

**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP  
PENINGKATAN KETERAMPILAN  
MEMBACA SISWA**

(Penelitian di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**Hanik Anisah  
12.0305.0204**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP  
PENINGKATAN KETERAMPILAN  
MEMBACA SISWA**

(Penelitian di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi  
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang**

Oleh :

**Hanik Anisah  
12.0305.0204**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP  
PENINGKATAN KETERAMPILAN  
MEMBACA SISWA**


(Penelitian di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran Kabupaten Magelang)



Telah Disetujui dan Disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi.

Magelang, 28 November 2016

Pembimbing I



Dra. Indiani, M.Pd.  
NIP. 19600328 198811 2 001

Pembimbing II



M. A. Noviudin Pritama, M.Pd.  
NIK. 0625118801

## PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP  
PENINGKATAN KETERAMPILAN  
MEMBACA SISWA**  
(Penelitian di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran Kabupaten Magelang)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan Studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

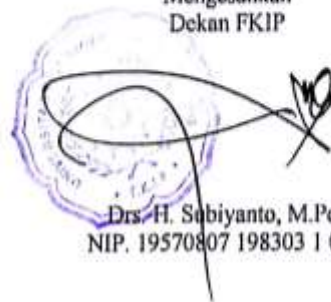
Hari : Kamis

Tanggal : 26 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Indiaty, M. Pd : Ketua / Anggota (.....)
2. M. A Noviudin Pritama, M. Pd : Sekretaris / Anggota (.....)
3. Dr. Purwati, MS., Kons : Anggota (.....)
4. Ari Suryawan, M. Pd : Anggota (.....)

Mengesahkan  
Dekan FKIP



Drs. H. Sabiyanto, M.Pd.  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Hanik Anisah  
NPM : 12.0305.0204  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
JudulSkripsi : Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Hormat Saya  
Yang membuat pernyataan ini



Hanik Anisah  
12.0305.0204

## **MOTTO**

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”

(Terjemahan QS. Al ‘Alaq 1-5)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT,  
skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibuku tercinta yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan dan doa untuk keberhasilan ku.
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

# **PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA**

(Penelitian di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran Kabupaten Magelang)

Hanik Anisah

## **ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Flash Card* terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan eksperimen dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design* dengan melakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran yang berjumlah 139 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 23. Teknik Sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar soal *Pretest* dan *Posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan bantuan *SPSS versi 16.0 for Windows*. Untuk menguji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* berpengaruh terhadap keterampilan membaca. Perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dilihat dari rata-rata, rata-rata *Posttest* lebih besar dari rata-rata *Pretest* yaitu  $80 > 67$ . Maka hipotesis yang dirumuskan adalah penggunaan media *Flash Card* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca, diterima dan terbukti kebenarannya.

***Kata kunci : media flash card, keterampilan membaca***



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan ke hadirat Allah swt, atas nikmat dan karunia-Nya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Muh. Widodo, M.T selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. H. Subiyanto, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M. Pd, Kaprodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Indiati, M. Pd selaku dosen pembimbing I dan M. A Noviudin Pritama, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen dan Karyawan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
6. RR. Yunis Susilawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan Zakiya Wulan Agustina selaku wali kelas III SD Negeri Sidoagung1 Tempuran yang telah membantu dalam penelitian.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu, atas segala bantuan, dukungan dan perhatiannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 26 Januari 2017

Penulis

Hanik Anisah  
12.0305.0204

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAKSI .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I   PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Rumusan Masalah.....	4
C.Tujuan Penelitian .....	4
D.Manfaat Penelitian .....	4
BAB II   TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A.Keterampilan Membaca.....	6
B.Media <i>Flash Card</i> .....	14
C.Penelitian yang Relevan.....	22

	Halaman
D.KerangkaPemikiran .....	24
E.Hipotesis.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A.Rancangan Penelitian.....	26
B.Identifikasi Variabel Penelitian.....	27
C.Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	28
D.Subjek Penelitian .....	29
E.Metode Pengumpulan Data .....	30
F.Instrumen Penelitian.....	31
G.Prosedur Penelitian .....	34
H.Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A.Hasil Penelitian.....	37
B.Pembahasan .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>51</b>
A.Kesimpulan Hasil Penelitian .....	51
B.Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .....	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Kognitif.....	31
Tabel3.3 Hasil Perhitungan Reliabilitas Soal Tes Uji Coba .....	33
Tabel 4.1 Data Hasil Pengukuran Awal ( <i>Pretest</i> ).....	38
Tabel 4.2 Kategori Hasil Penilaian <i>Pretest</i> .....	39
Tabel 4.3 Data Hasil Pengukuran Akhir ( <i>Posttest</i> ).....	41
Tabel 4.4 Kategori Hasil Penilaian <i>Posttest</i> .....	42
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Validitas Soal Tes .....	43
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif .....	44
Tabel 4.7 <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> .....	45
Tabel 4.8 Uji Statistik .....	47

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 4.1 Diagram Hasil Penilaian <i>Pretest</i> .....	39
Gambar 4.2 Diagram Hasil Penilaian <i>Posttest</i> .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	57
Lampiran 2 Surat Keterangan .....	58
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas III SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran ....	59
Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	60
Lampiran 5 Soal <i>Pretest</i> .....	61
Lampiran 6 Soal <i>Posttest</i> .....	68
Lampiran 7 Hasil Tes Kognitif.....	75
Lampiran 8 Silabus Pembelajaran.....	76
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	79
Lampiran 10 Penilaian Kognitif.....	107
Lampiran 11 Penilaian Afektif.....	108
Lampiran 12 Penilaian Psikomotorik.....	109
Lampiran 13 Materi Ajar.....	111
Lampiran 14 Lembar Kerja Siswa.....	119
Lampiran 15 Media <i>Flash Card</i> .....	125
Lampiran 16 Hasil Validitas Soal Tes Kognitif.....	128
Lampiran 17 Hasil Reliabilitas Data Tes Kognitif.....	129
Lampiran 18 Tingkat Kesukaran Soal Tes Kognitif.....	130
Lampiran 19 Dokumentasi Hasil Penelitian.....	133

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dalam bahasa romawi yaitu *educate* yang berarti mengeluarkan sesuatu yang yang berada didalam. Dalam bahasa inggris pendidikan diistilahkan *to educate* yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual menurut Muhajir dalam Suwarno (2008: 19). Dengan demikian pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang / kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan, dan cara mendidik.

Perkembangan zaman sudah semakin pesat dan terjadi di semua aspek kehidupan yang bersifat multi dimensional. Banyak yang mendapat pengaruh termasuk salah satu aspek adalah pendidikan, juga merupakan hal penting untuk diperhatikan. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 dinyatakan sebagai berikut. 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.

Tujuan pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu hidup dengan baik dalam masyarakat, mampu meningkatkan



dan mengembangkan kualitas hidupnya sendiri, serta berkontribusi secara bermakna dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan bangsanya (Budyartati, 2014: 1).

Guru sangat berperan penting dalam peningkatan mutu pendidikan dan dituntut untuk selalu bisa *up to date* (sesuai dengan perkembangan zaman) terhadap berbagai hal yang dapat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Termasuk memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan dijelaskan. *British Audio-Visual Association* dalam Winataputra (2004: 5) menyatakan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indera menunjukkan komposisi sebagai berikut: 75 % melalui indera penglihatan (*visual*); 13 % melalui indera pendengaran (*auditori*); 6 % melalui indera sentuhan dan perabaan; 6 % melalui indera penciuman dan lidah.

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan seseorang paling banyak diperoleh melalui media visual atau melalui indera penglihatan. Salah satu media visual yaitu media *Flash Card* sesuai dengan karakteristik siswa yang aktif dan berfikir konkret. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menarik perhatian siswa sehingga keterampilan membaca siswa meningkat. Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran.

Keterampilan berbahasa tulis terdiri dari keterampilan membaca dan menulis. Membaca merupakan kegiatan memahami bahasa tulis, sedangkan

menulis adalah kegiatan menggunakan bahasa tulis sebagai sarana untuk mengungkapkan gagasan.

Pembelajaran membaca adalah suatu kegiatan peningkatan kemampuan siswa dalam keterampilan membaca. Dalam Resmini menurut Heilman dalam buku "*Principles and Practice of Teaching Reading*" , *reading is interacting with language that has been coded into print*. Membaca adalah interaksi dengan bahasa yang sudah dialihkodekan dalam tulisan. Bahasa yang dialihkodekan dalam tulisan disebut teks. Teks merupakan area isi pembelajaran menulis. Artinya, peningkatan kemampuan siswa untuk terampil membaca hanya bisa dilakukan apabila siswa belajar berinteraksi melalui teks (Resmini, 2006: 234).

Hal yang masih sering menjadi hambatan dalam pembelajaran adalah kurang profesionalnya guru dalam mengajar. Karena dalam proses belajar mengajar guru jarang menggunakan media pembelajaran. Dan masih menggunakan metode konvensional ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga ditemukan kesulitan siswa dalam membaca. Guru memegang peranan penting dalam menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Mengingat pentingnya peran guru ketika proses pembelajaran, guru harus menguasai berbagai jenis media pembelajaran, manfaat serta cara penggunaannya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin menerapkan media *Flash Card* dalam pembelajaran. Yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa dan meningkatkan kemampuan mengingat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran dengan judul “Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran”.

Media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card* (Susilana dan Riyana, 2009: 95). *Flash Card* merupakan media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa membantu siswa memahami tentang materi yang dipelajari.

## **B. Rumusan Masalah**

Peneliti mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut : Apakah ada pengaruh media *Flash Card* terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Flash Card* terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat penelitian bagi siswa

Bagi siswa dengan penggunaan media *Flash Card* diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan membaca. Sehingga siswa memiliki kesadaran

bahwa proses pembelajaran adalah dalam rangka mengembangkan potensi dirinya, karena itu keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh siswa.

## 2. Manfaat penelitian bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesional guru dalam pembelajaran menggunakan media *Flash Card*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Keterampilan Membaca**

##### **1. Pengertian Keterampilan Membaca**

Pengertian membaca yang paling umum adalah kegiatan berinteraksi dengan bahasa yang dikodekan ke dalam cetakan (huruf-huruf). Pengertian membaca yang lebih khusus, bahwa ada 2 (dua) fase membaca yang perlu diperhatikan apabila seorang guru membimbing pertumbuhan atau perkembangan anak-anak dalam membaca, ialah: Membaca adalah kegiatan “*decoding print into sound*” atau aktivitas menguraikan kode-kode cetakan (tulisan) kedalam bunyi; dengan kata lain membunyikan kode-kode cetakan atau tulisan. Membaca merupakan “*decoding a graphic representative of language into meaning*” atau aktivitas menguraikan kode-kode grafis yang mewakili bahasa kedalam arti tertentu (Resmini, 2006: 1). Jadi pengertian membaca adalah kegiatan menguraikan kode-kode atau tulisan (cetakan) kedalam bunyi.

Membaca adalah satu dari empat keterampilan berbahasa. Menurut Nurhadi (2008: 123) mengungkapkan bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks yang melibatkan berbagai faktor yang datangnya dari dalam diri pembaca dan faktor luar. Selain itu membaca juga dapat dikatakan sebagai produk belajar dari lingkungan dan naluri yang dibawa

sejak lahir. Untuk memperlancar proses membaca, seseorang harus memiliki modal:

- a. Pengetahuan dan pengalaman
- b. Kemampuan berbahasa (kebahasaan)
- c. Pengetahuan tentang teknik membaca dan
- d. Tujuan membaca

Jadi dapat disimpulkan membaca adalah suatu kegiatan atau proses untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis dalam bacaan.

Keterampilan berbahasa tulis terdiri dari keterampilan membaca dan menulis. Membaca merupakan kegiatan memahami bahasa tulis, sedangkan menulis adalah kegiatan menggunakan bahasa tulis sebagai sarana untuk mengungkapkan gagasan. Pembelajaran membaca adalah suatu kegiatan peningkatan kemampuan siswa dalam keterampilan membaca. Menurut Heilman dalam buku "*Principles and Practice of Teaching Reading*", *reading is interacting with language that has been coded into print*. Membaca adalah interaksi dengan bahasa yang sudah di alih kodekan dalam tulisan. Bahasa yang di alih kodekan dalam tulisan disebut teks. Teks merupakan area isi pembelajaran menulis. Artinya, peningkatan kemampuan siswa untuk terampil membaca hanya bisa dilakukan apabila siswa belajar berinteraksi melalui teks (Resmini, 2006: 234). Jadi membaca adalah kegiatan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Kemampuan membaca siswa akan meningkat apabila belajar berinteraksi melalui teks.

Keterampilan membaca anak menurut Munawir Yusuf (2005: 144) dibagi menjadi empat tahapan berdasarkan kemampuannya, yaitu: tahap pertumbuhan kesiapan membaca, tahap awal belajar membaca, tahap perkembangan keterampilan membaca, dan tahap penyempurnaan keterampilan membaca. Ada dua aspek keterampilan membaca yaitu keterampilan mekanis dan pemahaman. Keterampilan yang bersifat mekanis dianggap berada pada urutan yang lebih rendah.

Aspek ini mencakup:

- a. Pengenalan huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik seperti fonem, frase, pola klausa, kalimat dan lain-lain.
- b. Pengenalan hubungan atau korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis).
- c. Kecepatan membaca bertaraf lambat.

(Tarigan 2008:11)

Keterampilan yang bersifat pemahaman yang dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini mencakup:

- a. Memahami pengertian sederhana.
- b. Memahami makna antara lain maksud dan tujuan pengarang, relevansi keadaan budaya, reaksi pembaca.
- c. Evaluasi dan penilaian isi dan bentuk.
- d. Kecepatan membaca yang fleksibel yang mudah di sesuaikan dengan keadaan.

Jadi dapat disimpulkan keterampilan membaca adalah keterampilan untuk dapat memahami pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

## 2. Hakikat Membaca

Crawley dan Mountain dalam Rahim membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus (Rahim, 2005: 2). Jadi hakikat membaca adalah kegiatan yang mencakup banyak aktivitas, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan saja.

Pada hakikatnya aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca. Proses membaca sangat kompleks dan rumit karena melibatkan aktivitas, baik berupa kegiatan fisik maupun kegiatan mental.



### 3. Aspek – Aspek Membaca

Proses membaca terdiri dari beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Aspek sensori, yaitu kemampuan untuk memahami simbol-simbol tertulis.
- b. Aspek perseptual, yaitu kemampuan untuk menginterpretasikan apa yang dilihat sebagai simbol.
- c. Aspek skemata, yaitu kemampuan menghubungkan kemampuan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada.
- d. Aspek berpikir, yaitu kemampuan membuat inferensi dan evaluasi dari materi yang dipelajari.
- e. Aspek afektif, yaitu aspek yang berkenaan dengan minat pembaca yang berpengalaman terhadap kegiatan membaca.

Interaksi antara kelima aspek tersebut secara harmonis akan menghasilkan pemahaman membaca yang baik, yakni terciptanya komunikasi yang baik antara penulis dengan pembaca. Dan akan meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemampuan mengingat siswa (Resmini, 2006: 235).

### 4. Tahap - Tahap Membaca

Ada 3 (tiga) tahap kegiatan yang dilakukan pembaca saat berinteraksi dengan penulis melalui teks. Tahap-tahap itu adalah sebagai berikut:

a. Tahap sebelum membaca

Kegiatan pembaca pada tahap ini adalah:

- 1) Pembaca menggunakan pengetahuan (skemata) topik, bahasa yang digunakan dalam teks, sistem tanda baca (*graphophonic knowledge*) serta pola retorik/struktur teks.
- 2) Pembaca sudah memiliki “bekal” untuk membaca, pengalaman membaca sebelumnya, penyajian teks, tujuan membaca, dan sasaran (fokus) untuk membaca.

b. Tahap dalam proses membaca

Kegiatan pembaca pada tahap ini adalah pembaca melakukan kegiatan

- 1) *Skimming* dan *scanning*
- 2) Pencarian pengertian
- 3) Peramalan implikatur
- 4) Permaknaan kembali (*rereading*)
- 5) Pengujian hipotesis
- 6) Penyusunan kembali (melanjutkan) hasil bacaan.

c. Tahap setelah membaca

Kegiatan pada tahap ini adalah pembaca

- 1) Merespons dalam berbagai cara (membicarakan, menuliskan, atau mengerjakan)
- 2) Merefleksikan berdasarkan apa yang dibaca
- 3) Merasa sukses dan ingin membaca lagi
- 4) Mengkreasikan apa yang dibaca

Kegiatan pembaca dalam masing-masing tahap itu dapat terlaksana apabila pembaca sudah memiliki keterampilan mengubah lambang-lambang tertulis (teks) menjadi lambang bermakna. Apabila pembaca sudah memiliki keterampilan tersebut dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam masing-masing tahap pembaca, berarti pembaca dipandang sudah memiliki kemampuan komunikasi dalam bahasa tulis (Resmini, 2006: 236)

#### 5. Tujuan Membaca

Tujuan membaca adalah untuk memahami bacaan yang dibacanya. Dengan demikian, pemahaman merupakan faktor yang amat penting dalam membaca. Pemahaman terhadap bacaan dapat diartikan sebagai suatu proses yang berjalan terus menerus dan berkelanjutan.

Penetapan tujuan membaca bagi siswa harus memenuhi dua syarat, yaitu:

- a. Menggunakan pernyataan yang jelas tepat tentang apa yang harus diperhatikan atau dicari oleh siswa ketika membaca.
- b. Memberikan gambaran yang mudah ditangkap oleh siswa tentang apa yang semestinya mampu mereka lakukan setelah selesai membaca (Resmini, 2006: 93-94).

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan

tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri.

Tujuan membaca menurut Blanton, dkk. Dan Irwin dalam Burns dkk mencakup:

- a. Kesenangan
- b. Menyempurnakan membaca nyaring
- c. Menggunakan strategi tertentu
- d. Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
- e. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya
- f. Memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tertulis
- g. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- h. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
- i. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik (Rahim, 2005: 11-12)

Jadi tujuan membaca adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bacaan yang sedang dibacanya.

## 6. Komponen Kegiatan Membaca

Syafi'i dan Burns dkk dalam Rahim pada dasarnya kegiatan membaca terdiri atas dua bagian, yaitu proses dan produk.

### a. Proses membaca

Membaca merupakan proses yang kompleks. Proses ini melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental.

## b. Produk membaca

Produk membaca merupakan komunikasi dari pemikiran dan emosi antara penulis dan pembaca. komunikasi dalam membaca tergantung pada pemahaman yang diperoleh oleh seluruh aspek proses membaca (Rahim, 2005: 12-15).

## 7. Indikator Keterampilan Membaca

Keberhasilan penguasaan materi selain dilihat dari ketercapaian KKM, juga dapat dilihat dari ketercapaian indikator pembelajaran dalam materi membaca, yakni siswa mampu menjelaskan kembali isi bacaan, siswa mampu membaca dengan lafal dan intonasi yang tepat, siswa mampu menggunakan huruf kapital, serta siswa mampu menggunakan tanda baca pada kalimat.

## **B. Media *Flash Card***

### 1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali

informasi visual dan verbal (Arsyad, 2014: 3). Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar (Arsyad, 2006: 3). Ibrahim dalam Nur Hayati, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu (Hayati, 2005: 6).

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau benda yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan agar mudah dipahami oleh siswa. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

## 2. Ciri-Ciri Media Pendidikan

Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

### a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan

setiap saat. Seperti: fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapakah pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya (Arsyad, 2014: 15-17).

3. Jenis dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain :

- a. Media Grafis, seperti : gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- b. Media Tiga Dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.

- c. Media Proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- d. Media Penggunaan Lingkungan (Sudjana, 2009: 3-4)

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan dalam memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media
- e. Tersedia waktu untuk menggunakan media
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

#### 4. Pengertian *Flash Card*

*Flash Card* atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada *Flash Card* dikelompok-kelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.



Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa *Flash Card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar dan pada bagian belakang berisi keterangan tentang gambar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* merupakan media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa membantu siswa memahami tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa serta dapat meningkatkan jumlah kosakata.

#### 5. Macam-Macam *Flash Card*

Banyak macam dari media *Flash Card* yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak, adalah sebagai berikut:

##### a. *Flash Card* Benda

Memperkenalkan gambar-gambar benda, mulai dari yang ada disekitar anak, seperti hewan, buah-buahan, dan sebagainya, sehingga perbendaharaan benda yang dilihat semakin banyak.

##### b. *Flash Card* Abjad

Memperkenalkan anak dengan 26 abjad atau huruf sejak dini.

##### c. *Flash card* Angka

Kenalkan anak dengan angka-angka, dimulai dari angka 1-10. Memperkenalkan angka sejak usia dini, juga awal anak belajar berhitung.

d. *Flash Card* Warna

Memperkenalkan anak dengan berbagai jenis warna dasar. Seperti warna merah, kuning, biru, hijau (Mumunah, 2012: 68).

6. Fungsi Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun fungsi media pembelajaran *Flash Card* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Flash Card* atau kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.

Adapun Fungsi media pembelajaran *Flash Card* antara lain :

- a. Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
- b. Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
- c. Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- d. Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
- e. Siswa akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- f. Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam shalat
- g. Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru.

- h. Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan) .

#### 7. Cara Pembuatan Media *Flash Card*

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran *Flash Card* antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Flash Card*, yaitu: (Suyanto, 2007: 106)

- a. Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas.
- b. Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan.
- c. Penggunaan *Flash Card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan.

#### 8. Penggunaan Media *Flash Card*

Cara menggunakan media *Flash Card* sebagai berikut :

- a. Kelompokkan siswa menjadi 4 – 5 kelompok.
- b. Setiap kelompok di berikan gambar yang berbeda.
- c. Buatlah pertanyaan yang tidak terlalu sulit mengenai gambar tersebut.
- d. Berilah penjelasan kepada setiap kelompok agar bisa menyebutkan gambar dan menjawab pertanyaan.
- e. Tunjukkan gambar pada setiap kelompok.
- f. Setiap kelompok wajib menebak gambar dan menjawab pertanyaan.

g. Koreksi setiap kesalahan yang terjadi.

#### 9. Kelebihan Media *Flash Card*

Semua media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Indriana (2011: 68) terdapat berbagai kelebihan media *Flash Card*, yaitu:

- a. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*.
- b. Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- c. Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, atau berisi huruf atau angka yang *simple* dan menarik, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut.
- d. Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

(Indriana, 2011: 68).

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Flash Card* adalah sebagai berikut:

- a. Mudah diperoleh, baik dari buku, majalah atau koran.
- b. Sangat mudah dipakai, karena tidak membutuhkan peralatan
- c. Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya
- d. Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi

- e. Lebih mudah dalam memberikan pengertian dan pemahaman kepada siswa
- f. Siswa akan lebih mudah untuk mengingat, karena sambil melihat gambar

Pendapat diatas menegaskan bahwa media *Flash Card* adalah media yang tepat digunakan untuk membantu anak atau siswa dalam mengingat dan mempelajari informasi baru.

### C. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media *Flash Card* adalah penelitian yang telah dilakukan oleh:

Annisa Alfiatun N dengan judul: “ Penggunaan Media *Flash Cards* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa ” Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dengan menggunakan media *Flash Cards* Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua si-klus yaitu siklus I dan siklus II, data nilai ke-terampilan membaca aksara Jawa selalu mengalami peningkatan pada masing-masing si-klus. Maka dapat disimpulkan bahwa peng-gunaan media *Flash Cards* dapat mening-katkan keterampilan membaca aksara Jawa pada peserta didik kelas III SDN Kliwonan 3 tahun ajaran 2012/2013.

Mentari Nagraha J tahun 2014 dengan judul ”Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Flash Card* Pada Anak Kelompok B di Tk Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo”. Tujuan

penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *Flash Card* pada anak Kelompok B di TK Satu Atap Jogoboyo, Purwodadi, Purworejo. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu pada tahap pratindakan kemampuan membaca permulaan anak memperoleh rata-rata persentase sebesar 39,24%, meningkat menjadi 62,64% pada Siklus I, dan menjadi 82,24% yang termasuk dalam kriteria sangat baik pada Siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Ely Husniyah tahun 2011 dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo ”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana penerapan media pembelajaran *Flash Card* di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. (2) Bagaimana pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo (3) Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. Berdasarkan masalah tersebut diatas dan setelah dianalisa dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan media pembelajaran *Flash Card* adalah baik; (2) Pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI juga tergolong baik; (3) Pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, berdasarkan analisis diperoleh dari persamaan regresi linier  $y=24,65+2,2x$ , ”rxy” hasil perhitungan = 0,67 dengan jumlah responden 36 siswa, r pada tabel koefisien korelasi *product moment* taraf signifikan 5% adalah 0,339.

Jadi hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa Alfiatun Nurrohmah, Mentari Nagraha J tahun 2014 dan Ely Husniyah tahun 2011 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan media pembelajaran *Flash Card* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

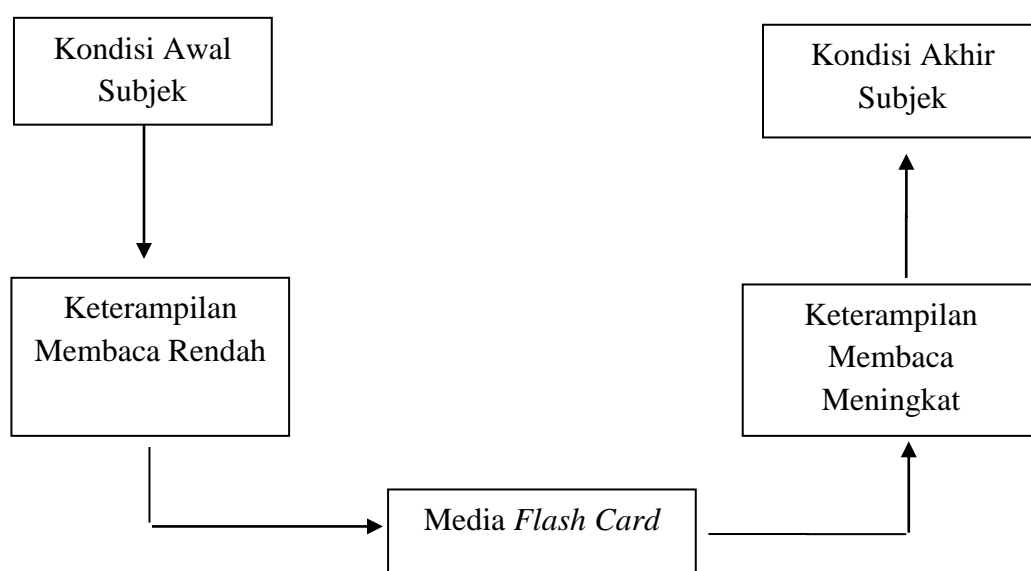
Dari penelitian diatas maka peneliti akan menggunakan media *Flash Card* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran. Cara yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca adalah sebagai berikut siswa dibagi menjadi 4-5 kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa. Setiap kelompok diberikan gambar yang berbeda, tiap anggota kelompok mencermati gambar dengan baik. Setelah dicermati dengan baik diharapkan siswa dapat menceritakan gambar dan dapat membedakannya hanya dengan melihat. Selanjutnya setiap kelompok diberikan kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya. Media *Flash Card* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik karena ada unsur permainan didalamnya. Sehingga siswa lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan mendapatkan kesempatan untuk mengemukakan pendapat. Jadi proses pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan kajian teori tersebut maka penulis akan memaparkan kerangka pemikiran yaitu dengan melakukan pengukuran awal terhadap keterampilan membaca siswa.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran tersebut dapat menambah keaktifan dan antusias siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Media pembelajarn yang sesuai adalah media *Flash Card* dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. maka keterampilan membaca siswa akan lebih meningkat, untuk lebih jelasnya kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

### E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media *Flash Card* terhadap peningkatkan keterampilan membaca siswa.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Christensen dalam Seniati mengemukakan bahwa desain atau rancangan penelitian adalah rencana atau strategi yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian (Seniati, 2009: 103)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, desain yang digunakan yaitu desain eksperimen semu (*quasi experimental*), dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pre-test-post-test design* dengan memberikan media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran.

Rancangan model *one group pre-test-post-test design* ini kelompok subyek dilakukan pengukuran awal, yaitu sebelum diberikan media *Flash Card* pengukuran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana keterampilan membaca anak sebelum diberikan media *Flash Card*. Selanjutnya, setelah diketahui tingkat keterampilan membaca anak masih rendah, maka diberikan perlakuan untuk jangka tertentu yaitu media *Flash Card*. Perlakuan ini dimaksudkan untuk membantu anak dalam meningkatkan keterampilan membacanya. Selanjutnya dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya yaitu setelah diberikan media *Flash Card*, kemudian hasil pengukuran tersebut diukur perbedaannya.

Berikut merupakan tabel desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design* yang dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3.1  
Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan

O<sub>2</sub> : Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan

X : Perlakuan terhadap sampel yaitu dengan menerapkan media *Flash Card*.

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Suharsimi (2002: 108) variabel adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel atau perubah merupakan suatu konsep yang memiliki variasi nilai yang tampak, jika didefinisikan secara operasional atau ditentukan tingkatannya. Dikemukakan pula bahwa variabel penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Variabel yang memberikan pengaruh disebut variabel bebas atau variabel *independent*. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *Flash Card* (X).
2. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat atau tergantung atau variabel *dependent*. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan membaca (Y).

### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penulis mendefinisikan operasional variabel penelitian menjadi dua yaitu:

#### 1. Media *Flash Card*

*Flash Card* adalah media kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya *Flash Card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain.

#### 2. Keterampilan Membaca

Membaca adalah aktivitas yang kompleks yang melibatkan berbagai faktor yang datangnya dari dalam diri pembaca dan faktor luar. Selain itu membaca juga dapat dikatakan sebagai produk belajar dari lingkungan dan naluri yang dibawa sejak lahir. Untuk memperlancar proses membaca, seseorang harus memiliki modal:

- a. Pengetahuan dan pengalaman
- b. Kemampuan berbahasa (kebahasaan)
- c. Pengetahuan tentang teknik membaca dan
- d. Tujuan membaca

Jadi keterampilan membaca adalah keterampilan untuk dapat memahami pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

#### **D. Subjek Penelitian (Populasi, Sempel, Teknik Sampling)**

##### 1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian adalah individu-individu yang mejadi sasaran penelitian. Dalam sebuah penelitian subjek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral, karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti (Suharsimi, 2006: 90). Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran Kabupaten Magelang tahun ajaran 2015/2016 yang beralamat di Rejomulyo 1 RT 06 RW 09. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran.

##### a. Populasi

Populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi (Arifin, 2011: 215). Sedangkan Menurut Subagyo (2006:22), populasi adalah objek penelitian sebagai sarana untuk mendapatkan dan mengumpulkan data. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran yang berjumlah 139 siswa.

##### b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*). Dengan kata lain, jika seluruh anggota populasi diambil semua untuk dijadikan sumber data, maka cara ini disebut sensus,

tetapi jika hanya sebagian dari populasi yang dijadikan sumber data, maka cara ini disebut sampel (Arifin, 2011: 215).

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sidoagung 1 Tempuran sebanyak 23 siswa.

#### c. Teknik Sampling

Menurut Suharsimi (2002 : 19) sampling adalah suatu cara atau teknik yang digunakan untuk mengambil sampel yang mewakili.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yang merupakan salah satu dari *Non-Probability Sampling*. *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

#### E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dengan memperhatikan penggarisan yang telah ditentukan. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari data yang tidak terpakai karena jauhnya informasi yang diperoleh dengan keperluannya. Jenis metode yang digunakan dalam pengumpulan data disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan (Subagyo, 2006: 38). Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes. Tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden (Arifin, 2011: 226). Tes digunakan

untuk mendapatkan data pencapaian keterampilan membaca siswa dengan menggunakan media *Flash Card*.

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Tes Kognitif

Standart Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
3. Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif dan membaca dongeng	3.3 Membaca nyaring teks (20 – 25 kalimat) dengan lafal dan intonasi yang tepat	3.3.1 Membaca bersuara dengan lafal dan intonasi yang tepat
		3.3.2 Menjawab pertanyaan bacaan
		3.3.3 Menggunakan huruf kapital dan tanda baca pada kalimat

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran (Widoyoko 2014 : 51).

Jadi dapat disimpulkan instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data.

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur (Arifin, 2011: 245). Uji validitas ini

digunakan untuk menguji validnya (shahih) perangkat soal dalam penilaian pembelajaran. Suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya.

a. Validitas Isi

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis tasional oleh yang berkompeten (Saifudin, 2013: 42).

Validitas isi pada penelitian ini digunakan untuk menguji Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa oleh dosen ahli yaitu Ibu Galih Istiningsih, M. Pd selaku dosen PGSD. Ada beberapa hal masukan yang disampaikan validator dalam penyusunan Silabus dan RPP sudah baik untuk LKS perlu diperbaiki.

b. Validitas Konstrak

Menurut Allen dan Yen dalam Saifudin (2013: 45) validitas kontrak adalah validitas yang menunjukkan sejauhmana hasil tes mampu mengungkap suatu *trait* atau suatu kontrak teoritik yang hendak diukurnya. Validitas kontrak digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang diuji cobakan berjumlah 40 soal pilihan ganda dengan jumlah responden 25 siswa. Untuk mengetahui validitas item butir soal tes kognitif menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows* dengan kriteria taraf signifikansi 5% atau 0.05.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrument yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Arifin, 2011 : 248).

Pengukuran reliabilitas soal uji coba instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* menggunakan menu *analyze – scale – reliability analysis* dengan bantuan SPSS 16.00 *for windows* dengan taraf signifikan 5% dan nilai Alpha lebih besar dari yang dipersyaratkan yaitu 0,5 (Irwanto, 2012: 11).

Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil reliabilitas:

Tabel 3.3

Hasil Perhitungan Reliabilitas Soal Tes Uji Coba

		N	%
Cases	Valid	25	96.2
	Excluded <sup>a</sup>	1	3.8
	Total	26	100.0

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	20



## G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan arahan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir. Prosedur dalam penelitian eksperimen melalui beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Persiapan Penelitian

#### a. Persiapan Materi dan Alokasi Waktu Penelitian

Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi yang akan diberikan oleh guru.

#### b. Persiapan Alat, Sumber, Bahan dan Media Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Sumber yang digunakan adalah buku paket Bahasa Indonesia kelas III SD. Bahan yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Flash Card*.

#### c. Persiapan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah soal tes dalam bentuk pilihan ganda.

### 2. Tahap pelaksanaan

#### a. Pengukuran Awal Terhadap Keterampilan Membaca Siswa

Pengukuran awal dilakukan dengan menerapkan *Pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan media *Flash Card*.

b. Pelaksanaan Perlakuan dengan Media *Flash Card*

Tindakan yang diberikan adalah dengan menerapkan media *Flash Card* dalam pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. Pengukuran Akhir Terhadap Keterampilan Membaca Siswa

Pengukuran akhir dilakukan dengan memberikan *Posttest* setelah diberi perlakuan. Lalu membandingkan hasil pengukuran akhir dengan hasil pengukuran awal dengan menggunakan *Wilcoxon*.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data dari berbagai sumber data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data, kemudian dianalisis untuk memperoleh hasil akhir. Hasil analisis dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya.

Menurut sugiyono, Uji *Wilcoxon* merupakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data ini digunakan untuk menguji hipotesis utama. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah analisis non parametrik. Hal ini dikarenakan data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk ordinal. Data ordinal adalah data yang memiliki rangking dan jarak antara keduanya tidak diketahui.

Data yang dianalisis yaitu data dari hasil pengukuran awal dan data dari hasil pengukuran akhir terhadap keterampilan membaca. Data yang

dimaksud berupa skor atau nilai. Skor atau nilai yang diperoleh berupa data kuantitatif.

Untuk menentukan hasil dari data yang sudah peneliti lakukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan analisis data *Statistik Non Parametric* yaitu *Wilcoxon Test*. Menurut Santoso (2009 : 352) *Statistik Non Parametric Wilcoxon Test* dapat digunakan jika memenuhi syarat sebagai berikut :

1. Data yang digunakan kurang dari 30.
2. Distribusi data tidak diketahui. *Wilcoxon Test* tidak mengharuskan data berdistribusi normal sehingga sering disebut uji distribusi bebas dan dapat digunakan untuk segala distribusi data.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data *Statistik Non Parametric* yaitu *Wilcoxon Test*, karena data yang digunakan sedikit atau kurang dari 30. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk ordinal yang memiliki rangking dan jarak antara keduanya tidak diketahui. Data Analisis butir item pertanyaan menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 For Windows*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan Teori

###### a. Media *Flash Card*

*Media Flash Card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu atau kertas yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Media Flash Card* suatu media pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat membaca suatu gambar yang disajikan oleh guru. Sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Setelah dicermati dengan benar diharapkan siswa dapat menceritakan gambar dan membedakan hanya dengan melihat.

###### b. Keterampilan membaca

Keterampilan membaca adalah keterampilan untuk dapat memahami pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

##### 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

*Media Flash Card* berpengaruh terhadap keterampilan membaca. Artinya setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Flash Card* keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan di antaranya sebagai berikut:

### 1. Bagi Lembaga Pendidikan

Diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar tercipta suasana belajar yang efektif. Serta Kepala Sekolah diharapkan dapat memberikan masukan dan arahan kepada guru kelas agar mampu menciptakan ragam media pembelajaran yang menarik.

### 2. Bagi Pendidik Sekolah Dasar

Diharapkan mempunyai ide-ide kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Card* yang lebih menarik. Agar proses pembelajaran didalam kelas lebih menyenangkan. Dengan demikian diharapkan keterampilan anak dalam membaca lebih meningkat.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan media yang lebih bervariasi. Agar dapat menyempurnakan penelitian ini dan dapat bermanfaat bagi peneliti yang lain. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan media *Flash Card* dengan lebih beragam agar hasilnya lebih bervariasi dan lebih berkualitas. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatun N , Annisa. 2012. *Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa*. Skripsi: Universitas Sebelas Maret.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Putra.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Budyartati, Sri. 2014. *Problematika Pembelajaran di Sd*. Yogyakarta: Depublish.
- Hayati, Nur. 2005. *Media Pengajaran*. Surabaya: Dakwah Digital Press.
- Husniyah, Ely. 2011. *Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Irwanto. 2012. *Komputasi Data Statistik Untuk Penelitian (Pengolahan dan Analisis Data Hasil Penelitian Dengan Ms. Excel dan Spss)*. Yogyakarta: Alma Ata.
- Mumunah, Hasan. 2012. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.

- Nagraha J, Mentari. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di Tk Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nawaga, Yunus. 2000. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Nurhadi. 2008. *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rahim, Farida. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Resmini, Novi dkk. 2006. *Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- . . 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Saifudin, Azwar. 2013. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santoso. 2009. *Panduan Lengkap Menguasai Statistik Dengan SPSS 17*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Seniati, Liche, dkk. 2009. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT Indeks.
- Subagyo. 2006. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilana dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suwarno, Wiji. 2008. *Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyanto, Kasihani. K.E. 2007. *English For Young Learner*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, H. G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusuf, Munawir. 2005. *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.