaca.

### **C. Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini yaitu pengaruh positif terhadap penggunaan media kartu pintar bergambar terhadap peningkatan ketrampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonolelo.

Hipotesis yang diajukan seperti penggunaan media kartu pintar bergambar berpengaruh secara positif dimana dalam menggunakan media kartu pintar bergambar tersebut dapat meningkatkan minat baca pada siswa sehingga siswa rajin membaca, sehingga dengan menggunakan media kartu pintar bergambar berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka titik tolak untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berfikir. Hipotesis didefinisikan sebagai alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh

penelitian bagi problematika yang diajukan dalam penelitian. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Dengan kedudukan itu maka hipotesis dapat berubah menjadi kebenaran, tetapi juga dapat tumbang sebagai kebenaran.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau teknik utama yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian dengan melalui metode-metode ilmiah. Penelitian ini menggunakan desain *Randomized Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang dikenai tindakan, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok pembanding yang tidak dikenai tindakan.

Menurut Sudaryono,dkk (2013 : 11), mengemukakan bahwa penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat. Penelitian ini menggunakan desain *Randomized Group Pretest-Posttest Design*.

Desain penelitian eksperimen ini dapat digambarkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1  
Desain penelitian *Randomized Group Pretest-Posttest Design*

Eksperimen	0 <sub>1</sub>	X	0 <sub>2</sub>
Kontrol	0 <sub>3</sub>	-	0 <sub>4</sub>

Keterangan :

0<sub>1</sub> : Observasi awal

0<sub>3</sub> : *Pretest* Control

X : Perlakuan

0<sub>4</sub> : *Posttest* Control

0<sub>2</sub> : Observasi akhir

- : Tanpa perlakuan

(Sugiono, 2010:45)

Alasan digunakannya desain tersebut pada penelitian ini adalah hanya membandingkan kemampuan siswa dengan cara proses pembelajaran, agar siswa lebih rajin dalam belajar membaca. Variabel dalam penelitian ini ada dua, variabel bebas yaitu media kartu pintar bergambar dan variabel terikat yaitu ketrampilan membaca.

## **B. Subjek Penelitian**

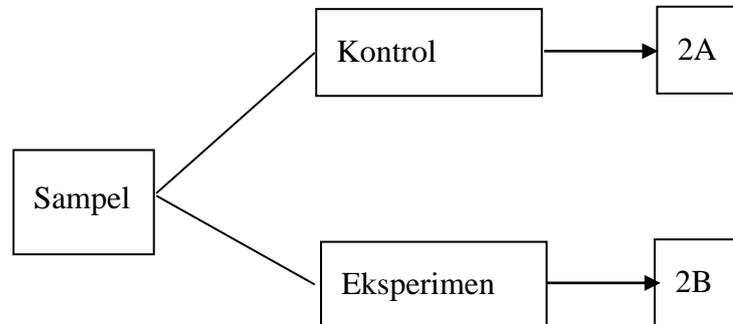
Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam sebuah penelitian mempunyai kedudukan yang sentral, karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti (Arikunto, 2006 : 90). Dalam penelitian ini penulis akan menguraikan hal-hal berikut:

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Jumlah siswa kelas II seluruhnya mencapai 40 siswa, kelas A terdiri dari 20 siswa kemudian kelas B terdiri dari 20 siswa.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Sugiyono, 2010: 117).

## 2. Sampel



Gambar 2 Sampel dari Dua Kelas

Sampel diatas terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas yang menggunakan kontrol adalah kelas 2A yang terdapat 20 siswa, kemudian kelas yang menggunakan eksperimen adalah kelas 2B terdiri dari 20 siswa. Dengan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka peneliti dapat menentukan sampel.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2010: 118).

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 40 siswa, masing-masing kelas terdiri dari kelas A 20 siswa dan kelas B 20 siswa.

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Menurut Zuriyah (2011 :122), sampling adalah pemilihan subjek penelitian sebagai wakil dari populasi sehingga dihasilkan sampel yang mewakili populasi yang dimaksud. Namun menurut Sugiyono (2011: 81) menjelaskan bahwa teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.

#### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi Operasional menurut Arifin (2011 : 190) adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain. Menurut Dalman (2013 : 5), keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam kegiatan yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.

Menurut Sugiyono (2010: 60), Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Namun menurut Kidder, 1981 (dalam Sugiyono, 2010: 61), menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti untuk dipelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini, penulis mendefinisikan operasional variabel penelitian menjadi dua yaitu:

1. Kartu Pintar Bergambar

Kartu pintar bergambar adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang didalamnya terdapat gambar sangat menarik sehingga siswa juga tertarik dengan gambar tersebut. Kartu pintar bergambar ini sangat tepat digunakan pada kelas II yang masih sangat membutuhkan media dalam pembelajarannya, agar siswa lebih aktif dan mudah dalam menerima pembelajaran. Media yang digunakan berupa papan yang diberi gambar seperti buah-buahan, hewan dan lain-lain. Media tersebut nantinya akan ditunjukkan dan siswa diminta untuk menyebutkan kemudian dilanjutkan untuk membuat satu kalimat pendek.

2. Keterampilan Membaca

Keterampilan adalah suatu kemampuan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus dilakukan. Kemudian membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

Membaca tidak semudah hanya melafalkan bentuk dan tanda tulisan tetapi juga perlu proses untuk memahami isi bacaan. Membaca dikelompokkan menjadi dua tingkatan yaitu:

a) Membaca permulaan

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Tujuan dari membaca permulaan adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.

b) Membaca lanjut

Tujuan membaca lanjut adalah agar siswa dapat memahami bahasa orang lain yang tertulis serta menambah pengetahuan dan mengembangkan emosi anak.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan siswa terampil membaca maka akan melakukan proses produksi yang dapat menghasilkan pengetahuan, pengalaman, dan sikap-sikap baru. Keterampilan membaca yang digunakan yaitu membaca permulaan, siswa diminta untuk menyebutkan kata-kata yang mudah dan dimengerti kemudian diminta untuk trampil dalam membaca lanjut yaitu menyusun menjadi kalimat dan diakhiri dengan membuat sebuah paragraf.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, uji validitas dan reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Observasi (Arifin, 2011 : 231) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, validitas dan reabilitas dengan memberi skor berupa angka 1, 2, 3 atau 4 pada setiap anak.

#### **E. Validitas Instrumen**

Validitas menurut Arifin (2011 : 245) adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrument yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruk (*Construct Validity*) yaitu menggunakan pendapat para ahli (Sugiyono, 2011 :352). Setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun, mungkin para ahli akan memberi pendapat.

## **F. Prosedur Penilaian**

Penilaian ini terdiri dari dua tahap yaitu persiapan dan pelaksanaan penelitian yang akan diuraikan dibawah ini sebagai berikut:

### **1. Persiapan Penelitian**

#### **a. Persiapan Materi dan alokasi waktu penelitian**

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyimpulkan isi teks pendek menggunakan media kartu pintar bergambar. Alokasi waktu untuk penelitian ini masing-masing 2 x 35 menit.

#### **b. Persiapan alat, sumber, bahan dan media pembelajaran**

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera untuk mendokumentai proses pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut. Sumber yang digunakan adalah buku paket bahasa Indonesia kelas II SD. Bahan yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu media kartu pintar bergambar tetapi dicetak sebanyak lima buah.

### **2. Prosedur pelaksanaan penelitian**

#### **a. Pengukuran awal terhadap aktivitas belajar siswa**

Pengukuran awal dilakukan dengan observasi sebelum diberikan perlakuan. Sebelum diberi perlakuan, guru akan mengajar di kelas II seperti biasa dengan menggunakan media dan aktivitas belajar siswa akan diamati.

b. Tindakan berupa penggunaan media kartu pintar bergambar

Tindakan yang diberikan adalah dengan menggunakan media kartu pintar bergambar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. Pengukuran akhir terhadap aktivitas belajar siswa

Pengukuran akhir dilakukan dengan observasi setelah diberikan perlakuan lalu membandingkan hasil observasi akhir dengan hasil observasi awal dengan menggunakan *Uji Paired Sample t-test*.

Berikut adalah tahap-tahap pembelajaran yang akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami pembelajaran.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu yang menunjukkan kemampuan skala psikologi untuk menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurannya (Azwar, 2010). Validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat mengungkap dengan benar gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur, artinya tes tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Hadi, 1991:102). Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat

kevalidan suatu instrumen, sebuah instrumen dikatakan valid, jika instrumen tersebut dapat mengukur yang hendak diukur (Arikunto, 2006:65). Nilai validitas instrumen dalam penelitian ini diukur menggunakan bantuan program *SPSS versi 16,0 for windows* dengan rumus Product Moment (Pearson). Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka instrumen/alat ukur dikatakan valid.

*Rumus Product Moment :*

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N(\sum x^2) - (\sum x)^2\} - \{N(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah subjek atau banyaknya responden

x = Skor tiap butir

y = Total skor semua butir

$x_y$  = Perkalian skor butir dan skor total

Tabel 2  
Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Item	Kompetensi Dasar (KD)		
	<b>r</b> tabel	<b>r</b> hitung	<b>Ket.</b>
1.	0,468	0,854	Tidak Valid
2.	0,468	0,854	Valid
3.	0,468	0,810	Valid
4.	0,468	0,810	Valid
5.	0,468	0,661	Valid
6.	0,468	0,752	Valid
7.	0,468	0,752	Valid
8.	0,468	0,709	Valid
9.	0,468	0,752	Valid
10.	0,468	0,871	Valid

Tabel 2  
Hasil Uji Validitas Instrumen (lanjutan)

No. Item	Kompetensi Dasar (KD)		
	r <sub>tabel</sub>	r <sub>hitung</sub>	Ket.
11.	0,468	0,766	Valid
12.	0,468	0,766	Valid
13.	0,468	0,810	Valid
14.	0,468	0,810	Valid
15.	0,468	0,752	Valid
16.	0,468	0,499	Tidak Valid
17.	0,468	0,499	Tidak Valid
18.	0,468	0,396	Tidak Valid
19.	0,468	0,396	Tidak Valid
20.	0,468	0,523	Tidak Valid
21.	0,468	0,766	Valid
22.	0,468	0,766	Valid
23.	0,468	0,810	Valid
24.	0,468	0,810	Valid
25.	0,468	0,550	Tidak Valid
26.	0,468	0,499	Tidak Valid
27.	0,468	0,499	Tidak Valid
28.	0,468	0,499	Tidak Valid
29.	0,468	0,504	Tidak Valid
30.	0,468	0,554	Valid
31.	0,468	0,721	Valid
32.	0,468	0,515	Tidak Valid
33.	0,468	0,752	Valid
34.	0,468	0,475	Tidak Valid
35.	0,468	0,756	Valid

Hasil uji validitas di atas dapat diketahui bahwa nilai r hitung pada 35 butir pertanyaan lebih besar daripada nilai r tabel. Nilai r tabel pada taraf kesalahan 5% dengan *degree of freedom* (df) = n-2 atau 20-2 = 18 sebesar 0,468.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur konsisten atau memiliki kemantapan dalam penggunaannya, baik ditinjau dari waktu ke

waktu maupun dari kondisi satu dengan kondisi yang lain. Perbedaan waktu atau kondisi sering digunakan untuk membedakan macam reliabilitas, yakni stabilitas, ekuivalensi, dan konsistensi internal. Menurut Umar (2003:113), jika alat ukur telah dinyatakan valid, selanjutnya reliabilitas alat ukur tersebut diuji. Reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsisten suatu alat pengukur, dalam mengukur gejala yang sama. Arikunto (2006:168) menyatakan, reliabilitas artinya dapat dipercaya dapat diandalkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan reliabilitas bila memberikan hasil yang tetap atau ajeg walaupun dilakukan siapa saja dan kapan saja. Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diukur menggunakan rumus Cronbach Alpha yang dihitung menggunakan bantuan dengan program *SPSS versi 16,0 for windows*, apabila koefisien alpha hitung lebih besar dari 0,05 maka instrumen/alat ukur dikatakan reliabel.

*Rumus Cronbach Alpha :*

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{xt(n-xt)}{ns_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas

$n$  : Banyaknya butir soal

$xt$  : Rata – rata skor

$s_t^2$  : Varians skor total

### 3. Uji Normalitas

Pada uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data termasuk normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Lilliefors* dengan bantuan *SPSS versi 16.0 for Windows*. Uji ini biasanya digunakan pada data diskrit yaitu data berbentuk sebaran atau tidak disajikan dalam bentuk interval (Irwanto, 2012 : 17). Jika diperoleh nilai signifikansi data lebih dari 0,05 maka data tersebut normal.

### 4. Uji Homogenitas

Data pada penelitian ini setelah dilakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak. Data pada penelitian ini diuji homogenitasnya dengan bantuan *SPSS versi 16.0 for Windows* menggunakan *One Way Anova*. *One Way Anova* adalah suatu teknik untuk mengetahui perbedaan atau persamaan dua atau lebih observasi dengan cara mengadakan perbandingan antara dua atau lebih (Irwanto, 2012 : 32). Jika diperoleh nilai signifikan lebih besar dari 0,05 data tersebut homogen.

Rumus mencari besar kecilnya variance:

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

Keterangan:

$S_{besar}$  : Variance dari kelompok dengan variance terbesar (lebih banyak)

$S_{kecil}$  : Variance dari kelompok dengan variance terkecil (lebih sedikit)

## 5. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan analisis hipotesis dengan bantuan *SPSS Versi 16.0 for Windows* menggunakan *Uji Mann Whitney*. Sampel yang berpasangan ini sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, seperti subjek A akan mendapat perlakuan 1 kemudian II. Adapun rumusan pada uji ini adalah:

$H_0$  : Aktivitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan sama

$H_a$  : Aktivitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan berbeda

Jika didapat nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada tabel hasil analisis data *Uji Mann Whitney* dilihat rata-rata (*mean*), apabila rata-rata aktivitas siswa sesudah perlakuan lebih besar daripada sebelum perlakuan maka dapat disimpulkan ada peningkatan aktivitas belajar siswa.

## H. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan untuk penelitian ini adalah di SD Negeri Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, yaitu dengan pertimbangan masih rendahnya kemampuan membaca pada anak.

### 2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan pada semester I tahun ajaran 2016/2017 yaitu pada bulan Februari 2017.

## I. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian ini mengidentifikasi masalah yang merupakan tahap awal dalam kegiatan penelitian, adapun kegiatan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan waktu yang tepat untuk melaksanakan penelitian dengan melihat program dan jadwal pelajaran yang telah dibuat oleh guru.
2. Melakukan penelitian dalam menganalisis perencanaan pembelajaran bahasa indonesia
3. Melakukan kegiatan identifikasi tahap kemampuan siswa dalam pembelajaran.
4. Melakukan perbandingan antara kelas A dan kelas B

Proses penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan hasil penelitian, yang akan diuraikan sebagai berikut:

### 1. Persiapan Penelitian

- a. Pengajuan judul skripsi dan rancangan penelitian

Peneliti mengajukan judul skripsi yang dilanjutkan dengan rancangan penelitian kepada pembimbing pada bulan Februari 2016.

- b. Pengajuan ijin penelitian

Peneliti melakukan konsultasi dengan pihak-pihak terkait yaitu kepala sekolah dan wali kelas II. Konsultasi dan diskusi dilakukan pada bulan Februari 2016.

c. Penyusunan instrumen penelitian

Instrumen pengumpulan data yang akan dilaksanakan peneliti adalah menggunakan lembar observasi dan lembar kerja siswa.

d. Membuat dan Menyiapkan Rancangan Kegiatan

Peneliti membuat rancangan kegiatan yang akan di gunakan dan disampaikan di SD Negeri Wonolelo selama jalannya penelitian. Rancangan kegiatan tersebut terdiri dari penyambutan, kemudian kegiatan awal, dan dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan kegiatan akhir sebagai penutup.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2016. Dengan persetujuan dari pihak-pihak yang berwajib.

3. Penyusunan hasil penelitian

Penyusunan hasil penelitian akan diuraikan pada bab selanjutnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan serta analisis dari penerapan pembelajaran dalam menggunakan media kartu pintar bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca yang telah dilakukan pada siswa kelas II SDN Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang, maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori
  - a. Keterampilan membaca adalah suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.
  - b. Media kartu pintar bergambar adalah media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, yang akan meningkatkan minat membaca pada siswa kelas II SDN Wonolelo 3. Pembelajaran menggunakan media kartu pintar bergambar sangat berpengaruh terhadap daya ingat siswa.
2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan dari hasil penelitian ini dapat berpengaruh dalam penggunaan media kartu pintar bergambar terhadap peningkatan keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang.

## **B. Saran**

Adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan berkaitan dengan peningkatan keterampilan membaca siswa melalui pembelajaran menggunakan media kartu pintar bergambar adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Kepala Sekolah**

Kepala Sekolah disarankan harus aktif memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa.

### **2. Bagi Guru**

- a. Guru sebaiknya lebih kreatif mencari alternatif dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca
- b. Guru harus menentukan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan melalui tindakan yang tepat, agar dapat menyampaikan informasi kepada siswa dengan lancar dan mudah.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu pintar bergambar merupakan bagian dari pengembangan aspek membaca siswa, oleh karena itu peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian untuk pengembangan membaca siswa melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu pintar bergambar dengan teknik dan media yang berbeda dengan peneliti ini.
- b. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu pintar bergambar untuk meningkatkan kemampuan aspek lainnya, misalnya untuk meningkatkan kreatifitas siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2011. *Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dahlia, D., & Sirotus,R. 2008. *Bimbingan Pemantapan Bahasa Indonesia*. Bandung: CV.Yrama Widya.
- Dalman, H. 2014. *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Irwanto. 2012. *Komputasi Data Statistik untuk Penelitian (Pengelolaan dan Analisis Data Hasil Penelitian dengan SPSS)*. Yogyakarta : Alma Ara.
- Lestari, A.2004. *Perbedaan Efektifitas metode Lembaga Kata dengan Alat Bantu Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Skripsi. Semarang: Fakultas Psikologi.
- Madyawati, L. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Rahim, F.2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman Arif, M.Sc., dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siti Khoniah. 2014. “*Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak*.” Skripsi (Diterbitkan).
- Sudaryono; Margono, Gaguk, dan Rahayu , Wardani. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D Cek*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, H.G. 2008. *Membaca*. Bandung: Aksara.

Zulela, M.S. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Zuriyah, Nurul. 2011. *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan (Teori Aplikasi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.