

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang wajib ditempuh. Ibaratkan pondasi rumah, pendidikan sekolah dasar merupakan langkah awal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pada jenjang ini siswa lebih sering berinteraksi dengan teman sebangkunya, maka dari itu pendidikan sekolah dasar tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan membaca, menulis ataupun berhitung tetapi siswa juga akan diarahkan untuk mengembangkan aspek baik secara sikap sosial, spiritual, pengetahuan, kemampuan dasar maupun keterampilan. Karakteristik siswa sekolah dasar sendiri ialah cara berikir yang masih abstrak dan membutuhkan benda konkrit seperti media pembelajaran untuk memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penguasaan sebuah materi pembelajaran. Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar yang berbasis tematik terpadu ini mencakup beberapa muatan pelajaran, oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus cocok dengan materi yang akan dibelajarkan. Penelitian ini akan membahas sebuah media pembelajaran, setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang harus dipahami oleh seorang guru. Guru juga dituntut lebih mengembangkan sebuah media pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Penggunaan media sendiri dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi dengan baik.

Menurut jurnal yang ditulis oleh Ardiyanti (2015) menyatakan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang tidak memahami pentingnya kemampuan membaca, hal ini dikarenakan minimnya motivasi siswa untuk membaca. Sedangkan menurut jurnal Khasana dan Cahyani (2016) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dapat mengembangkan dan menghasilkan potensi kemampuan berpikir serta dapat meningkatkan bidang akademik siswa. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti akan meneliti kemampuan membaca

pemahaman siswa kelas 4 dalam menilai sebuah unsur cerita dengan menggunakan sebuah media pembelajaran flashcard. Media *flashcard* adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25x30 cm. Gambar-gambar dapat dibuat menggunakan tangan, atau menggunakan gambar atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada *flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakang kartu Susilana, dan Riyana (2009:94).

Sedangkan menurut Arsyad (2013:115) memiliki pendapat berbeda seperti yang diungkapkan sebagai berikut: *flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm yang disesuaikan dengan besar kecilnya kelas, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (hewan, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata, Arsyad juga mengatakan bahwa *flashcard* adalah media kartu yang berisi gambar, teks, maupun symbol yang nantinya berguna untuk meningkatkan ingatan serta menuntun siswa pada sesuatu atau materi yang berhubungan gambar atau teks dalam *flashcard*. Menurut Susilana, dan Riyana (2009:95) kelebihan media *flashcard* dapat disimpulkan sebagai berikut: pembuatannya mudah, mudah dibawa-bawa, berkarakteristik mudah diingat, dan menyenangkan.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu-kartu yang berisi gambar, simbol dan teks dengan ukuran yang bisa kita sesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan serta media *flashcard* dapat kita buat sendiri ataupun menggunakan yang sudah jadi.

Media *flashcard* ini merupakan media yang dapat meningkatkan kemampuan dari beberapa aspek dalam mempersiapkan media pembelajaran terutama media *flashcard* ada beberapa yang harus disiapkan diantaranya; mempersiapkan diri, melihat situasi dan kondisi, guru harus menguasai cara menggunakan media pembelajaran *flashcard*, menguasai materi, mempersiapkan *flashcard* dari rumah, mempersiapkan tempat untuk belajar menggunakan *flashcard* baik diluar maupun didalam ruangan pastikan guru telah menyeting tempat sebelumnya jika diperlukan.

Mempersiapkan siswa, memberi pengarahan siswa tentang arahan-arahan saat belajar menggunakan media *flashcard* agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas sangat menarik jika dilakukan penelitian lebih lanjut lagi tentang penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus terhadap kemampuan membaca pemahaman dengan cara siswa menilai unsur-unsur sebuah cerita, melalui judul “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 4 Tema 4 Subtema 1 Pb 6 SDN Belahantengah Mojosari”.

### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan judul yang dipilih “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 4 Tema 4 Subtema 1 Pb 6 SDN Belahantengah Mojosari”. Langkah awal dari kegiatan penelitian ini adalah mennetukan batasan masalah yang hendak diteliti, hal ini bertujuan agar apa yang akan dibahas tidak meluas dari topic sehingga mudah dipahami dan berjalan sesuai pembahasan semestinya. Peneliian ini difokuskan hanya pada:

1. Penggunaan media *flashcard*.
2. Dilakukan pada siswa kelas 4 (Tema 4 Subtema 1 Pb 6).
3. Kemampuan membaca pemahaman dengan menilai unsur cerita menggunakan pendapatnya sendiri.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah peneliti jabarkan diatas, maka dapat dibentuk sebuah rumusan msalah dalam penelitian ini adalah Adakah Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 4 Tema 4 Subtema 1 Pb 6 SDN Belahantengah Mojosari?.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas 4 tema 4 subtema 1 pb 6 SDN Belahantengah Mojosari. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan menghasilkan hasil yang diharapkan yaitu media *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada guru, sekolah maupun peneliti. Manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Guru

Sebagai kesempatan guru menambah pengetahuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran dan membuat sebuah media.

2. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik guru seperti pengembangan media pembelajarn agar pembelajaran menjadi menarik. Sehingga dapat memberikan pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa dan menghasilkan hasil belajar yang baik.

3. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dan enambah pengetahuan serta keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat dan merasakan apakah media pembelajaran yang digunakan selama penelitian dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

