

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Masalah pendidikan telah diatur dalam suatu undang-undang yang hakikatnya merupakan suatu usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Pentingnya pendidikan bagi individu ditegaskan dengan diterbitkannya Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Tujuan pendidikan nasional di atas adalah sebuah sistem pendidikan yang terencana dengan baik dan saling mendukung antara bidang-bidang ilmu pengetahuan lainnya, salah satunya adalah pendidikan umum. Komponen yang penting di bidang pendidikan untuk dikembangkan, sehingga pendidikan umum

¹Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, (Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, Jakarta, 2006), h. 8-9

dijadikan salah satu mata pelajaran yang dimasukkan dalam SD/MI, SLTP/MTs, dan SMA/Madrasah Aliyah.

Kurikulum Tingkat satuan pendidikan (KTSP) Tahun 2006 memuat tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut 1). Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan, 2). Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, 3). Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, 4). Menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial, 5). Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, 6). Menghargai dan mengembangkan Sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, Pembelajaran Bahasa Indonesia memuat empat kemampuan yaitu keterampilan menyimak (mendengarkan), berbicara, dan menulis. Kegiatan pembelajaran yang tepat sehingga anak terampil dalam empat komponen tersebut.

Adapun yang dimaksud dengan membaca adalah proses pengolahan yang kritis, dan kreatif yang dilakukan dengan tujuan memperoleh pemahaman yang bersifat menyeluruh tentang bacaan itu, dan penilaian terhadap keadaan, nilai

fungsi, dan dampak bacaan itu.² Sedangkan menurut Taringan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca mampu dalam memperoleh kepuasan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Guru yang kreatif hendaknya tidak hanya terpaku dengan ceramah saat menyampaikan pembelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikan metode pembelajaran aktif, kooperatif dan PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan) salah satunya dengan belajar secara kooperatif/kerjasama. Selain itu, belajar juga bukan semata-mata penuangan informasi kedalam benak peserta didik. Namun, belajar memerlukan keterlibatan mental dan keaktifan peserta didik. Keterlibatan dan keaktifansiswa akan membuat pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna.³ Seorang guru juga harus memperhatikan media pembelajaran yang sesuai. Kesesuaian dalam penggunaan media pembelajaran ini akan membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan juga harus kreatif agar peserta didik tidak mudah lupa dengan apa yang telah dipelajari.

Sebagaimana firman-Nya surah Al-‘alaq ayat 1- 4, sebagai berikut.

²Henry Guntur, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan*, (Bandung : Angkara, 2008), h. 35

³ Narwanti Sri, *Creative Learning “Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit”*. (Yogyakarta: Familia, 2011), h. 32

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ
 وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ⁴ ﴿٥﴾

Pada ayat di atas, dapat kita lihat bahwa Allah menjelaskan dalam proses pembelajaran atau proses mentransfer pengetahuan kepada manusia dari yang semula tidak tahu menjadi tahu, itu menggunakan perantara berupa pena dengan perantara tulis baca. Menurut tafsir, pena di sini yang dimaksud adalah baca dan tulis. Jadi, kesimpulannya Allah sudah mengisyaratkan bahwa penggunaan media itu memang penting dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan. Akan tetapi, ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 ayat 3 yaitu ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial.⁵ Terkait tentang keempat komponen tersebut, maka sebagai seorang guru harus mampu memadukan dan mengembangkan keempat komponen tersebut supaya kegiatan pembelajaran

⁴ Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), h. 12.

⁵ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 73.

dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tercapai tujuan pembelajaran, dan menuai hasil yang maksima.

Mengoptimalkan proses pembelajaran agar semua dapat menerima penyampaian materi dengan baik, maka digunakan media pembelajaran sebagai penunjang dan pelengkap proses pembelajaran agar semua peserta didik aktif dan suasana kelas mejadi kondusif. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik.⁶ Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media sebagai alat bantu dan menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan efektif dan efisien.

Berangkat dari hal tersebut, maka peneliti mengambil suatu penelitian eksperimen untuk mengatasi masalah-masalah hasil belajar peserta didik kelas III di MIN 4 Banjar. Salah satu cara peneliti ialah melakukan pemilihan dan penentuan media yang sesuai yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Boleh jadi dari sekian keadaan salah satu penyebabnya adalah faktor media. Karena tidak adanya penggunaan media dan yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.⁷

Berdasarkan kenyataan yang ditemui di MIN 4 Banjar, banyak guru menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah), peserta didik hanya mendengar dan mencatat. Alasan menggunakan pembelajaran konvensional

⁶Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: Publisher, 2009), h. 1

⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 87

yang dikemukakan oleh beberapa sumber informasi (guru) antara lain: terbenturnya oleh waktu tatap muka di kelas, kesulitan untuk menyusun bahan pelajaran yang menggunakan media yang menarik, sarana dan prasarana yang kurang mendukung dan susah menentukan waktu yang pas apabila menggunakan media . Maka dari itu, pembelajaran seperti ini membuat peserta didik pasif karena peserta didik berada pada rutinitas yang membosankan, sehingga pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini digunakan media *Flash Card* yaitu kartu yang berisi kata-kata, gambar atau kombinasi kata dan gambar untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata didalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya. Selain interaksi dalam penggunaan media *Flash Card* lebih menarik dan lebih berorientasi pada peserta didik sehingga akan lebih memberi motivasi untuk belajar secara aktif .

Pembelajaran membaca dengan menggunakan media *Flash Card* ini, yaitu proses pembelajaran dengan cara memasang kartu kata sesuai dengan gambar yang berkaitan dengan perbendaharaan kata-kata. Melalui cara seperti ini diharapkan peserta didik mampu berpikir dengan logis sehingga pembelajaran menjadi bermanfaat dan bermakna. Tahapan kegiatan media pembelajaran *flash card* ini dimulai dari sajian informasi kompetensi, sajian materi, perlihatkan kartu yang berisi kosa kata dan gambar kegiatan berkaitan dengan materi, peserta didik (wakil) mengurutkan gambar sehingga sistematis,

guru menginformasikan urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep sesuai dengan bahan ajar, penyimpulan, evaluasi dan refleksi.⁸

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Penggunaan *Media Flash Card* dalam Pembelajaran Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 4 Banjar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sdebagai berikut yaitu :

1. Bagaimana penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran membaca ada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 4 Banjar?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 4 Banjar?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Media Flash Card berfungsi sebagai stimulus penguat yang dapat dilihat dan guru sebagai media bahasa, Seperti pendapat Mulyani Sumantri “ anak dapat membutuhkan suatu media tertentu agar dapat melafalkan kata dengan tepat”. Maka untuk penggunaan dalam pembelajaran membaca pada peserta didik kelas III di MIN 4 Banjar akan diterapkan media *flash card*.

⁸Roestiyah NK, *Strategi, Model Belajar Mengajar*,(Jakarta: Bina Askara, 2005) ,h 124

D. Tujuan Penelitian

Penelitian kelas ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui bagaimana aktivitas guru menggunakan media *Flash Card* dalam pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 4 Banjar.
2. Mengetahui apa saja factor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Flash Card* pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 4 Banjar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan sebagai berikut:

1. Bagi guru, penelitian ini dapat diharapkan dapat memberikan motivasi agar guru terus menambah dan mengembangkan pengetahuannya dalam hal membuat media pembelajaran yang dapat mendukung dalam pembelajaran.
2. Bagi Peserta didik, hal ini dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi, membuat materi yang diajarkan menjadi mudah dipahami, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta dapat memotivasi kemampuan membaca secara maksimal.
3. Bagi Sekolah, dapat menjadi contoh bagi sekolah lainnya yang lebih inovatif dan kreatif, karena peserta didik dan guru mempunyai interaksi edukatif serta menambah pemahaman dalam pembelajaran melalui media *flash card*.

4. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan terhadap masalah yang diteliti dan menjadikan motivasi agar terus berkreatifitas dalam membuat media pembelajaran kreatif.
5. Bagi guru pembelajaran Bahasa Indonesia, Sebagai informasi dan rujukan untuk bahan pertimbangan penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan membaca dalam rangka melaksanakan proses belajar mengajar dengan *efektif* dan *efisien*.
6. Bagi kepala sekolah, penelitian akan memberikan kontribusi yang baik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia serta meningkatkan kualitas hasil pendidikan sekolah.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari penulis memilih judul di atas sebagai berikut:

1. Mengingat pentingnya proses pembelajaran yang dapat membentuk pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
2. Mengingat penggunaan media dalam proses belajar mengajar di dalam kelas merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pendidikan.
3. Media *Flash Card* dapat membangkitkan motivasi dalam belajar dan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran akan terbantu dengan adanya media berupa kartu yang di dalamnya terdapat kosa kata.

4. Media *Flash Card* juga dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membangkitkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Serta dapat membuat peserta didik merasa senang dalam belajar karena terdapat gambar-gambar yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran.

G. Sistematika Pembahasan

Sistem penulisan ini dibagi ke dalam tiga bab. Pada setiap bab tersebut memuat beberapa masalah dan pembahasan sebagaimana tergambar di bawah ini:

Bab I pendahuluan, yang memuat latar belakang penelitian, perumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, manfaat penelitian, alasan memilih judul, hipotesis penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II landasan teoritis tentang media (pengertian media, fungsi media pembelajaran), *Flash Card* (Pengertian *Flash Card*, *Media flash card*), (hasil belajar, dan hakikat (pengertian Bahasa Indonesia, karakteristik Bahasa Indonesia, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, ruang lingkup Bahasa Indonesia , dan prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI), Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia (latar belakang pendidikan guru, pengalaman mengajar guru, faktor peserta didik, minat peserta didik, perhatian peserta didik, faktor situasi dan kondisi, faktor fasilitator)..

Bab III metodologi penelitian, memuat tentang penelitian lapangan (Kualitatif).

Bab IV Laporan hasil penelitian, berisi deskripsi lokasi penelitian dan penyajian data.

Bab V berisi simpulan dan saran