

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan pondasi utama bagi pembangunan suatu bangsa dan masyarakat. Ini memberi orang pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang mereka butuhkan untuk menghadapi tantangan hidup dan memberikan kontribusi positif bagi pembangunan ekonomi dan sosial<sup>1</sup>. Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan karakter dan etika individu, mempromosikan pemahaman lintas budaya, serta mempromosikan penelitian dan inovasi. Oleh karena itu, investasi pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang membawa manfaat bagi individu, masyarakat, dan negara pada umumnya. Membaca adalah salah satu aspek penting yang dapat membantu mendorong pendidikan yang baik. Membaca merupakan proses memperoleh pesan yang disampaikan melalui bahasa tulis untuk memberikan ingatan kepada siswa sebagai bekal untuk kehidupan masa depan. Keterampilan membaca merupakan poin penting yang dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran<sup>2</sup>.

Pada pendidikan formal, kemampuan membaca diajarkan dalam dua tahap, yaitu kemampuan membaca awal (permulaan) dan tingkat lanjut<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Baiq Widya Ningsih, Siti Istiningih, and Ilham Syahrul Jiwandono, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia," *Journal of Classroom Action Research*, Vol.4 No. 3 (2022), 129.

<sup>2</sup> Rahmah Kumullah, Ahmad Yulianto, and Ida, "Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Keas Rendah Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan*, Vol.7 No. 2 (2019), 37.

<sup>3</sup> Farida Hasmi, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa Kelas II SD Negeri 001 Rimba Sekampung Dumai," *SEJ*, Vol.7 No. 4 (2017), 423.

Secara umum, siswa yang duduk di bangku kelas 2 seharusnya sudah mampu membaca kata demi kata menggunakan bahasa yang baik, meskipun hanya dengan kata-kata sederhana. Proses membaca pada kelas rendah inilah yang dinamakan dengan proses membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan adalah tahap pertama belajar membaca saat anak mulai mengenal huruf dan bunyi huruf dan secara bertahap mengembangkan kemampuan membaca kata<sup>4</sup>. Pada tingkat ini, anak belajar mengenal dan memahami hubungan antara huruf dan bunyinya. Mereka juga belajar menggabungkan bunyi huruf menjadi kata-kata yang dapat mereka baca.

Proses membaca permulaan dibagi menjadi dua tahap yaitu dengan dan tanpa buku. Pembelajaran membaca permulaan menggunakan buku dilakukan dengan menggunakan buku teks atau bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat membaca siswa. Siswa belajar membaca teks yang tercetak dalam buku, yang dapat berisi cerita pendek, kalimat sederhana, atau kata-kata terstruktur. Dengan tahap ini, siswa dapat belajar mengenal, memahami, merangkai menjadi kata, dan memahami makna kata melalui bahan bacaan yang diberikan. Sedangkan pembelajaran tanpa menggunakan buku dilakukan dengan tidak melibatkan buku teks tetapi melalui berbagai kegiatan dan situasi sehari-hari. Tahap membaca permulaan tanpa menggunakan buku dilakukan dengan melibatkan lingkungan nyata sebagai sumber bacaan siswa, dimana siswa dapat menerapkan keterampilan membaca mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari<sup>5</sup>. Tujuan membaca

---

<sup>4</sup> Siti Asmonah, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar," *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2019): 30.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 424.

permulaan yaitu sebagai dasar pemahaman bacaan lanjutan agar siswa dapat menangkap dan mengkomunikasikan isi teks dengan intonasi yang tepat<sup>6</sup>.

Namun demikian, kondisi lapangan yang sering ditemui saat ini adalah banyak siswa yang belum lancar membaca. Keadaan ini membuktikan bahwa pemahaman membaca siswa masih sangat rendah. Proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena dapat menjadi penghambat guru dalam memberikan materi. Dengan demikian, peran guru untuk mengatasi permasalahan tersebut sangat penting. Namun, beberapa guru masih belum memahami peran mereka sebagai pengajar. Guru mungkin hanya menerapkan silabus tanpa mengembangkannya menjadi pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, guru harus mampu mengubah dirinya sendiri, teknik dan metode yang digunakan. Guru harus merencanakan dengan matang pembelajaran agar kebiasaan membaca dapat dibudayakan sebagai suatu keadaan yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran harus dilakukan dalam kondisi santai dan menggembirakan, misalnya bermain beberapa permainan selama proses pembelajaran dan menggunakan media yang menarik.

Landasan dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran tertuang pada Al-Qur'an, yaitu pada Surah An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ ۚ ۚ

*Artinya: “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa*

<sup>6</sup> Rahmah Kumullah, Ahmad Yulianto, and Ida, “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Keas Rendah Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan*, Vol.7 No. 2 (2019), 37.

yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkannya” (QS. An-Nahl Ayat 44).

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mengkomunikasikan pesan dan informasi yang dapat menarik perhatian dan minat siswa<sup>7</sup>. Media *flash card* adalah alat atau bahan pembelajaran berupa kartu-kartu kecil yang biasanya terbuat dari karton atau bahan yang kokoh. Setiap *flash card* biasanya memiliki kata, gambar, konsep atau pertanyaan tertulis di satu sisi, sedangkan sisi lain kosong atau berisi jawaban/penjelasan yang relevan. Media ini digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman konsep secara visual, asosiatif, atau interaktif. Media *flash card* ini bentuknya kartu bergambar, kartu surat, kartu kata, dan kartu frase. Guru memanfaatkan media *flash card* untuk membantu siswa belajar membaca dengan mengenalkan huruf, bunyi (fonem), kosa kata, dan prinsip pemahaman.<sup>8</sup>. Karakteristik media *flash card* adalah terdapat ilustrasi yang mendukung konsep atau kata yang dipelajari dengan pengelompokan sesuai dengan jenisnya. Visualisasi ini membantu untuk lebih memahami dan mengingat informasi. Selain itu, media *flash card* juga memiliki karakteristik berupa gambar yang digunakan adalah gambar yang digambar langsung dengan tangan maupun dari gambar telah tersedia dan ditempelkan pada kartu, kemudian diberi keterangan yang mewakili setiap gambar.

---

<sup>7</sup> Budi Rahman and Hariyanto, “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2,” *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.2 No. 2 (2014), 132.

<sup>8</sup> Rahmah Kumullah, Ahmad Yulianto, and Ida, “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Keas Rendah Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan*, Vol.7 No. 2 (2019), 38.

Media *flash card* memiliki kelebihan diantaranya, membantu memperkuat hafalan melalui pengulangan yang efektif, dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu dan materi yang dipelajari, memungkinkan siswa untuk fokus pada satu informasi atau konsep pada satu waktu. Hal ini dapat membantu untuk meningkatkan konsentrasi dan mengurangi kemungkinan gangguan dalam proses pembelajaran<sup>9</sup>. Media ini praktis, dilihat dari produksi dan penggunaannya<sup>10</sup>. Sementara itu, kelemahan dari media *flash card* yaitu gambar hanya menonjolkan persepsi visual dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar<sup>11</sup>. Melalui karakteristik dan kelebihan media *flash card*, media ini dapat membantu siswa dengan mudah konsep Media ini juga menarik karena bisa digunakan dalam permainan.

Salah satu permainan yang dapat dikolaborasikan dengan media *flash card* adalah teka-teki. Permainan teka-teki adalah kegiatan yang melibatkan pemecahan masalah atau pemikiran yang menantang untuk sampai pada solusi atau jawaban yang benar. Tujuan dari permainan ini adalah untuk merangsang pikiran dan kreativitas pemain untuk memecahkan masalah atau mencari solusi dengan logika, penalaran dan pemikiran kritis<sup>12</sup>. Permainan teka-teki ini memiliki banyak manfaat ketika dimainkan, diantaranya melatih kemampuan siswa untuk berkonsentrasi,

---

<sup>9</sup> Baiq Widya Ningsih, Siti Istiningsih, and Ilham Syahrul Jiwandono, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia," *Journal of Classroom Action Research*, Vol.4 No. 3 (2022), 130.

<sup>10</sup> Budi Rahman and Hariyanto, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2," *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.2 No. 2 (2014), 133.

<sup>11</sup> *Ibid.*, 130

<sup>12</sup> Wicka Yunita Dwi Utami, "Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki," *jurnal ilmiah*, Vol.08 No. 1 (2013), 3.



mengingat kembali materi yang diajarkan, menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa, membuat suasana kelas menjadi nyaman, menghilangkan rasa bosan di dalam kelas<sup>13</sup>.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo. SDN Tosanan Ponorogo merupakan sekolah dasar di desa Tosanan dengan akreditasi sekolah baik dan memiliki banyak prestasi yang membanggakan. Selain itu, fasilitas yang disediakan di sekolah tersebut cukup memadai. Namun, di sekolah tersebut masih ditemukan beberapa permasalahan diantaranya banyak siswa yang masih belum lancar membaca dan belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Di sekolah ini, terdapat 11 dari 24 total siswa kelas 2 yang masih memiliki permasalahan dalam membaca diantaranya masih belum hafal huruf abjad, kesulitan mengeja, kesulitan membedakan beberapa huruf karena menurut mereka huruf-huruf tersebut mirip, dan kurang jelas pengucapan kata yang dibaca, serta tidak teliti dalam membaca sehingga banyak kata yang terlewat. Selain itu, masih terdapat siswa yang pelafalannya kurang jelas dan tidak sedikit dari mereka mudah bosan dengan pembelajaran, terlebih ketika diminta membaca. Menurut mereka membaca merupakan hal yang membosankan dan monoton karena guru hanya menggunakan buku materi. Sehingga, ketika membaca mereka hanya mampu bertahan dengan beberapa kalimat saja. Sementara itu, siswa yang belum lancar membaca hanya

---

<sup>13</sup> Ibid., 4.

melihat-lihat halaman buku kemudian memilih menjahili teman-teman yang lain agar mereka terganggu dan mau bermain dengannya daripada membaca buku tersebut<sup>14</sup>.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian tersebut adalah (1) Rahmah Kumullah et al., tahun 2019 dalam penelitian berjudul “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar” mengemukakan bahwa media *flash card* ini memiliki efek yang besar pada pemahaman membaca siswa kelas rendah. Metode pembelajaran *flash card* sebagai faktor eksternal memiliki dampak yang lebih besar dibandingkan dengan kecerdasan internal<sup>15</sup>, (2) Baiq Widya Ningsih et al., tahun 2022 dalam penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia” mengemukakan bahwa penggunaan media *flash card* berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan membaca permulaan siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kemampuan membaca siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena menggunakan media *flash card* dalam proses pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media apapun<sup>16</sup>.

Dengan demikian penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui

---

<sup>14</sup> Transkrip Wawancara, 01/W/III/2023, 2023, n.d

<sup>15</sup> Rahmah Kumullah, Ahmad Yulianto, and Ida, “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Keas Rendah Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan*, Vol.7 no. 2 (2019), 41.

<sup>16</sup> Baiq Widya Ningsih, Siti Istiningsih, and Ilham Syahrul Jiwandono, “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia,” *Journal of Classroom Action Research*, Vol.4 no. 3 (2022), 131.

Media Pembelajaran *Flash Card* Dengan Permainan Teka-Teki Pada Tema 8 Bagi Siswa Kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah bertujuan untuk memfokuskan dan membatasi penelitian yang akan diteliti. Rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo?
3. Bagaimana hasil dari penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini ditujukan untuk mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai peneliti. Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo?
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo.



3. Untuk mengetahui hasil dari penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo?

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

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkuat atau membuktikan teori pembelajaran penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo.

2. Manfaat praktis

- a. Untuk lembaga penelitian/sekolah: Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan dapat membantu institusi pendidikan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran.

- b. Untuk guru: Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk pemanfaatan *flash card* sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

- c. Untuk siswa: Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan bagi siswa tentang penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemula.

- d. Untuk peneliti: Penelitian ini digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan membaca awal menggunakan *flash card* di tingkat SD dan menulis artikel ilmiah.
- e. Untuk peneliti masa depan: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan penelitian pemanfaatan *flash card* sebagai wahana pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.
- f. Untuk orang tua siswa: Penelitian ini pada awalnya bertujuan untuk menunjang keterampilan membaca siswa kelas 2 SDN Tosanan Ponorogo.

#### **E. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah yaitu memberikan atau menjelaskan makna istilah yang dipelajari secara konseptual atau dalam kamus bahasa agar orang lain tidak salah memahami masalah yang sedang dibahas dan memberikan makna istilah dengan spesifikasi kegiatan untuk mengukur variabel. Istilah-istilah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

- a. Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah tahap awal dalam belajar membaca, ketika anak mulai mengembangkan keterampilan dalam membaca dan memahami teks tertulis. Membaca permulaan melibatkan pengenalan huruf dan bunyi (fonem), memahami

konsep kata dan kalimat, dan menerapkan keterampilan decoding untuk membaca kata dengan lancar<sup>17</sup>.

b. Media Pembelajaran *flash card*

Media merupakan penghubung atau pesan yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca<sup>18</sup>. Sedangkan Media *flash card* adalah alat atau bahan belajar yang terbuat dari kartu-kartu kecil yang biasanya terbuat dari karton atau bahan yang kokoh<sup>19</sup>. Setiap *flashcard* biasanya memiliki kata, gambar, konsep atau pertanyaan tertulis di satu sisi, sedangkan sisi lain kosong atau berisi jawaban/penjelasan yang relevan. Media ini digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman konsep secara visual, asosiatif, atau interaktif<sup>20</sup>.

c. Permainan teka-teki

Permainan teka-teki adalah kegiatan yang melibatkan pemecahan masalah atau pemikiran yang menantang untuk sampai pada solusi atau jawaban yang benar. Tujuan dari permainan ini adalah untuk merangsang pikiran dan kreativitas pemain untuk memecahkan masalah atau mencari solusi dengan logika, penalaran dan pemikiran kritis<sup>21</sup>.

<sup>17</sup> Farida Hasmi, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa Kelas II SD Negeri 001 Rimba Sekampung Dumai," *SEJ*, Vol.7 No. 4 (2017), 424.

<sup>18</sup> Ayu Lestari, "Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, Vol.XIII No. 2 (2020), 281.

<sup>19</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Bandung: Antasari Press, n.d.).

<sup>20</sup> Budi Rahman and Hariyanto, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2," *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.2 No. 2 (2014), 132.

<sup>21</sup> Wicka Yunita Dwi Utami, "Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki," *jurnal ilmiah*, Vol.08 No. 1 (2013), 3

## 2. Definisi Operasional

Berdasarkan penjelasannya, beberapa variabel harus dijelaskan untuk menghindari kesalahpahaman. Definisi operasional pada penelitian ini antara lain:

- a. Dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan materi pembelajaran berupa *flash card*. Media *flash card* yang digunakan berupa kartu dan informasinya dikomunikasikan oleh guru kepada siswa atau antar siswa. Penyampaian informasi dapat dilakukan melalui permainan, khususnya teka-teki, dimana permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan melatih emosi siswa.
- b. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah hasil belajar membaca permulaan siswa kelas 2 berupa tes atau skor yang diperoleh siswa dalam akhir tindakan setiap satu siklus. Skor ini berupa angka yang akan menentukan adanya peningkatan atau tidak dan berhasil atau tidaknya penggunaan media *flash card* dalam membantu peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2.
- c. Pada penelitian ini kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *flash card* yang diterapkan melalui permainan teka-teki.