

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup>

Lahirnya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan dengan diangkatkannya membaca, menulis dan berhitung sebagai keterampilan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dari kelas I sampai kelas III.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan keterampilan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.<sup>2</sup>

Disamping itu pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk peningkatan keterampilan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia Indonesia.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.4.

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 317

<sup>3</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 317

Khusus pada keterampilan membaca dan menulis termasuk dalam ruang lingkup Bahasa Indonesia merupakan suatu hal penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Kegiatan membaca dan menulis tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bahasa lainnya. Membaca dan menulis didorong oleh kegiatan berbicara dan mendengar membaca. Memasukkan kegiatan seni bahasa dalam semua area muatan dapat membantu siswa dalam berkomunikasi lebih efektif dan belajar secara lebih menyeluruh. Seperti dalam berbicara, menulis membawa ide-ide dari seseorang dengan tujuan dan makna yang berbeda. Siswa melalui bermacam kegiatan membaca dan menulis, dapat mengembangkan perasaan audiens dan merasakan kegiatan membaca dan sebagai tindakan yang relevan yang terjadi diantara diri sendiri, orang lain, dan masyarakat.<sup>4</sup>

Secara umum membaca dan menulis huruf latin atau ejaan bahasa Indonesia juga praktek empirik peng di lembaga pendidikan formal maupun non formal, seperti SD dan TK, membaca dan menulis untuk kategori pemula bukan ekspresif merupakan mata pel yang tidak bisa dipisahkan atau sudah menjadi keharusan anak menerimanya. Kalau mengambil perumpamaan makanan, adalah kebutuhan pokok sehari-hari.

Namun keterampilan membaca dan menulis menjadi sesuatu yang sangat sulit bagi siswa, terutama siswa Kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari Weleri Kendal. Evaluasi pembel membaca menulis yang dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2014 ternyata 75% siswa mendapat nilai kurang dari 70 dari jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Kekurangterampilan siswa membaca dan menulis deskripsi terletak pada (1) cara melafalkan huruf yang tidak jelas dan runtut, (2) membaca suku kata, kata dan kalimat sederhana yang tidak jelas dan runtut, (3) tulisannya yang masih banyak kesalahan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ternyata peserta didik banyak yang kurang semangat seperti banyak yang bicara sendiri,

---

<sup>4</sup> Linda Campbell, Bruce Campbell dan Dee Dickinson, *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, (Depok: Intuisi Press, 2006), hlm. 29-30

ngantuk dan kurang antusias dalam bertanya. Beberapa asumsi kurang minatnya peserta didik pada pelajaran tersebut dikarenakan guru yang mengajarkan kurang variatif dalam menerapkan model pembelajaran.

Untuk menarik peserta didik yang berminat dalam pembelajaran menulis maka sebagai guru bahasa wajib mencari solusi yang tepat untuk mengatasi kesulitan-kesulitan di atas, salah satunya dengan mencari metode pembelajaran yang efektif, untuk peningkatan motivasi siswa dalam peningkatan keterampilannya membaca dan menulis.

Anak sekolah dasar adalah anak yang membutuhkan pembelajaran langsung dalam setiap pembelajarannya, sebagaimana diungkapkan oleh Edgar Dale yang dikutip oleh Dimiyati dan Mudjiono bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati, tetapi menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.<sup>5</sup>

Model pembelajaran yang perlu digunakan guru Bahasa Indonesia kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari Weleri Kendal untuk mendapatkan hasil belajar yang baik tidak hanya mengandalkan model ceramah atau yang lebih dikenal dengan *verbalism*. Penyakit *verbalism* terdapat dalam setiap situasi belajar, yakni pada saat anak diberi kata-kata tanpa memahami artinya.<sup>6</sup>

Untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk peningkatan keserasian dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar.<sup>7</sup>

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran, pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar

---

<sup>5</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm. 45

<sup>6</sup> S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm.94

<sup>7</sup> Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Cet I, hlm: 13

yang dicapainya.<sup>8</sup> Selain itu pel Bahasa Indonesia yang bersifat permainan akan lebih menarik perhatiannya. Menurut Martina Rini S. Tasmin, dengan bermain tidak hanya anak akan merasa senang dan bahagia ketika melakukannya, tetapi potensi anak akan berkembang dan anak akan menjadi pintar lewat sarana permainan.<sup>9</sup>

Salah satu media pembelajaran yang penuh dengan permainan yang mengarah pada keaktifan siswa yang bisa dilakukan guru Bahasa Indonesia adalah penggunaan media *flashcard*. *Flashcard* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. Media *flashcard* dapat berupa kartu bergambar yang dibawahnya terdapat tulisan yang di desain dengan warna yang menarik sehingga hal ini akan menyenangkan anak, maka anak akan termotivasi untuk belajar.

Penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar menjadikan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pel akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa; metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan; dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.<sup>10</sup>

Menurut Angling sebagaimana di kutip oleh Hamzah B. Uno menyimpulkan bahwa efek-efek tampilan gambar seperti dalam media *flashcard* berkenaan dengan belajar (1) Tampilan gambar yang digunakan dalam teks-teks yang berulang sangat membantu, (2) Tampilan gambar yang berisikan informasi teks yang berulang, dapat berfungsi sebagai fasilitas belajar, (3) Tampilan gambar yang tidak berulang dalam teks membantu dan tidak menghalangi belajar, (4) Variabel-variabel tampilan seperti ukuran, posisi halaman, gaya, warna dan derajat kenyataannya bisa berfungsi sebagai

---

<sup>8</sup> Nana Sudjana dan Achmad Riva'i, *Media Peng*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 2006), hlm. 2.

<sup>9</sup> Martina Rini S. Tasmin, "*Belajar Lebih Penting Dari Pada Bermain* " <http://www.e-psikologi.com/anak/250402.htm>, diakses pada tanggal 9 Oktober 2014

<sup>10</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Peng*, Cet.ke-9, hlm.2.

pengarah perhatian, akan tetapi tidak secara signifikan membantu dalam belajar, (5) Ada hubungan yang linier dalam gambar dan belajar lanjutannya.<sup>11</sup>

Penggunaan media *flashcard* agar lebih efektif bisa dan metode *peer lesson* yang merupakan salah satu dari metode pembelajaran berbasis *active learning*. Strategi ini pada praktiknya menempatkan seluruh tanggung jawab untuk mengajar pada peserta didik sebagai anggota kelas. Siswa di dalam proses belajar mengajar diarahkan agar dapat berperan menjadi guru dan menerangkan materi yang sedang dipelajari kepada teman-temannya di kelas. Teknis pelaksanaan strategi ini diatur oleh guru sesuai rencana pembelajaran yang tertulis pada perangkat pembelajaran guru.<sup>12</sup>

Metode *peer lesson* ini baik digunakan untuk menggairahkan kemauan peserta didik untuk mengajarkan materi kepada temannya dan membantu peserta didik di dalam mengajarkan materi kepada teman-teman sekelas.<sup>13</sup>

Dengan menerapkan media *flashcard* dan metode *peer lesson* pada pembelajaran menulis dan membaca akan memungkinkan terwujudnya kondisi belajar, proses belajar membaca akan dapat lebih lancar dan tujuan belajar akan dapat tercapai.<sup>14</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Media *Flashcard* dan Metode *Peer Lesson* di Kelas III MI Sambongsari Weleri Kendal Tahun 2014”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

---

<sup>11</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 56

<sup>12</sup> Melvin L Silberman, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2001), hlm. 157

<sup>13</sup> Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 62-63

<sup>14</sup> Chabib Thaha, dan Mu'thi, *PBM-PAI Disekolah* (Yogyakarta: Fak. Tarbiyah IAIN Walisongo dan Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 209

1. Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dan metode *peer lesson* pada pembelajaran menulis dan membaca melalui di kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari Weleri Kendal?
2. Adakah peningkatan keterampilan membaca dan menulis melalui menggunakan media *flashcard* dan metode *peer lesson* di kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari Weleri Kendal?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dan metode *peer lesson* pada pembelajaran menulis dan membaca melalui di kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari Weleri Kendal.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keterampilan membaca dan menulis melalui menggunakan media *flashcard* dan metode *peer lesson* di kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari Weleri Kendal.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis

1. Secara Teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan khazanah dan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu Bahasa Indonesia
  - b. Mampu menambah khazanah keilmuan Bahasa Indonesia dalam memberikan pengetahuan tentang peningkatan keterampilan membaca dan menulis dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia
2. Secara Praktis
  - a. Bagi Peserta didik
    - 1) Peningkatan hasil belajar sehingga dapat belajar tuntas.
    - 2) Dapat menambah motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis sehingga diharapkan pembelajaran yang diperoleh dapat lebih bermakna dari biasanya.
    - 3) Dapat peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
    - 4) Dapat peningkatan keterampilan membaca dan menulis.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat dipergunakan sebagai acuan dan masukan tentang penggunaan media *flashcard* dan metode *peer lesson* sebagai salah satu pembelajaran inovatif yang mampu memotivasi dan mengaktifkan siswa secara maksimal.
- 2) Peningkatan rasa percaya diri.
- 3) Memudahkan proses pembelajaran

c. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk peningkatan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari Weleri Kendal dengan menggunakan media *flashcard* dan metode *peer lesson*
- 2) Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam untuk peningkatan mutu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan mutu sekolah secara institusional.