

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.¹

Lahirnya Undang-undang No. 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan dengan diangkatannya membaca, menulis dan berhitung sebagai kemampuan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dari kelas I.

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 kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.²

Disamping itu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.³

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

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

³ 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.⁴

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

Namun kemampuan membaca dan menulis menjadi sesuatu yang sangat sulit bagi siswa, terutama siswa kelas 1 MI Ma'arif 2 Jatisari Kebumen. Evaluasi pembelajaran menulis yang dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2012 ternyata 75% siswa mendapat nilai kurang dari 70 dari jumlah siswa sebanyak 19 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, mengantuk dan kurang antusias dalam bertanya. Beberapa asumsi kurang

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

minatnya peserta didik pada pelajaran tersebut dikarenakan guru yang mengajarkan kurang variatif dalam menerapkan model pembelajaran.

Untuk menarik peserta didik supaya 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 meningkatkan motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuannya 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.⁵

Model pembelajaran yang perlu digunakan guru Bahasa Indonesia kelas 1 MI Ma'arif 2 Jatisari Kebumen 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.⁶

Upaya 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 meningkatkan keserasian dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar.⁷

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

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

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

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

dicapainya.⁸ Selain itu pelajaran 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.⁹

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 pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pelajaran 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.¹⁰

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

⁸ Nana Sudjana dan Achmad Riva'i, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 2006), hlm. 2.

⁹ Martina Rini S. Tasmin, "Belajar Lebih Penting Dari Pada Bermain " <http://www.e-psikologi.com/anak/250402.htm>, diakses pada tanggal 9 Oktober 2011

¹⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), Cet.ke-9, hlm.2.

tidak menghalangi belajar, (4) Variabel-variabel tampilan seperti ukuran, posisi halaman, gaya, warna dan derajat kenyataannya bisa berfungsi sebagai pengarah perhatian, akan tetapi tidak secara signifikan membantu dalam belajar, (5) ada hubungan yang linier dalam gambar dan belajar lanjutannya.¹¹

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Flashcard di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 2 Jatisari Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MI Ma’arif 2 Jatisari Kebumen?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan membaca dan menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MI Ma’arif 2 Jatisari Kebumen dengan menggunakan media *flashcard*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MI Ma’arif 2 Jatisari Kebumen.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan membaca dan menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MI Ma’arif 2 Jatisari Kebumen dengan menggunakan media *flashcard*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis

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

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 kemampuan membaca dan menulis dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan 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 meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas 1 MI Ma'arif 2 Jatisari Kebumen dengan menggunakan media *flashcard*.
- 2) Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam upaya untuk meningkatkan mutu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan mutu sekolah secara institusional.