

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Membaca merupakan pengamatan sebuah teks tertulis dan pengertian konten tersebut melalui vokal atau secara internal. Individu yang membaca memiliki harapan atau tujuan tertentu terkait dengan teks yang sedang dibaca karena membaca memiliki peran, kegunaan, dan maksudnya sendiri. Bagi siswa, membaca dapat menjadi sarana untuk mengenali, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh di sekolah (Aviani et al., 2022). Membaca adalah sebuah aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh pesan agar memahami apa yang dimaksud dalam sebuah teks bacaan (Harianto, 2020). Dapat dikatakan bahwa membaca adalah kegiatan yang melibatkan interpretasi simbol-simbol tertulis agar dapat memahami serta meraih informasi dari sebuah teks bacaan.

Karena itu, membaca memiliki nilai penting dalam kehidupan individu. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh serta menguasai pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi perkembangan pemikiran, interaksi sosial, dan ekspresi kreatifnya. Adapun pernyataan mengenai kemampuan membaca sangat penting untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat yang melek huruf (Mustadi et al., 2021). Dengan membaca, seseorang dapat menjadi pembelajar seumur hidup, terhubung dengan dunia, dan terus berkembang dalam berbagai aspek kehidupan.

Demi mencapai keberhasilan sistem pendidikan nasional maka perlu sedari dini ditanamkan kepada peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar (SD) untuk mengembangkan segala potensi peserta didik, hal yang paling penting untuk meningkatkan keterampilan membaca pada anak dikarenakan membaca adalah jendela dunia. Kedudukan Bahasa Indonesia dihormati sebagai bahasa resmi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) berkat penerapan Pasal 36 Bab XV UUD 1945 yang menekankan bahasa resmi adalah Bahasa Indonesia, dll. Dalam sumpah pemuda tersebut juga disebutkan bahwa “Kami Putra dan Putri Indonesia menjunjung tinggi bahasa persatuan, khususnya Bahasa Indonesia”.

Untuk pemahaman berbahasa Indonesia diperlukan kemampuan dalam mengenal huruf dan juga cara membaca, kemampuan membaca tidak hanya membuka akses ke pengetahuan, tetapi juga memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang semakin terhubung dan berinformasi. Dalam konteks pendidikan anak-anak, kemampuan membaca menjadi pondasi bagi pembelajaran yang lebih kompleks, seperti matematika, ilmu pengetahuan, dan bahasa lainnya. Dalam menghadapi tantangan di masa depan, anak-anak yang memiliki keterampilan membaca yang kuat akan memiliki keunggulan dalam mengatasi berbagai tugas dan tantangan.

Membaca memiliki kepentingan yang sangat besar dalam kehidupan individu dan masyarakat. Membaca merupakan cara utama untuk memperoleh pengetahuan baru tentang berbagai subjek, budaya, sejarah, dan banyak lagi. Jantung dari pendidikan adalah aktivitas baca *Reading is the heart of education* (Farr, 1984). Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pada anak, terdapat teori model *bottom up* yang menekankan keterkaitan bahasa dengan kemampuan membaca. Dalam proses ini, membaca melibatkan pengenalan yang tepat, detail, serta urutan yang terhubung antara pengenalan huruf, kata, pola ejaan, dan elemen bahasa lainnya. Menurut teori ini, pembaca memetakan simbol-simbol tertulis menjadi bunyi-bunyi bahasa untuk pemahaman (Harjasujana & Slamet, 1988).

Sementara itu, terdapat model *top down* yang dikenal sebagai psikolinguistik dalam membaca. Dalam model ini, membaca adalah proses di mana seseorang mengembangkan skema atau kerangka pemahaman mereka. Maka ketangkasan, kecerdasan, kemampuan, serta keterampilan pembaca diperlukan dalam dasar sebuah bacaan. Adapun terdapat hasil penelitian *Program for International Student Assessment (PISA) 2022* yang diumumkan pada 5 Desember 2023, Indonesia berada di peringkat 68 dengan perolehan skor membaca 371. Hal tersebut menunjukkan bahwa Indonesia tergolong rendah dalam hal membaca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 18 terkhusus pada kelas I-C dalam uji tes membaca ketika peneliti melaksanakan

kegiatan observasi lapangan pada hari Senin, tanggal 12 Februari 2024 ditemukan permasalahan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca. Setelah melakukan tes awal terdapat 17 dari 27 siswa pada kelas 1- C dengan hitungan persen 62% siswa yang masih mengalami kesulitan dalam hal membaca. Faktor yang menjadikan siswa lambat membaca ialah: 1) Siswa masih kesulitan membedakan huruf F dan V, M dan N, P dan Q 2) Siswa masih kesulitan mengeja huruf Q,V,W,Z 3) Siswa tidak memperhatikan tanda baca, 4) Siswa sulit memahami isi bacaan 5) Kurangnya konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Sementara itu ada beberapa faktor lain: 1) Tidak terdapat media untuk mengaplikasikan pengajaran membaca sehingga terjadi kesulitan membaca terhadap anak yang memiliki daya pikir rendah. Berdasarkan hal tersebut diharapkan agar dapat diatasi sehingga berkurangnya siswa dalam keadaan kesulitan membaca.

Agar terpecahkan kesulitan dalam membaca siswa, diperlukan penggunaan media pembelajaran. Media belajar ialah alat guna membantu pendidik sebagai sarana penyampaian pembelajaran dimana guru dituntut agar menggunakan media belajar yang sesuai kepada siswa (Ramadani et al., 2023). Berdasarkan tipe-tipe media pembelajaran, terdapat beberapa jenis utama yang umum digunakan, yaitu (1) Media Audif yakni berkaitan dengan pendengaran atau audio. (2) Media visual mencakup semua elemen yang berkaitan dengan penglihatan. (3) Media audiovisual menggabungkan elemen suara dan visual. Ketiga jenis media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara terpisah atau dalam kombinasi, tergantung pada konteks pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai.

Salah satu media yang sesuai untuk mengatasi kesulitan membaca adalah *flash card*, yang merupakan contoh dari media visual. Media *flash card* adalah alat pembelajaran yang terbuat dari kartu-kartu kecil yang biasanya berukuran cukup kecil sehingga mudah dipegang. Setiap kartu *flash* biasanya berisi informasi atau gambar yang relevan dengan topik atau materi yang sedang dipelajari. Media ini sering digunakan dalam pembelajaran untuk membantu memperkuat pemahaman konsep, memori, dan pemahaman visual siswa. *Flash card* seringkali digunakan dengan cara yang interaktif, di mana siswa dapat

melihat kartu, membaca informasi atau melihat gambar yang terkandung di dalamnya, dan kemudian mencoba untuk mengingat atau menjelaskan kembali apa yang mereka pelajari. Mereka dapat digunakan untuk mempelajari kosakata, definisi istilah, rumus matematika, fakta, atau informasi lainnya dalam berbagai mata pelajaran (M. R. Akbar, 2022). *Flash card* digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, terutama dalam memperluas kosakata, memahami konsep-konsep baru, atau mengingat informasi penting.

Penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik kelas I di MIN 2 Banda Aceh” oleh Nanda Sari (2022) berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh hasil $t_{hitung} = 25,53$. Kemudian dicari t_{tabel} dengan $(dk) = (n_1 + (n_2 - 2))$, $dk = ((25 + 25) - 2) = 48$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t diperoleh nilai $t(0,95)(48) = 1,68$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $25,53 > 1,68$ dengan demikian H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik pada materi benda hidup dan tak hidup di MIN 2 Banda Aceh.

Penelitian yang dilakukan oleh Lisna Augusta (2023) berjudul "Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar". Jenis penelitian eksperimen hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dan positif antara media *flash card* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur ditunjukkan dengan hasil dari uji regresi linear sederhana diperoleh bawah nilai $F_{hitung} = 1,996$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel X (media *flash card*) atau hasil dari F_{hitung} berpengaruh antara variabel X (media *flash card*) terhadap variabel Y (kemampuan membaca permulaan) diperoleh nilai yaitu sebesar 0,187, dari nilai tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,601, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 60,1%. “Sedang”

Sehingga *flash card* dapat di harapkan berkontribusi dalam proses belajar, menggabungkan kata menjadi suatu kalimat, meningkatkan retensi informasi, mempermudah hafalan, serta memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Adapun kesenjangan penelitian saya dari penelitian terdahulu adalah pada populasi dan sampel yang diambil dari kelas rendah kelas I , tempat penelitian yang berbeda, serta pembaharuan jenis media *flash card*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berkeinginan untuk menerapkan media *flash card* untuk mengidentifikasi pengaruh penerapan media *flash card* dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas I di SD Muhammadiyah 18. Dengan demikian diharapkan adanya peningkatan dalam hal membaca anak dengan menggunakan *flash card* dalam pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui **“Pengaruh Media *Flash Card* Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, adapun beberapa permasalahan yang muncul dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan mengenal huruf abjad di SD Muhammadiyah 18
2. Siswa kesulitan memahami konteks dan makna kata atau kalimat yang dibaca di SD Muhammadiyah 18
3. Kurangnya kemampuan dan kapasitas bakat guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Muhammadiyah 18

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, pertanyaan penelitian yang akan dijelaskan dalam studi ini adalah apakah ada pengaruh media *flash card* dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas I di Sekolah Dasar?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *flash card* dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas I di Sekolah Dasar

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini secara umum berkontribusi pada dunia pendidikan dengan memberikan solusi untuk mengatasi kesulitan membaca pada anak melalui penerapan media *flash card*.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti *flash card*.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca mereka dan merasa lebih termotivasi dalam belajar melalui penggunaan *flash card*.

c. Bagi Guru

Guru dapat mengintegrasikan *flash card* dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mengatasi kesulitan membaca dan memperbaiki kelemahan dalam proses belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi peneliti sebagai contoh untuk menerapkan hasil penelitian dalam praktik sebagai guru yang efektif di masa mendatang.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini dengan menambahkan variabel penelitian yang lebih luas dan juga penggunaan media berbentuk kartu *digital*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN