

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam rangka mencapai manusia yang beriman dan bertakwa. Senada dengan pengertian tersebut, Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2009), menyebutkan definisi mengenai pendidikan yang dijabarkan sebagai berikut :

Pendidikan adalah usaha sadar 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Saefuddin, tt:1).

Salah satu bagian terpenting dalam dunia pendidikan adalah terjadinya interaksi pembelajaran antara guru yang mengajar dengan peserta didik yang belajar sehingga terjalin suatu ikatan yang konstruktif dalam upaya menciptakan generasi bangsa yang memiliki kualitas pendidikan yang diharapkan oleh semua pihak baik orang tua, guru dan masyarakat pada umumnya.

Salah satu mata pelajaran yang tercakup dalam struktur kurikulum Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah pelajaran bahasa Indonesia. Materi pelajaran di MI/SD sebagaimana pada sekolah lainnya, dikembangkan berdasarkan pada Standar Isi yang telah ditentukan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2003 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, mempertinggi kemampuan berbahasa, menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia dan 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 bahasa Indonesia. Menurut Zulela (2013:4-5) standar kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI merupakan kualifikasi minimal peserta didik, yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Depdiknas (2006:317-318) atas dasar standar kompetensi tersebut, maka tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat;

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 dalam berbagai tujuan.

4. Menggunakan bahasa Indonesia 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 membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan di atas adalah dengan proses pembelajaran yang bermakna, proses pembelajaran harus memberikan pengetahuan bagi peserta didik agar mampu menjadi manusia seutuhnya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah harus mampu mengembangkan salah satu materi pokok bahasa Indonesia yaitu kemampuan penguasaan kosakata.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas III MI Al-Farisi bahwa kemampuan penguasaan kosakata peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia sangat rendah. Rendahnya penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Indonesia dipengaruhi oleh berbagai hambatan yang ditemui antara lain : (1) Minimnya pengetahuan siswa akan kata-kata, (2) Rendahnya kemauan siswa terhadap bacaan, (3) Kurangnya media dalam pengajaran (4) Rendahnya kualitas tugas-tugas siswa (5) Aktivitas belajar rendah.

Menurut Suryana dalam Hotimah (2010:12) bahwa media *flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek

diantaranya; mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses yang efektif 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 upaya meningkatkan keaktifan belajar.

Berdasarkan study pendahuluan yang di lakukan di MI Al-Farisi informasi bahwa kurangnya aktivitas siswa dalam belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. maka penelitian tindakan kelas ini memfokuskan kajian pada **“Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata elajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas III MI Al-Farisi Kecamatan Sukakarya Kabupaten Bekasi)”**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalah dituangkan ke dalam pertanyaan peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada penguasaan kosakata di kelas III MI Al – Farisi ?
2. Bagaimana Penerapan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada penguasaan kosakata di kelas III di MI Al-Farisi ?
3. Bagaimana aktivitas belajar Siswa sesudah menggunakan media flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada penguasaan kosakata di kelas III MI Al – Farisi di akhir siklus ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis didasarkan pada rumusan di atas, bertujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media flashcard pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada penguasaan kosakata di kelas III MI Al-Farisi.
2. Untuk mengetahui Penerapan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada penguasaan kosakata di kelas III di MI Al-Farisi ?
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa sesudah menggunakan media flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada penguasaan kosakata di kelas III MI Al-Farisi akhir siklus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
 - b. Dapat meningkatkan pengetahuan dalam proses belajar mengajar.
 - c. Untuk meningkatkan profesionalisme guru.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar, menambah penguasaan dan pemahaman mengenai

pelaksanaan kosakata peserta didik, sebagai efek dari penerapan media *flashcard*.

- b. Menjadi lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran di sekolah
- c. Lebih mudah menyampaikan materi pada peserta didik

3. Bagi Peserta Didik

- a. Dapat meningkatkan penguasaan kosakata dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia
- c. Meningkatkan respon peserta didik ketika pembelajaran sedang berlangsung.

4. Bagi Sekolah

- a. Sebagai kontribusi positif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga dan sebagai bahan metode yang dapat digunakan oleh para guru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Sunarti dalam Pusipita (2013:4) bahwa kosakata berarti pembendaharaan kata atau kekayaan kata yang dipakai. Sedangkan menurut KBBI (2011:597) kosakata diartikan sebagai pembendaharaan kata jadi kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang dalam proses berbahasa, baik lisan maupun tulisan

Menurut Roslaini (2007:4) penguasaan kosakata merupakan suatu keharusan bagi seorang pelajar bahasa, karena kosakata adalah unsur penting dalam sebuah bahasa. Samirun (2013:292) dengan kemampuan kebahasaan yang dimiliki dan dikuasai, ditunjang dengan pemahaman seseorang yang diperoleh dari menulis permulaan, maka aktivitas merangkai kata-kata dalam menulis karangan menjadi mudah dan lancar.

Menurut Saefuddin (2014:17) menulis merupakan kemampuan yang didapat dan dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses pelatihan secara intens, khusus dalam bidang menulis. Dengan mengikuti pelatihan atau berlatih secara intens, maka seseorang dapat terampil menulis. Menurut Markam (1989) bahwa menulis adalah suatu aktivitas kompleks, yang mencakup gerakan lengan, tangan, jari, dan mata secara terintegrasi (Abdurrahman, 2012:178). Sedangkan Tarigan (1986:21) mendefinisikan menulis sebagai melukiskan lambang-lambang grafis dari bahasa yang dipahami oleh penulisnya maupun orang lain yang menggunakan bahasa yang sama dengan penulis tersebut.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses, bertujuan, dan bersifat aktif. Menurut Byrne (1988) mengatakan, menulis tidak hanya membuat satu kalimat atau hanya beberapa hal yang tidak berhubungan, tetapi menghasilkan serangkaian hal teratur, yang berhubungan satu dengan yang lain, dan dalam gaya tertentu. Rangkaian kalimat itu bisa pendek, mungkin hanya dua atau tiga kalimat, tetapi kalimat itu diletakan secara teratur dan berhubungan satu dengan yang lain, dan berbentuk kesatuan yang masuk akal (Saefuddin, 2014:17).

Peneliti memiliki anggapan bahwa kemampuan menulis permulaan yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengarangnya. Kemampuan kebahasaan menyangkut kuantitas atau jumlah kosakata yang dikuasai, dengan bertambah usia seseorang dan intensitas menulis seseorang, tentu akan menambah kemampuan kebahasaan yang dimiliki. Menulis permulaan merupakan kemampuan memahami makna yang tersirat dalam sebuah bacaan, untuk memahaminya diperlukan kemampuan berpikir dan bersikap kritis. Peneliti berasumsi bahwa kemampuan kebahasaan seseorang juga diperoleh dari menulis berbagai karangan dan mendengarkan berbagai berita.

Menurut Soetjiningsih dalam Janter (2014:1) bahwa kemampuan berbahasa merupakan indikator dari seluruh perkembangan anak. Hal tersebut dikarenakan kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem lainnya yang melibatkan berbagai kemampuan. Menurut Susanto (2015:242) ada empat macam keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Piaget menyatakan bahwa siswa SD/MI secara kognitif termasuk pada tahap operasi konkrit : 7-11 tahun. Pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda kongkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasi dan serasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berada secara objek (Saefuddin, 2014:6).

Menurut Sardirman (2012: 100) yang dimaksud aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar ke dua

aktivitas itu harus selalu berkait. Aktivitas diartikan sebagai kegiatan yang dapat membawa individu melakukan sesuatu kearah perkembangan jasmani dan rohani. Setiap gerak yang dilakukan dengan sadar oleh seseorang dikatakan sebagai aktivitas. Aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya proses belajar mengajar, aktivitas peserta didik dalam hal ini tidak hanya dalam bentuk keaktifan jasmani, tapi juga keaktifan rohani. Jadi, jelas bahwa aktivitas itu dalam arti luas, baik yang bersifat fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas (Sardiman,2012:100). Dalam keterangan lain menurut Paul B.Diedrich dalam Sardiman (2012:101) mengatakan, indikator yang menyatakan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar terdiri dari :

1. *Visual Activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities*, yakni: menyatakan , merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening Activities*, uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
4. *Writing Activities*, menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik,peta diagram.
6. *Motor Activities*, melakukan percobaan, membuat kontruksi, bermain, berkebun, beternak,model mereparasi.
7. *Mental Activities*, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8. *Emotional Activities*, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup .

Kelemahan dari suatu proses pembelajaran adalah salah satunya dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, monoton. Sehingga aktivitas siswa dalam belajar rendah. Jika aktivitas siswa dalam belajar rendah, maka akan berpengaruh pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Asyhar (2012:5) mengemukakan bahwa, media merupakan komponen penting dalam suatu proses komunikasi. Menurut Barlo, proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (media), dan penerima (*receiver*). Sedangkan menurut Widodo (2009) ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yakni pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media. Gagne (1970) mendefinisikan bahwa media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajaran untuk belajar. Briggs (1977:7) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah benda konkrit yang membantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.

Menurut Asyhar(2012:81) dari berbagai jenis media yang ada maka seorang guru perlu memilih sebuah media yang tepat sesuai permasalahan yang ingin diselesaikan. Berdasarkan kriteria memilih sebuah media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas dan kecocokan dalam menentukan media yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut, maka

salah satu media yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan penelitian ini adalah media *flashcard*.

Menurut Arsyad dalam Nurrohmah (2012:2) bahwa pengertian *flashcard* sebagai kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Sedangkan menurut Suryana (Hotimah, 2010:12) mengemukakan bahwa *flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dalam hal ini dapat membantu mengatasi permasalahan siswa yang minim dalam penguasaan kosakata sehingga sangat diharapkan ketika proses pembelajaran dibantu dengan media tersebut jumlah kosakata yang dimiliki menjadi semakin banyak dan memudahkan siswa untuk membaca teks yang lebih panjang.

Berikut ini adalah beberapa langkah untuk pembuatan media *flashcard* menurut Indriana (2011:135-139) :

1. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas dupleks atau dari bahan kardus. Kardus ini berfungsi menyimpan atau menempelkan gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

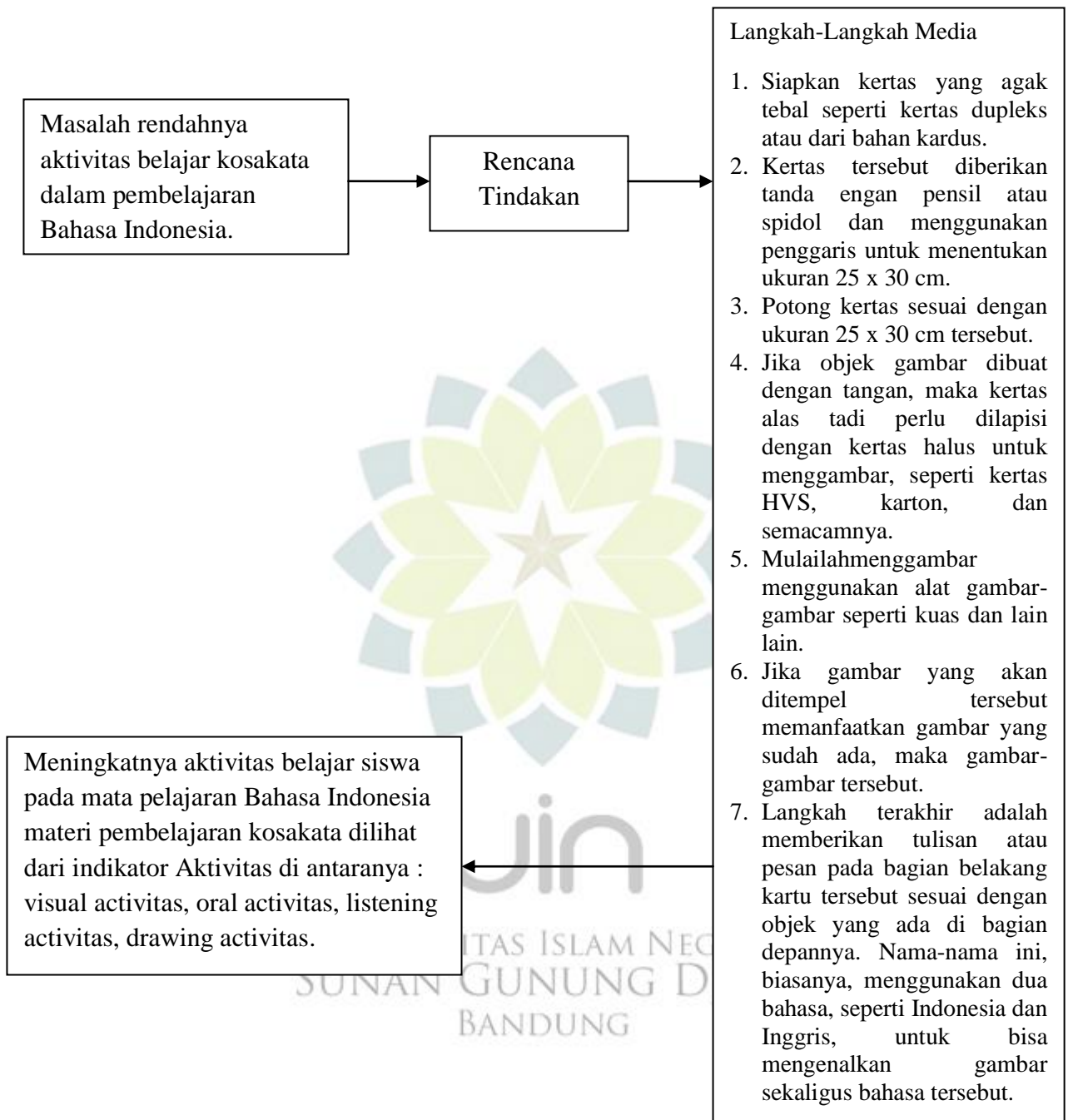
2. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
3. Potong kertas sesuai dengan ukuran 25 x 30 cm tersebut. Dan, buatlah sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang akan dijadikan media pengajaran
4. Jika objek gambar dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, seperti kertas HVS, karton, dan sebagainya.
5. Mulailah menggambar menggunakan alat gambar-gambar seperti kuas, cat air, spidol, dan pensil warna atau, buatlah desain dengan bantuan komputer yang ukurannya telah disesuaikan, kemudian tempelkan pada alat tersebut.
6. Jika gambar yang akan ditempel tersebut memanfaatkan gambar yang sudah ada, maka gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai ukuran, lalu ditempelkan.
7. Langkah terakhir adalah memberikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada di bagian depannya. Nama-nama ini, biasanya, menggunakan dua bahasa, seperti Indonesia dan Inggris, untuk bisa mengenalkan gambar sekaligus bahasa tersebut.

Menurut Hotimah (2010:12) media *flashcard* tergolong dalam media visual (gambar). Media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan sebagaimana yang

dikemukakan Susilana (2009:94) diantaranya adalah mudah dibawa kemana-mana, praktis, gampang diingat dan menyenangkan.

Uraian di atas merupakan suatu kerangka pemikiran dalam penelitian yang berfokus pada peningkatan aktivitas belajar kosakata siswa melalui suatu media pembelajaran. Secara ringkas dapat digambarkan dalam bentuk skema kerangka pemikiran sebagai berikut :





Gambar 1.1

Alur Kerangka Pemikiran Tindakan Kelas

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan anggapan atau dugaan sementara terhadap suatu tindakan. Dalam penelitian ini penulis mengambil hipotesis tindakan bahwa diduga aktivitas belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media *Flascard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

H. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Siti Ainun Khoiriyah "Pemanfaatan Media *Flascard* Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat peserta didik Kelas VII A MTsN NGEMPLAK Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013" Menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar terjadi pada setiap siklusnya baik siklus I maupun siklus II. Pada siklus I nilai *pre-test* adalah 40,0 dan *pos-test* sebesar 58,54. Sedangkan pada siklus ke II nilai *pre-test* siswa adalah 64,25 dan *post-test* sebesar 84,03. Selain nilai *pre-test* dan *post-test*.
2. Enida Fatmalia " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* yang dipadukan denan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) terhadap motivasi dan prestasi belajar biologi kelas VII MTs.N Kelebuhan Tahun Ajaran 2013/2014" Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* yang dipadukan denan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) berpengaruh terhadap motivasi belajar biologi kelas VII MTs.N Kelebuhan tahun ajaran 2013/2014.
3. Dede Ende Abdulrohman H " Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Tunarunggu pada Bidang Studi Bahasa Indonesia di kelas III SDLB" Penggunaan media *flashcard* telah

memberikan dampak positif terhadap sikap siswa, dimana sebelum penggunaan media flashcard belum ada peningkatan yang berarti

Penulis menggunakan penelitian-penelitian di atas sebagai perbandingan yang relevan. Selain itu, di dalam penelitian yang relevan di atas para peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui motivasi belajar siswa, penguasaan dan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flashcard. Sedangkan yang penulis akan teliti adalah untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media Flashcard.

