

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media *Flash Card*

a. Pengertian Media *Flash Card*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Mengenai batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal.¹

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²

Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.³

Menurut Kasihani, *flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or*

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 3

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm.119-120.

³Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, hlm. 94.

*photo which is stick on the flashcard.*⁴ (Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard).

Dini Indriana juga mengungkapkan bawa “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm.”⁵

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah 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. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

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:

- 1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.

⁴Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm 109

⁵Dina Indriana, *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 68.

4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.

5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

b. Karakteristik dan Macam-Macam media *Flash Card*

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.

1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.

2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.

3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.

4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.

5) 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.⁶

c. Kelebihan Media *Flashcard*

Menurut Rudi Susilana dan CepiRiyana, *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan.⁷

d. 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 atau 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 menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- 3) 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 siswa mengamati.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai

⁶Rudi Susilana dan CepiRiyana, *Media Pembelajaran*, hlm. 95.

⁷Rudi Susilana dan CepiRiyana, *Media Pembelajaran*, hlm. 95.

perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.⁸

2. Metode *Peer Lesson*

a. Pengertian Metode *Peer Lesson*

Metode adalah suatu cara kerja yang sistematis dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan yang merupakan jawaban atas pertanyaan “bagaimana”.⁹ Menurut Saiful Bahri Djamarah, metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁰

Metode adalah suatu cara yang didalamnya mengandung fungsi sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan-tujuan tersebut harus pula dikemukakan secara jelas dan tepat. Dengan demikian tujuan itu akan banyak membantu dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar misalnya membantu petunjuk untuk memilih metode belajar, untuk menentukan alat dan bahan pelajaran dan untuk menentukan prosedur penelitian. Tujuan semacam itu pada umumnya lebih menekankan pada aspek proses belajar dan bukan pada aspek pelajaran atau aspek kegiatan guru.

Sebagaimana tersebut dalam Firman-Nya :

إِنَّ الَّذِينَ يَكْتُمُونَ مَا أَنْزَلْنَا مِنَ الْبَيِّنَاتِ وَالْهُدَىٰ مِنْ بَعْدِ مَا بَيَّنَّاهُ لِلنَّاسِ فِي الْكِتَابِ أُولَٰئِكَ يَلْعَنُهُمُ اللَّهُ وَيَلْعَنُهُمُ اللَّاعِنُونَ (البقرة: ١٥٩)

Sesungguhnya orang-orang yang menyembunyikan apa yang telah kami turunkan berupa keterangan-keterangan (yang jelas) dan petunjuk, setelah kami menerangkan kepada manusia dalam Al-kitab. Mereka itu dilaknati Allah dan dilaknati pula oleh semua makhluk yang dapat melaknati (Q.S. Al-Baqarah: 159).¹¹

⁸ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, hlm. 138.

⁹ Muhammad Zein, *Methodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta, 2001), hlm. 167.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 53.

¹¹ Soenarjo, *al-Qur'an dan Terjemah* (jakarta: Departemen Agama RI, 2001), hlm 176

Metode belajar juga berarti *concept learning is depend upon memory, association, association structure and knowledge of and ability to apply particular strategies*.¹² Cara belajar merupakan suatu yang digunakan untuk mengingat, mengumpulkan pengetahuan dan keterampilan menggunakan strategi.

Dalam konsep tradisional metode belajar aktif tidak dikenal di dalam proses belajar mengajar. Peserta didik merupakan objek belajar yang hanya mendengarkan hal-hal yang disampaikan oleh guru sebagai subyek belajar. Metode imposisi merupakan metode yang populer dimana siswa menerima semua hal yang direncanakan dan disampaikan oleh guru. Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Sistem transfer lebih mudah pelaksanaannya bagi guru dan tidak ada masalah atau kesulitan. Guru hanya mempelajari materi dari berbagai buku ajar, kemudian menyampaikan kepada siswa. Peserta didik hanya berkewajiban menerima dan menelan, mereka bersikap pasif atau tidak aktif.¹³

Metode belajar aktif mulai dikembangkan oleh para ahli berdasarkan beberapa pertimbangan diantaranya bahwa

- 1) Peserta didik adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup dan sedang berkembang. Mereka memiliki potensi aktif dan keinginan untuk berbuat serta bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku peserta didik. Sedangkan peran pendidik (guru) adalah mengarahkan potensi tersebut agar berkembang ke arah yang diharapkan dan agar tidak terjadi penyimpangan dalam perkembangannya.

¹² James Deese, *The Psychology of Learning*, (London: MC. Graw Hill Company, 1967), hlm. 441

¹³ Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2003), hlm. 170

- 2) Setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan, meliputi kebutuhan jasmani, rohani dan sosial. Kebutuhan tersebut menimbulkan dorongan untuk berbuat. Perbuatan yang dilakukan, termasuk perbuatan belajar dan bekerja yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan mencapai tujuan tertentu pula. Semakin banyak kebutuhan yang diinginkan maka akan semakin banyak perbuatan yang akan dilakukan.
- 3) Berson dengan Teori *Elan Vital* yang dikembangkannya mengatakan bahwa di dalam diri manusia terdapat daya hidup. Daya hidup tersebut yang menyebabkan manusia berbuat segala sesuatu. Semakin besar daya hidup manusia, maka akan semakin banyak dan luas perbuatan yang bisa dilakukan. dan sebaliknya semakin kecil daya hidup manusia maka akan semakin lemah dan sempit daya serta ruang gerakannya.
- 4) Dr. Maria Montessorri mengatakan bahwa menangisnya seorang anak yang dilarang bermain oleh Ibunya merupakan bukti adanya keinginan seorang anak untuk melakukan suatu perbuatan demi memenuhi kebutuhannya.

Metode *peer lesson* merupakan salah satu dari strategi pembelajaran yang berbasis *active learning*. Beberapa ahli percaya bahwa satu pelajaran benar-benar dikuasai hanya apabila peserta didik mampu mengajarkan pada peserta didik lainnya. Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan dan mendorong pada peserta didik mempelajari sesuatu dengan baik, dan pada waktu yang sama ia menjadi nara sumber bagi yang lain. Pembelajaran *peer teaching* merupakan cara yang efektif untuk menghasilkan keterampilan mengajar teman sebaya.¹⁴

Metode *Peer Lesson* pada praktiknya menempatkan seluruh tanggung jawab untuk mengajar pada peserta didik sebagai anggota

¹⁴ Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, hlm. 157

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.

Dalam pembelajaran metode *peer lesson*, karakter belajar aktif dapat dilihat dari unsur-unsur aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik yaitu:

- 1) Aktivitas membaca dan mendengarkan. Dengan membaca dan mendengarkan akan diperoleh kekayaan wawasan peserta didik akan suatu materi atau topik.
- 2) Aktivitas menulis. Peserta didik menulis hal-hal penting yang akan disajikan dalam presentasi
- 3) Aktivitas menganalisa
- 4) Aktivitas membuat gambar (poster)
- 5) Dan aktivitas menyajikan informasi

b. Tujuan Metode *Peer Lesson*

Pada intinya dengan pembelajaran metode *peer lesson* diharapkan siswa dapat mempersiapkan pengetahuannya terhadap suatu topik dengan membaca dan mendengarkan dari sumber-sumber yang relevan, mencatat hal-hal yang penting dalam satu topik, kemudian menganalisisnya secara lebih dalam. Sehingga dengan demikian peserta didik akan memiliki keterampilan untuk menyajikan atau mempresentasikan materi yang telah dikuasainya kepada peserta didik yang lain layaknya seorang guru.¹⁵

Peer lessons adalah model pembelajaran yang mengembangkan “*peer teaching*” dalam kelas yang menempatkan seluruh tanggung jawab untuk mengajar kepada peserta sebagai anggota kelas. Langkah-langkah model pembelajaran ini adalah guru membentuk kelompok

¹⁵ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta, Bumi Akasara: 2008), hlm. 173

dalam kelas sesuai dengan jumlah topik yang dipelajari. Selanjutnya topik pelajaran dibagikan kepada masing-masing kelompok untuk dipelajari. Sebelum masing-masing kelompok menerangkan materi kepada sisa kelas lainnya guru memberikan sejumlah informasi, konsep atau keahlian bagaimana cara mengajar pada yang lain.

Keunikan dari model pembelajaran ini adalah bahwa di dalam menyampaikan atau mengajarkan materi kepada yang lainnya dilakukan secara berkelompok. Berbeda dengan model sebelumnya di mana dalam menerangkan materi pelajaran pada yang lainnya dilakukan secara individu meskipun dibentuk kelompok-kelompok.¹⁶

c. Prinsip-Prinsip Metode *Peer Lessons*

Secara umum prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam metode *peer lessons* yang diturunkan dari prinsip belajar adalah:

- 1) Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- 2) Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar).
- 3) Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
- 4) Apabila murid diberikan tanggungjawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.¹⁷

Kemudian prinsip belajar peserta didik aktif yang dikemukakan oleh Subandijah terdiri dari:

- 1) Prinsip Stimulus Belajar
- 2) Perhatian dan Motivasi

¹⁶ Melvin L Silberman, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusa media, 2004), hlm. 40

¹⁷ Mulyani Sumantri dan Johar Permana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: C.V Maulana, 2001), hlm. 101-102

- 3) Respon Yang Dipelajari
- 4) Pergulatan (Reinforcement)
- 5) Pemakaian kembali
- 6) Prinsip latar belakang
- 7) Prinsip keterpaduan
- 8) Prinsip pemecahan masalah
- 9) Prinsip penemuan
- 10) Prinsip belajar sambil bekerja
- 11) Prinsip belajar sambil bermain
- 12) Prinsip hubungan sosial
- 13) Prinsip perbedaan individu.¹⁸

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Prinsip-prinsip di atas amatlah penting, karena didalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dan pendidik. Pada prinsip mengaktifkan peserta didik guru bersikap demokratis, guru memahami dan menghargai karakter peserta didiknya, guru memahami perbedaan-perbedaan antara mereka, baik dalam hal minat, bakat, kecerdasan, sikap, maupun kebiasaan. Sehingga dapat menyesuaikan dalam memberikan pelajaran sesuai dengan keterampilan peserta didiknya.

d. Langkah-langkah Metode *Peer Lesson*

Langkah-langkah metode *peer lesson* sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik menjadi kelompok kecil sebanyak segment materi yang akan guru sampaikan
- 2) Masing – masing kelompok kecil di beri tugas untuk mempelajari satu topik materi kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain topik – topik yang diberikan harus yang saling berhubungan
- 3) Minta setiap kelompok menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi kepada teman se kelas. Sarankan kepada mereka untuk tidak menggunakan metode ceramah atau seperti membaca laporan

¹⁸ Subandijah, *Perkembangan dan Inovasi Kurikulum*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, Cet. I, 2002), hlm. 123-128

- 4) Buat beberapa saran seperti:
 - a) Menggunakan alat bantu susulan
 - b) Menyiapkan media pengajaran yang diperlukan
 - c) Menggunakan contoh yang relevan
 - d) Melibatkan sesama peserta didik dalam proses pembelajaran melalui diskusi, permainan, kuis, studi kasus, dan lain – lain
 - e) Memberi kesempatan kepada yang lain untuk bertanya
- 5) Beri mereka waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas
- 6) Setiap kelompok menyampaikan materi sesuai tugas yang telah diberikan
- 7) Setelah semua kelompok menyelesaikan tugas, beri kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman peserta didik.¹⁹

3. Keterampilan Membaca dan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan adalah sesuatu yang benar-benar dapat dilakukan oleh seseorang.²⁰ Sedangkan membaca adalah materi pertama dalam *dustur* (undang-undang sistem ajaran) Islam yang sarat dengan makna, bimbingan dan pengarahan.²¹

Menurut Henry Guntur Tarigan “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata/bahasa lisan”.²²

¹⁹ Hisyam Zaini, dkk, Strategi Pembelajaran Aktif, hlm. 62-63

²⁰ Najib Khalid al-Amir, *Mendidik Cara Nabi SAW*, (Bandung: Pustaka Hidayah, 2002), hlm. 166.

²¹ Abdul Halim Mahmud, *Tadarus Kehidupan di Bulan Al-Quran*, (Yogyakarta : Mandiri Pustaka Hikmah, 2000), hlm. 11

²² Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung : Angkasa, 1995), hlm. 7

Membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. Disamping itu, membaca juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata- kata atau bahan tulis. Gilet dan Temple menyatakan bahwa membaca adalah kegiatan visual, berupa serangkaian gerakan mata dalam mengikuti baris- baris tulisan, pemusatan penglihatan pada kata dan kelompok kata, melihat ulang kata- kata dan kelompok kata untuk memperoleh pemahaman terhadap bacaan. Membaca juga merupakan proses pengembangan keterampilan, nilai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf- paragraf alam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluative keseluruhan isi bacaan.²³

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah seseorang yang mampu mengenal simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus dalam membantu mengingat dan memahami pesan apa yang dibaca atau yang tertulis serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis.

b. Tujuan Membaca

Membaca mempunyai tujuan yang utama, yaitu untuk mencari serta memperoleh informasi baik bentuk maupun isi bacaan. Untuk itu, beberapa tujuan membaca sebagai berikut.

- 1) Memperoleh kesenangan,
- 2) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui,
- 3) Memperoleh informasi untuk laporan tertulis atau lisan,
- 4) Mempelajari struktur teks bacaan,
- 5) Menjawab pertanyaan,
- 6) Menyempurnakan membaca nyaring, dan

²³Samsu Somadayo, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hlm. 4-5.

7) Mengonfirmasikan atau menolak prediksi.²⁴

Tarigan mengemukakan bahwa, “Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan”²⁵

Islam juga mementingkan seseorang untuk selalu membaca sebagaimana firman Allah:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (العلق: ١)

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”
(QS. Al-Alaq: 1)²⁶

Hal tersebut sesuai dengan simpulan Anderson sebagaimana di kutip oleh Alex dan Achmad bahwa tujuan membaca, antara lain: (1) untuk mengetahui dan menemukan sesuatu yang telah dilakukan oleh sang tokoh. Ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian / fakta-fakta; (2) untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa yang dialami oleh sang tokoh. Ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama; (3) untuk menemukan apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, mula-mula pertama, kedua, dan ketiga/seterusnya. Ini disebut membaca untuk memperoleh urutan atau susunan, organisasi cerita; (4) untuk mengetahui apa yang akan diperlihatkan pengarang kepada pembaca. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi; (5) untuk mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seorang tokoh, apakah cerita itu benar atau tidak. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan; (6) untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu. Ini disebut membaca menilai / mengevaluasi; (7) untuk

²⁴Sukirno, *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, (Purworejo: UMP Press, 2009), hlm. 3.

²⁵Tarigan, H.G, *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm. 9.

²⁶Soenarjo, dkk., *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta: Depag RI, 2006), hlm. 1079

menemukan bagaimana caranya tokoh berubah, bagaimana tokoh menyerupai pembaca. Pembelajaran Ini disebut membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan.²⁷

Tujuan membaca yang ingin peneliti capai pada penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan.

c. Aspek-aspek Membaca

Pada hakikatnya, bacaan terdiri dari isi dan bahasa. Isi dianggap sebagai yang bersifat rohaniah dan bahasa dianggap sebagai yang bersifat jasmaniah, keduanya merupakan dwitunggal yang utuh. Keserasian keduanya dapat mencerminkan keindahan bahan bacaan.

Mengenai aspek keterampilan pemahaman bacaan, ada beberapa cara untuk membaca suatu bahan bacaan berdasarkan tujuannya, antara lain: (1) membaca teknis bertujuan agar si pembaca memiliki keterampilan yang diucapkan dan dilagukan secara tepat sesuai dengan isi dan makna bacaan; (2) membaca tanpa bersuara bertujuan agar si pembaca mampu memahami isi bacaan; (3) membaca indah yang tujuannya agar si pembaca mampu membaca dengan penghayatan keindahan bacaan; (4) membaca bahasa tujuannya agar pembaca dapat meningkatkan keterampilannya di bidang berbahasa; (5) pemahaman bacaan bertujuan agar si pembaca mampu memahami isi bacaan sehingga menjadi tambahan pengetahuan bagi dirinya.²⁸

Pakar pendidikan yang lain mengutip simpulan Broughton, et al. sebagaimana di kutip oleh Henry Guntur Tarigan, secara garis besar ada dua aspek penting dalam membaca, yaitu: 1) keterampilan yang bersifat mekanis, dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek ini mencakup: pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, kata, frasa, klausa, dan kalimat), pengenalan

²⁷Alex & Achmad, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 75-76.

²⁸Alex & Achmad, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*, hlm. 91.

hubungan / korespondensi pola ejaan dan bunyi, dan kecepatan membaca ke taraf lambat; 2) keterampilan yang bersifat pemahaman, dapat dianggap pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini mencakup: memahami pengertian sederhana, memahami signifikansi atau makna, evaluasi atau penilaian, dan kecepatan membaca fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.²⁹

Menurut Broughton sebagaimana di kutip oleh Henry Guntur Tarigan secara garis besar ada dua aspek penting dalam membaca, yaitu:³⁰

- 1) Keterampilan yang bersifat mekanis, dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek ini mencakup: (a) pengenalan bentuk huruf; (b) pengenalan unsur-unsur linguistik; (c) pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi; dan (d) kecepatan membaca ke taraf lambat.
- 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman, dapat dianggap pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini mencakup: (a) memahami pengertian sederhana; (b) memahami signifikansi atau makna; (c) evaluasi atau penilaian; dan (d) kecepatan membaca fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Turner sebagaimana di kutip oleh Samsu Somadoyo mengungkapkan bahwa pembaca dikatakan memahami bahan bacaan secara baik apabila pembaca dapat: (1) mengenal kata-kata atau kalimat dan mengetahui makna dari suatu bacaan, (2) menghubungkan makna dari pengalaman yang dimiliki dengan makna dari suatu bacaan, (3) memahami seluruh makna secara kontekstual, dan (4) membuat pertimbangan nilai isi bacaan berdasarkan pengalaman membaca.³¹

²⁹Henry Guntur Tarigan, *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, hlm. 12-13.

³⁰Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, hlm. 12.

³¹Samsu Somadoyo, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*, hlm. 10

Dalam penelitian ini aspek membaca yang akan diteliti adalah mengenal kata-kata atau kalimat sederhana dan mengetahui makna suatu bacaan.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan Membaca

Menurut Mulyono Abdul Rahman keterampilan belajar membaca Bahasa Indonesia secara umum dipengaruhi oleh adanya faktor internal maupun faktor eksternal.³²

1) Faktor Internal

Merupakan faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. faktor ini sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar siswa khususnya pula penguasaan membaca Bahasa Indonesia siswa. Adapun yang termasuk faktor internal adalah sebagai berikut:

a) Bakat

Bakat adalah keterampilan manusia untuk melakukan sesuatu kegiatan yang sudah ada sejak manusia itu ada. Atau secara sederhana bakat merupakan keterampilan / potensi yang dimiliki oleh setiap orang sejak dia lahir. Walaupun demikian bakat setiap orang tidaklah sama. Setiap orang mempunyai bakat sendiri-sendiri yang berbeda dan ini merupakan anugerah dari Tuhan.

Dalam hal belajar bakat mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap proses pencapaian prestasi seseorang. Dan karena perbedaan bakat yang dimiliki setiap orang maka ada kalanya seorang itu belajar dapat dengan cepat/ lambat.

b) Minat

Adalah kecenderungan jiwa yang tetap ke jurusan sesuatu hal yang berharga bagi orang. Sesuatu yang berharga bagi seseorang adalah sesuatu kebutuhan.³³

³²Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006) hlm. 22

c)Inteligensi

Adalah keterampilan untuk memudahkan penyesuaian secara tepat terhadap berbagai segi dari keseluruhan lingkungan seseorang. keterampilan / inteligensi seseorang ini dapat terlihat adanya beberapa hal, yaitu:

- 1) Cepat menangkap isi pelajaran
- 2) Tahan lama memusatkan perhatian pada pelajaran dan kegiatan
- 3) Dorongan ingin tahu kuat, banyak inisiatif
- 4) Cepat memahami prinsip dan pengertian
- 5) Sanggup bekerja dengan pengertian abstrak
- 6) Memiliki minat yang luas.³⁴

Inteligensi ini sangat dibutuhkan sekali dalam belajar, karena dengan tingginya inteligensi seseorang maka akan lebih cepat menerima pelajaran yang diberikan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri siswa. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan belajar membaca Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

a)Guru

Adalah seorang tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya mampu merencanakan, menganalisa dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, seorang guru hendaklah mempunyai cita-cita yang tinggi, berpendidikan luas, berkepribadian kuat dan tegar serta berkepribadian manusia yang mendalam.³⁵

³³Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2006), hlm. 133

³⁴Omar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung, Sinar Baru Al Gensindo, 2002), hlm. 89

³⁵M. Basyiruddin Usman, *Guru Profesional dan Implementasi kurikulum*, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), cet. 1, hlm. 8

Dengan kepribadian seorang guru maka diharapkan siswa akan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dengan bimbingan belajar terutama masalah belajar.

b) Kurikulum Sekolah

Kurikulum adalah merupakan landasan yang digunakan pendidik untuk membimbing peserta didiknya ke arah tujuan pendidikan yang diinginkan melalui akumulasi sejumlah pengetahuan, ketrampilan dan sikap mental.³⁶

Dalam proses belajarnya, siswa akan dengan santai dan gembira melakukan aktivitas belajar. Apalagi proses pembelajaran membaca Bahasa Indonesia yang merupakan kesulitan bagi siswa apabila penetapan kurikulum yang tidak sesuai maka akan malah menjadi aktor penghambat kemajuan prestasi belajar siswa.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat yang dimaksud di sini adalah lingkungan di luar sekolah, lingkungan masyarakat dapat berarti lingkungan keluarga dan lingkungan sekelilingnya.

Lingkungan masyarakat ini sangat besar sekali pengaruhnya dalam ikut serta menentukan keberhasilan proses pendidikan, karena lingkungan masyarakat adalah lingkungan yang secara langsung bersinggungan dengan aktivitas sehari-hari siswa setelah pulang dari sekolah. Sehingga peran serta lingkungan masyarakat dalam ikut meningkatkan prestasi di bidang pendidikan sangat diperlukan sekali.

4. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Proses pemakaian lambang tulis untuk menyampaikan maksud disebut dengan kegiatan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipakai untuk berkomunikasi secara tidak

³⁶Syamsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), hlm. 56

langsung. Dalam menulis dibutuhkan keterampilan dalam menggunakan kaidah- kaidah dan tata cara menulis yang baik sehingga apa yang kita maksudkan dalam tulisan dapat dimengerti oleh pembaca dengan baik. Juga dibutuhkan keterampilan untuk memilih dan menyusun kata serta kalimat agar tidak terjadi kerancuan. Untuk melakukan kegiatan menulis juga diperlukan kesiapan, karena pada umumnya kegiatan menulis dilakukan setelah ketiga aspek keterampilan bahasa dikuasai. Kalimat yang jelas dalam percakapan, tidak selamanya jelas dan terang bila dituliskan.³⁷

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis tidak datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.³⁸

Keterampilan menulis merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki keterampilan baca dan tulis maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.

Keterampilan menulis tidak hanya memungkinkan seseorang meningkatkan ketrampilan kerja dan penguasaan berbagai bidang akademik, tetapi juga memungkinkan berpartisipasi dalam kehidupan sosial-budaya, politik, dan memenuhi kebutuhan emosional. Membaca dan menulis juga bermanfaat untuk rekreasi atau untuk memperoleh kesenangan.

³⁷<http://badriyadi.wordpress.com/proposal-penelitian/keterampilan-menulis/> dikutip pada 10 April 2012.

³⁸ Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, hlm. 3-4.

Ernawati Aziz dalam bukunya mengatakan bahwa menulis merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Setelah ditulis, pengetahuan tersebut dapat diwarisi oleh generasi berikutnya sehingga generasi selanjutnya dapat meneruskan dan mengembangkan lebih jauh ilmu-ilmu yang telah dirintis mereka. Berkenaan dengan penulisan ilmu ini beliau meminjam pendapat Hamka yang mengutip ucapan Imam Syafi'i sebagai berikut:

الْعِلْمُ صَيْدٌ وَالْكِتَابَةُ قَيْدُهُ () قَيْدٌ صِيُودِكَ بِالْحَبَالِ الْوَاتِقَةِ.

“Ilmu pengetahuan adalah binatang buruan dan tulisan adalah tali pengikat buruan itu. Oleh sebab itu, ikatlah buruan-mu dengan tali yang teguh”

Ungkapan Imam Syafi'i di atas menggambarkan betapa pentingnya menuliskan atau membukukan ilmu pengetahuan. Dia mengibaratkan ilmu sebagai hewan buruan. Sebagaimana diketahui, hewan buruan sangatlah liar, kalau tidak segera diikat akan lepas. Untuk membebaskan dirinya dari cengkeraman pemburu, dia akan mengerahkan kekuatannya semaksimal mungkin. Oleh karena itu, tali pengikatnya harus kuat. Dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan, tali pengikat itu ialah tulisan.³⁹ Agar hewan buruan yang telah diikat tetap hidup tentu diberi makanan setiap harinya, jadi ilmu pengetahuan yang telah didapat dan diikat dengan tulisan kemudian mempertahankan ilmu itu dengan terus belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kesanggupan dari seseorang untuk menurunkan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa dan menuangkan ide untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media sehingga orang lain dapat membaca catatan atau informasi tersebut.

³⁹Ernawati Aziz, *Prinsip-Prinsip Pendidikan Islam*, (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2003), Cet.I, hlm, 75.

b. Tujuan Menulis

Sehubungan dengan tujuan penulisan suatu tulisan, Hugo Hartig sebagaimana di kutip oleh Henry Guntur Tarigan, merangkumnya sebagai berikut:⁴⁰

1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan kemauan sendiri.

2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, ingin menolong pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan / penerangan kepada para pembaca.

5) *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Penulis bertujuan ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti

⁴⁰Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, hlm.25-26.

secara cermat pikiran dan gagasannya sendiri agar dimengerti dan diterima oleh pembaca.

Firman Allah yang menjadi dasar pentingnya menulis dalam Al-Qur'an pada surat al-Qalam ayat 1 bahwa semua itu adalah penafsiran menurut kadar jangkauan akal orang yang menafsirkan, mengapa kita tidak berani lebih jauh dan mencocokkannya dengan kenyataan yang ada di hadapan mata kita sehari-hari. Adakah salah kalau kita tumpangi orang yang menafsirkan huruf Nun dengan tinta dan Qalam kita tafsirkan pula dengan pena yang kita pakai buat menulis? Dan sumpah apa yang mereka tuliskan ialah hasil dan buah pena ahli-ahli yang menyebarkan ilmu dengan tulisan? Alangkah ketiga macam barang itu bagi kemanusiaan selama dunia berkembang! Yaitu tinta, pena dan hasil apa yang di tuliskan.⁴¹ Firman Allah tersebut adalah:

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ (القلم: ١)

Nun, demi qalam dan apa yang mereka tulis (Q.S. Al-Qalam: 1).⁴²

Jadi tujuan menulis terutama bagi anak sekolah dasar awal sebagai penelitian yang dilakukan peneliti adalah tujuan penugasan (*assignment purpose*), yaitu siswa menulis sesuatu karena ditugaskan oleh guru.

c. Langkah-langkah Menulis

Langkah-langkah menulis menurut Alek dan Achmad antara lain: (a) persiapan (*preparation*) yaitu membuat kerangka tulisan (*outline*), menemukan idiom yang menarik (*eye catching*), menemukan kata kunci (*key word*); (b) menulis (*writing*) haruslah ingatkan diri agar tetap logis, baca kembali setelah menyelesaikan satu paragraf, percaya diri akan apa yang telah ditulis; (c) editing merupakan langkah dalam

⁴¹Hamka, *Tafsir Al-Azhar*, (Jakarta: Panjimas, 1992), Juz. 29, hlm, 40.

⁴²Soenarjo, dkk., *Al-Quran dan Terjemahnya*, hlm. 960.

memperhatikan kesalahan kata, tanda baca, dan tanda hubung, serta huruf antar paragraf, dilanjutkan membaca esai secara keseluruhan.⁴³

d. Kriteria Tulisan yang Baik

Mengenai ciri-ciri tulisan yang baik, sebagai berikut: (1) tulisan yang baik mencerminkan keterampilan penulis mempergunakan nada yang serasi, (2) tulisan yang baik mencerminkan keterampilan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh, (3) tulisan yang baik mencerminkan keterampilan penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samar-samar, (4) tulisan yang baik mencerminkan keterampilan penulis untuk menulis secara meyakinkan, menarik minat para pembaca, (5) tulisan yang baik mencerminkan keterampilan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya, dan (6) tulisan yang baik mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah atau manuskrip.⁴⁴

Hal tersebut sesuai dengan simpulan Mc. Mahan dan Day sebagaimana di kutip oleh Henry Guntur Tarigan bahwa ciri-ciri tulisan yang baik sebagai berikut: (a) jujur yaitu tidak memalsukan gagasan/ide yang akan ditulis; (b) jelas dan tidak membingungkan para pembaca; (c) singkat sehingga tidak memboroskan waktu para pembaca; (d) usahakan keanekaragaman maksudnya kalimat yang digunakan beraneka ragam, berkarya dengan penuh kegembiraan.⁴⁵

Pakar pendidikan lain merangkum kriteria tulisan yang baik sebagai berikut: (a) kesesuaian topik (relevansi dan akurasi); (b) kesesuaian antar paragraph; (c) pemilihan kata dan rangkaian kalimat.⁴⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pada penelitian ini peneliti secara singkat merumuskan ciri-ciri tulisan yang baik sebagai

⁴³Alek A & Achmad HP, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hlm. 107

⁴⁴Tarigan, H.G, *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008b), hlm. 6-7.

⁴⁵Tarigan, H.G, *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*,

⁴⁶Alek A & Achmad HP, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*, hlm. 108.

berikut: (1) mencerminkan keterampilan penulis untuk menulis dengan benar, jelas, dan tidak samar-samar, (2) mudah dipahami, (3) formasi kata teratur dengan baik, (4) pilihan kata bervariasi, dan (5) model kalimat bervariasi.

e. Faktor yang mempengaruhi Keterampilan Menulis

Dalam proses pembelajaran mungkin akan muncul kesulitan menulis huruf Bahasa Indonesia bila dipandang dari keterampilan anak didik. Menurut Lerner sebagaimana yang dikutip oleh Mulyono Abdurrahman⁴⁷ bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan anak untuk menulis, seperti:

1) Motorik

Kematangan motorik peserta didik, akan memudahkan penulisan macam dan bentuk huruf. Sehingga tulisan menjadi jelas, tidak terputus-putus dan mengikuti garis

2) Perilaku

Perilaku merupakan reaksi peserta didik berupa gerakan badan maupun ucapan atas sesuatu yang berada dihadapannya, maka kontrol dan kendali perilaku yang dapat dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar membantu memperlancar proses. Karena perilaku yang tenang, mempermudah peserta didik dalam belajar menulis.

3) Persepsi

Persepsi lebih condong pada tanggapan yang muncul sebagai penerimaan informasi maupun pengetahuan melalui indrawi, terutama pada persepsi auditif yang membantu memahami ucapan atau suara yang didengar untuk dapat diaktualisasikan dalam tulisan.

⁴⁷Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, hlm. 22.

4) Memori

Memori yang biasa muncul dengan bahasa ingatan adalah daya sadar mengenai pengalaman maupun pengetahuan yang telah diketahui sebelumnya, sehingga peserta didik dengan mudah mampu memvisualisasikan bentuk huruf ke dalam tulisan.

5) Keterampilan melakukan *Cross Modal*

Cross Modal merupakan keterampilan mentransfer dan mengorganisasikan fungsi visual ke motorik.

6) Penggunaan tangan yang dominan

Arah penulisan alfabet Indonesia dari sebelah kiri, sehingga dominasi tangan kanan dalam menulis lebih membantu mempermudah menulis bentuk huruf.

7) Keterampilan memahami instruksi

Keterampilan memahami instruksi dititik beratkan pada ketepatan peserta didik dalam menulis apa yang diinstruksikan oleh pendidik baik dalam mendikte.

Jadi Peserta didik/anak yang perkembangan motoriknya belum matang atau mengalami gangguan akan mengalami kesulitan dalam menulis; tulisannya tidak jelas, terputus-putus atau tidak mengikuti garis. Anak hiperaktif atau yang perhatiannya mudah dialihkan, dapat menyebabkan pekerjaannya terhambat, termasuk pekerjaan menulis. Anak yang terganggu persepsi dapat menimbulkan kesulitan dalam menulis. Jika persepsi visual yang terganggu, anak mungkin akan sulit membedakan bentuk-bentuk huruf yang hampir sama.

5. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar yang juga disebut pembelajaran, merupakan realisasi dari konsep-konsep dalam pendidikan. Sehubungan dengan hal ini, belajar adalah peran siswa dalam proses mengkonstruksi pengetahuan, baik yang alami maupun manusiawi. Proses ini adalah suatu proses yang aktif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang bertumpu pada keterampilan membaca dan menulis perlu diarahkan pada tercapainya kemahirwacanaan. Keterampilan membaca dan menulis harus segera dikuasai oleh para siswa, karena hal ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses pembelajaran. Membaca lancar beberapa kalimat sederhana dan menulis kalimat yang didiktekan guru dengan huruf tegak bersambung merupakan salah satu kompetensi dasar yang ada di anak sekolah dasar.

Permasalahannya proses belajar membaca dan menulis adalah Kurangnya ketertarikan siswa dalam proses belajar karena media pembelajaran yang digunakan tidak variatif sehingga belum mendukung keberhasilan yang ingin dicapai oleh siswa.

Berdasarkan fenomena tersebut, proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan penggunaan media yang menarik disertai prinsip pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran harus tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Guru perlu menggunakan media *flashcard*. Penggunaan media *flashcard* dapat menarik perhatian dan memudahkan proses belajar mengajar, karena media *flashcard* merupakan media kartu bergambar yang sangat menarik perhatian, berisi huruf / angka yang simpel dan menarik, satu sisi kartu berisi gambar-gambar yang menarik dan sisi lainnya berisi keterangan yang menjelaskan gambar. *Flashcard* merupakan media kartu yang mudah dibawa kemana-mana, praktis, dan sangat mudah diingat dan dimengerti, menyenangkan penggunaannya sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu

Selain penggunaan media *flashcard* pembelajaran membaca dan menulis perlu penggunaan metode pembelajaran yang tepat, terarah, efektif dan efisien dalam pembelajaran, agar proses pembelajaran akan benar-benar menghasilkan peserta didik yang berkepribadian, memiliki

keterampilan dalam menjalani kehidupannya dengan baik.⁴⁸ Artinya diperlukan sebuah strategi yang tepat agar seorang guru sukses dalam proses pembelajaran, yang akhirnya akan dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah direncanakan.

Silberman memodifikasi paham pembelajaran dengan konsep *active learning* sebagai pengembangan dari apa yang telah dinyatakan oleh Confusius bahwa ; apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit. Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai faham. Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan, diskusikan dan lakukan saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai.⁴⁹

Atas dasar paham belajar aktif di atas jelas bahwa dalam proses belajar mengajar siswa dituntut aktif dalam mencari informasi atau pengetahuan yang diinginkan. Siswa tidak hanya mendengar dan melihat, akan tetapi juga menanyakan, mendiskusikan melakukan dan mengajarkan pengetahuannya. Peran guru dalam hal ini adalah fasilitator yang memberikan bimbingan serta beberapa alternatif sumber belajar dan mengkondisikan agar semaksimal mungkin siswa belajar dengan aktif. Sehingga dengan demikian siswa mendapatkan pengalaman sendiri yang kemudian akan mengkristal menjadi pengetahuannya. Oleh karena itulah maka penggunaan strategi berbasis *active learning* dalam pembelajaran merupakan salah satu pilihan yang sesuai dengan teori di atas.

Active learning merupakan bentuk pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan keaktifan siswa sejak awal melalui aktifitas-aktifitas belajar yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat siswa berfikir tentang materi. Realisasinya, siswa dalam proses belajar bisa berperan sebagai pemimpin untuk seluruh kelas atau dalam

⁴⁸Zamroni, *Pendidikan dan Demokrasi dalam Transisi (Prakondisi Menuju Era Globalisasi)*, (Jakarta: Muha lmmadiyah, 2007), hlm. 228

⁴⁹ Melvin L Silberman, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, hlm. 2

kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktikkan keterampilan-keterampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, siswa mempresentasikan ide kepada siswa yang lain, dan mengajar satu sama lain.⁵⁰ metode yang disebutkan terakhir itulah yang kemudian dikenal dengan istilah metode *peer lesson*

Metode *peer lesson* merupakan salah satu dari metode pembelajaran berbasis *active learning*. metode 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.

Penerapan media *flashcard* dan metode *peer lesson* pembelajaran membaca dan menulis pada dasarnya berorientasi pada pengembangan keterampilan siswa dalam menguasai membaca dan menulis pelajaran, sekaligus memiliki kecakapan atau keterampilan dalam menyampaikan atau mempresentasikan materi pelajaran kepada siswa yang lain. Bahkan siswa dapat mengajarkan kepada orang lain sekalipun di luar kelas. Penggunaan media dan secara berkelanjutan dengan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian/minat siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa.

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini merupakan upaya untuk menunjukkan bahwa penelitian ini bukan penelitian baru, sudah banyak ditemukan penelitian semisal dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Kajian pustaka ini digunakan sebagai bahan perbandingan atas karya ilmiah yang ada, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, kajian pendahulu juga mempunyai andil besar dalam rangka mendapatkan

⁵⁰ Melvin L Silberman, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, hlm. xiv

suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah:

1. Penelitian yang ditulis oleh Ida Rahayu Ningsih, 2011, yang berjudul “Penggunaan Media *Flashcard* Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah I Kebumen”. (Penelitian) Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo. Dari hasil penelitiannya, Ida Rahayu Ningsih mengungkapkan bahwa: 1) Penggunaan media *flashcard* secara teratur pada setiap pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Kebumen. Hal ini diketahui dari perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. 2) Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa, siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Kebumen. Hal ini diketahui dari hasil keterampilan siswa, yaitu rata-rata kelas pada kegiatan pra siklus hanya mencapai 60,7%; pada kegiatan siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 71,6%; dan pada kegiatan siklus II meningkat hingga mencapai 79,5%.
2. Penelitian yang ditulis oleh Ratna Sari, 2009, yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Intensif Melalui Teknik Permainan Kuis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas VII MTs Al-Asror Gunungpati Semarang”. (Penelitian) Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dari penelitian yang dilakukan dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan teknik permainan kuis media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa. Pada siklus I meningkat sebesar 13% dari rata-rata pra-siklus. Kemudian pada siklus II meningkat 10% dari rata-rata siklus I.
3. Penelitian yang ditulis oleh Abdul Muiz 2013 yang berjudul *Implementasi Model Pembelajaran Peer Tutoring (Tutor Sebaya) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di MAN Demak dalam Pelajaran Fikih Materi Pokok Zakat Semester I Tahun Ajaran 2010/2011*. Hasil penelitian menunjukkan melalui model pembelajaran tutor sebaya

dengan menciptakan suasana pembelajaran diskusi aktif yang dipimpin oleh seorang tutor maka suasana kelas menjadi hidup, peserta didik menjadi aktif dan hasil belajar lebih maksimal. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus, rata-rata hasil belajar 59, 23 dan ketuntasan klasikal 28,95%. Pada siklus I setelah menerapkan model pembelajaran tutor sebaya rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 61, 08 dan ketuntasan klasikal menjadi 48, 65%. Sedangkan pada siklus II setelah diadakan evaluasi pelaksanaan tindakan. Rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 78, 57 dan ketuntasan klasikalnya 85, 71%. Keaktifan peserta didik dari siklus 1 sampai siklus II yaitu dari 5, 9% meningkat menjadi 7, 4%. Dari tiga tahap tersebut jelas bahwa ada peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran tutor sebaya dibanding dengan model pembelajaran sebelumnya. Namun dari penelitian tersebut masih terdapat peserta didik yang mempunyai nilai skor terakhir dan nilai hasil belajar dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Hal ini disebabkan karena beberapa hal yaitu karena kondisi keluarga, lingkungan sekolah yang tidak mendukung dan daya ingat atau tingkat intelegualitas maupun IQ yang rendah.

4. Penelitian Pandu Fitra Hanaya, yang berjudul Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Metode *Peer Lessons* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menjelaskan Dasar-Dasar Sinyal Video di SMK Negeri 1 Madiun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran aktif dengan metode peer lessons lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran ceramah dengan rata-rata hasil belajar sebesar 79,2857 (eksperimen) dan 67,3810 (kontrol); (2) Hasil respon siswa terhadap keseluruhan aspek pada lembar angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif dengan metode peer lessons dikategorikan sangat baik dengan rata-rata hasil rating 84,72%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif

dengan metode *peer lessons* layak digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 1 Madiun.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Widyasari, FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret, Judul Penerapan Metode Permainan Melalui Media *Flashcard* dalam Peningkatan Keterampilan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 2 Kebasen. Penerapan metode permainan melalui media flash card dalam peningkatan keterampilan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan melalui media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, dalam 3 siklus, terdiri dari 3 pertemuan dalam tiap siklusnya. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode permainan melalui media flash card, dapat meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen.

Penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian yang peneliti kaji yaitu tentang media *flashcard* dan metode *peer lesson*, namun penelitian berdiri sendiri sedangkan penelitian ini menggabungkan keduanya sehingga proses yang nantinya dilakukan berbeda dengan penelitian di atas.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan PTK.⁵¹ Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan keterampilan membaca dan menulis karangan sederhana menggunakan media *flashcard* dikombinasikan dengan metode *peer lesson* di kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari Weleri Kendal semester 1 tahun pelajaran 2014/2015.

⁵¹ Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2009), hlm. 43