

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1  
SD NEGERI 1 RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Delfi Citra Utami



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2017**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 1 RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Oleh**

**Delfi Citra Utami**

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan membaca siswa di kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode (*quasi experiment*). Desain penelitian *non equivalent control group design*. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas 1B dan 1A dengan jumlah 70 siswa. Teknik Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan tes performance. Teknik Analisis data menggunakan uji t. Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Hasil analisis  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berbunyi terdapat perbedaan pada penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: kartu huruf, media, membaca.

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF LETTERS ON THE USE MEDIA CARD READING SKILLS CLASS 1 SDSTAGE 1 RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG EDUCATION YEAR 2016/2017***

*by*

***Delfi Citra Utami***

*The research problem is the low reading skills of students in class 1 SD stage 1 Rajabasa Raya. This study aims to determine the effect of the letter to the media card reading ability of students to class 1. The method used in this research is method (quasi experiment). The study design non equivalent control group design. The sample in this research is class 1B and 1A with the number of students to 70 students. Sampling techniques in this study using cluster random sampling technique. Technical Data collection for this study is the observation and performance tests. Technical Analysis of the data using the t test. Results showed that the average students' experimental class that is higher than the average value of the control group. The analysis of  $t_{count}$  that is higher than  $t_{table}$ . Thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted which says there are differences in the use of the letters to the media card reading ability of students starting class 1 SD stage 1 Rajabasa Raya, Bandar Lampung Year Of Education 2016/2017.*

*Keywords: media card, letter literacy.*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1  
SD NEGERI 1 RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**Delfi Citra Utami**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

Judul Skripsi

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU  
HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA  
PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 1  
RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Delfi Citra Utami

No. Pokok Mahasiswa

: 1313053030

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

  
Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd  
NIP 19561005 198303 2 002

  
Drs. Sugiman, M.Pd.  
NIP 19560906 198211 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
Dr. Riswanti Rini, M.Si  
NIP 196003281986032002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim penguji**

**Ketua**

**: Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.**



**Sekretaris**

**: Drs. Sugiman, M.Pd.**



**Penguji Utama**

**: Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**

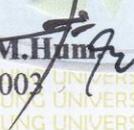


**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**

**NIP. 19590722 198603 1 003**



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 09 Mei 2017**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Delfi Citra Utami  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1313053030  
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung  
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 1 RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 09 Mei 2017

Penulis,



Delfi Citra Utami  
NPM 1313053030

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Delfi Citra Utami dilahirkan di Dipasena, pada tanggal 10 Juli 1995. Penulis adalah anak Pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Isro' Mualim dan Ibu Ayu Nirwana.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2001 sampai 2002 di TK Dharma Wanita Kecamatan Rawajitu Timur, Kabupaten Tulang Bawang, kemudian penulis melanjutkan sekolah dasar di SD Negeri 1 Bumi Dipasena Makmur pada tahun 2002 sampai tahun 2007. Pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sebuah sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Rawajitu Timur. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di SMA Negeri 1 Talangpadang, setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah atas penulis lulus pada tahun 2013. Penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SNMPTN dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tahun 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Pekon Sribawono, kecamatan Way Seputih, Kabupaten Lampung Tengah.

## **MOTTO**

Jadilah kalah karena mengalah, bukan kalah  
karena menyerah.

Jadilah pemenang karena kemampuan, bukan  
menang karena kecurangan.

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini dengan kerendahan hati mengharap Ridho Allah SWT, sebagai tanda cinta kasihku kepada:

Ibundaku tersayang, ibu Ayu Nirwana yang tak pernah lupa untuk selalu memberikan doa dalam setiap sujud dan harapan disetiap tetes keringatmu demi tercapainya cita-citaku

Ayahandaku, bapak Isro' Muallim yang berada di Syurga – Nya.

Adik – adikku tersayang Dinda Yasinta dan Duta Romadon Sidqi dengan cinta dan kasih sayangnya yang selalu memotivasi, mendoakan, dan menantikan keberhasilanku

Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Sahabat-sahabat PGSD 2013 yang selalu mensupportku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

### *Bismillahirrohmanirrohim.*

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung” Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan sebagai Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang. Penulisan ini juga tidak lepas dari bimbingan dan bantuan serta petunjuk dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., Pembimbing I, yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberi motivasi dengan kesabaran yang tulus sampai skripsi ini selesai.

5. Bapak Drs. Sugiman, M.Pd., Pembimbing II, yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberi motivasi dengan kesabaran yang tulus sampai skripsi ini selesai.
6. Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd., Penguji utama yang telah membantu mengarahkan dan memberi motivasi sampai skripsi ini selesai.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
8. Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung yang telah mengizinkan dan membantu kelancaran selama penelitian.
9. Wali kelas 1 B Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Raya yang telah mengizinkan dan membantu kelancaran selama penelitian.
10. Ibundaku Ayu Nirwana yang tak pernah berhenti berdoa dan menyebut namaku dalam sujudnya, rela memeras keringat demi tercapainya cita-citaku.
11. Ayahandaku Isro' Muallim yang berada di Surga – Nya.
12. Adik-adikku Dinda Yasinta dan Duta Romadon Sidqi yang telah memberikan do'a, motivasi, dan bantuan baik materi ataupun non materi dalam menyelesaikan studi ini.
13. Kekasihku tercinta Imam Fatoni yang senantiasa memberikan dukungan, doa, motivasi, kasih sayang, perhatian dan tak lupa keuangan.
14. Sahabatku Aprilia Mulyani, Ristia Puji Saputri, Ajeng Tri Utami, Rini Apriani L yang selalu ada menemani dalam susah dan senang, dan senantiasa siap membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Teman Sekamarku Amelia Saputri yang senantiasa menyemangati dan mendengarkan keluh kesah selama penyelesaian skripsi ini.

16. Seluruh sahabat-sahabat PGSD angkatan 2013 Bu Anastasia, Mamah Anggi, Kakak Riska, Nila Meong, Tete Ena, Ayuk Reisy, Iyay Jujy, Adek Ratna, Mbak fifi, Mbak Indri, Mbak Garnis, Mbak Tirta, Mela, Eri, Mbak Ve, Mbak Kiki, Miyul, adek Ibe, Abang Acep, Abang Fedrik, Pak didit, Rio, Riski, Irfan, Mia, Laila, Dita, Rahayu, Nasta, Dayang, Intan, Winda, Tara, Ica, Mbak Diah, Miftahul, Novita Rini, Erlin, Meriya, Anggi Riska Hilda, Abdul, Anas, Cika, Uni Rani, dan Ravel karena telah menjadi bagian dari tempat berkeluh kesah baik di kampus maupun di luar kampus empat tahun terakhir ini.
17. Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya. Amin.

Bandar Lampung, 09 Mei 2017

Penulis,

**Delfi Citra Utami**

## DAFTAR ISI

	Halaman
Daftar Isi .....	xiii
Daftar Tabel .....	xvi
Daftar Gambar .....	xvii
Daftar Lampiran .....	xviii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Belajar .....	10
2. Prinsip-Prinsip Belajar .....	11
3. Ciri-ciri Belajar .....	14
4. Pengertian Pembelajaran.....	15
5. Prinsip-Prinsip Pembelajaran.....	17
6. Faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Pembelajaran.....	18
7. Teori Belajar Bahasa.....	19
B. Aktivitas Belajar .....	21
1. Pengertian Aktivitas Belajar .....	21
2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar .....	22
C. Media Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	23
2. Macam Media Pembelajaran.....	25
3. Prinsip Pemilihan Media.....	27
D. Media Kartu Huruf.....	27
1. Pengertian Media Kartu Huruf.....	27
2. Kebaikan dan Keburukan Media Kartu Huruf.....	28
3. Fungsi Permainan Kartu Huruf .....	29
4. Langkah-Langkah Permainan Kartu Huruf .....	29
5. Landasan Filosofi Pemanfaatan Media Kartu Huruf .....	30
E. Kemampuan Membaca Permulaan .....	31
1. Pengertian Membaca.....	31
2. Tujuan Membaca .....	32

3. Manfaat Membaca .....	34
4. Jenis-Jenis Membaca .....	34
5. Kemampuan Membaca Permulaan .....	36
F. Hasil Penelitian yang Relevan .....	37
G. Kerangka Berpikir.....	39
H. Hipotesis Penelitian .....	42

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
1. Tempat Penelitian .....	44
2. Waktu Penelitian.....	44
C. Populasi dan Sampel .....	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel.....	45
D. Variabel Penelitian.....	46
1. Pengertian Variabel Penelitian.....	46
2. Variabel Media Kartu Huruf .....	47
3. Variabel Kemampuan Membaca Permulaan .....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1. Observasi.....	48
2. Performace Tes .....	49
F. Instrumen Penelitian .....	49
1. Jenis Instrumen .....	49
2. Uji Coba Instrumen.....	51
3. Uji Persyaratan Instrumen.....	52
G. Langkah-Langkah Penelitian .....	55
H. Teknik Analisis Data.....	55

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Pelaksanaan Penelitian .....	57
B. Pengambilan Data Penelitian .....	58
C. Analisis Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	58
D. Hasil Analisis Data .....	61
E. Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	66
F. Pembahasan Hasil Penelitian .....	68

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Mid Bahasa Indonesia .....	5
3.1 Desain Penelitian .....	44
3.2 Jumlah siswa SD Negeri 1 Rajabasa Raya .....	45
3.3 Sampel Penelitian .....	46
3.4 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Aktivitas Siswa .....	50
3.5 Kisi-kisi Tes Membaca.....	51
3.6 Daftar Interpretasi koefisien r.....	54
4.1 Jadwal dan Pokok Bahasan Penelitian .....	57
4.2 Hasil Uji Validitas .....	59
4.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	60
4.4 Hasil Analisis Aktifitas Kelas Eksperimen .....	62
4.5 Hasil Analisis Aktifitas Kelas Kontrol .....	63
4.6 Hasil Kemampuan Membaca Permulaan Kelas Eksperimen .....	64
4.7 Hasil Kemampuan Membaca Permulaan Kelas Kontrol.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Proses transformasi Pembelajaran .....	17
2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	31
2.3 Kerangka Pikir.....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus .....	77
2. RPP.....	79
3. Lembar Kegiatan Siswa .....	82
4. Kegiatan Posttest.....	86
5. Kisi – kisi Aktifitas Siswa.....	87
6. Rubrik Aktifitas Siswa .....	88
7. Pernyataan Aktifitas .....	89
8. Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Membaca.....	90
9. Pernyataan Kemampuan Membaca.....	91
10. Rekapitulasi Validitas .....	92
11. Rekapitulasi Realibilitas.....	93
12. Rekapitulasi Aktifitas Siswa kelas eksperimen.....	94
13. Rekapitulasi Aktifitas Siswa Kelas Kontrol.....	96
14. Rekapitulasi hasil kelas eksperimen .....	98
15. Rekapitulasi hasil kelas kontrol .....	100
16. Dokumentasi foto .....	102
17. Surat Keterangan Judul Penelitian .....	105
18. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	106
19. Surat Izin Penelitian .....	107
20. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	108

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dewasa di sini dimaksudkan adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, *paedagogis* dan sosiologis. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 dinyatakan bahwa:

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, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Sugihartono dkk, (2007: 3) secara umum pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh dengan tanggung jawab yang dilakukan orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus.

Pendidikan berjalan secara kontinu, bertahap dari manusia dilahirkan sampai akhir hayat mereka. Oleh karena itu, pendidikan dipandang salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan. Mengingat sangat pentingnya pendidikan maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang baik.

Pemerintah mengharapkan dengan adanya pendidikan, masyarakat atau peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk menjadi manusia yang memiliki ahlak mulia, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, serta dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab baik secara pribadi maupun dalam hidup bermasyarakat.

Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia maka pemerintah Indonesia melalui UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No 20, Tahun 2003. Pasal 3 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”

Adanya Undang-Undang tersebut maka pendidikan harus menjadi prioritas utama bagi komponen bangsa.

Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah Sekolah Dasar (SD). SD sebagai institusi pendidikan pada dasarnya

bertujuan untuk mempersiapkan anak didik menghadapi kehidupan masa depan dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih menghadapi berbagai masalah, diantaranya adalah kurangnya kemampuan siswa memahami pelajaran yang disampaikan. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya kemampuan dasar siswa, motivasi belajar siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas.

Kualitas pembelajaran dipengaruhi berbagai faktor diantaranya faktor dari siswa, guru, kurikulum/materi, media, metode, dan lingkungan. Faktor-faktor yang termasuk ke dalam faktor psikologis guru dan siswa, misalnya faktor bakat, intelegensi, sikap, perhatian, persepsi, pengamatan, minat, motivasi, dan faktor psikologis lainnya.

Faktor-faktor yang termasuk ke dalam faktor fisiologis guru dan siswa ialah semua faktor-faktor yang berkaitan dengan keadaan pancaindera atau fisik guru dan siswa, yaitu apakah dalam keadaan sehat (normal) atau tidak sehat (tidak normal). Sedangkan faktor-faktor sosiologis guru dan siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar mengajar di kelas ialah faktor kemampuan guru dan siswa dalam melakukan interaksi sosial dan komunikasi sosial dengan sesama guru dan dengan siswa dan antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dan guru dengan kepala sekolah dan staf sekolah lainnya.

Kesemua faktor internal dan eksternal harus menjadi perhatian bagi guru dan siswa jika proses pendidikan di kelas ingin berhasil dengan baik, dan kesemua faktor-faktor tersebut merupakan kondisi-kondisi yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Guru mempunyai kewajiban mengembangkan semua potensi yang dimiliki siswa. Setiap siswa tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda, mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing tetapi sebagai guru yang profesional diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapinya di dalam kelas dengan melakukan inovasi-inovasi di dalam pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran menjadi aktif, interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan *pra-survey* yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2016 terlihat bahwa guru sekolah dasar (SD) Negeri 1 Rajabasa Raya kelas 1 dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Hal tersebut membuat siswa merasa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa rendah. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam pelaksanaannya didukung dengan adanya fasilitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa hanyalah sebagai pendengar saja. Siswa kurang diikut sertakan dalam pengelolaan informasi, sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran yang berlangsung dan untuk itu motivasi belajar siswa menjadi rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang bermain sendiri dan bersenda gurau pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru hanya menekankan pada penanaman konsep pada diri siswa tanpa memperdulikan apakah konsep-konsep yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

Kenyataan yang ada di lapangan mengungkapkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran bahasa indonesia yang belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat dari hasil Mid semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Bahasa Indonesia berdasarkan Hasil Mid Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.**

No	KKM	Kelas	Jumlah Ketuntasan Siswa		Jumlah Siswa (orang)
			0 - 59	60	
1.	60	1A	24	11	35
2.	60	1B	22	13	35
3	60	1C	20	10	30
Jumlah			66	34	100
%			66%	34%	100%

*Sumber: Dokumen Guru Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya*

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat diketahui bahwa sebagian besar hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah, karena siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan skor 60 hanya sebanyak 34 siswa dari 100 atau sebanyak 34%

yang dapat mencapai daya serap materi pelajaran, sedangkan 66% atau sebanyak 66 siswa belum mencapai daya serap materi.

Mencermati adanya permasalahan di atas, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah media kartu huruf

Media Kartu Huruf adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu huruf merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori Flash Card. Media pembelajaran ini mengandalkan Kartu Huruf yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Kartu huruf dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Raya Tahun Pelajaran 2016/2017”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca masih rendah, dari 100 siswa hanya 34 siswa (34,2%) yang sudah lancar membaca kalimat pendek.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Prestasi belajar siswa belum mencapai kkm yang ditetapkan di sekolah, disebabkan kemampuan membaca masih rendah dan berdampak pada nilai yang diperoleh siswa baik dari hasil latihan, PR atau tes masih rendah.
4. Masih kurang bervariasinya metode pembelajaran, sehingga kurang menarik perhatian siswa.
5. Dalam proses pembelajaran kurang menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku paket.
6. Guru belum mengoptimalkan secara maksimal pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Huruf.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa :**

Memberikan pengalaman belajar menggunakan media kartu huruf dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu untuk

lebih menumbuhkan semangat siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca..

b. Bagi Guru :

Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sehingga meningkatkan profesionalisme guru.

c. Bagi Kepala sekolah :

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

d. Peneliti lain

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang penggunaan media kartu huruf agar melakukan inovasi-inovasi baru sehingga perkembangan ilmu pengetahuan selalu berkembang dari masa ke masa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Belajar dan Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar menurut Hamalik (2001:27) merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

Piaget dalam Karwono (2010:85) menyatakan bahwa belajar merupakan pengolahan informasi dalam rangka membangun sendiri pengetahuannya. Keberhasilan individu dalam mengolah informasi merujuk pada kesiapan dan kematangan dalam perkembangan kognitifnya. Berdasarkan pendapat Piaget, dalam proses belajar yang terpenting adalah bagaimana siswa atau si belajar mampu mengembangkan serta mengolah sendiri pengetahuan atau informasi yang diterimanya, sehingga kemampuan yang akan diterimanya akan jauh lebih matang dan lebih berkembang terutama dalam aspek kognitif.

Menurut Gagne dalam Suprijono (2012:2) bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Belajar menurutnya adalah suatu yang diperoleh individu melalui penalaran sendiri berdasarkan aktivitas yang dilakukannya.

Berdasarkan pendapat ahli-ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu meliputi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Dengan belajar setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas dari sebelumnya serta mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan, informasi dan pengalaman baik yang didapat maupun yang dialami dan dipengaruhi oleh lingkungan.

## **2. Prinsip-prinsip Belajar**

Terdapat beberapa prinsip dalam belajar seperti yang dikemukakan oleh Burton dalam Hamalik (2001:31) yang menyimpulkan uraiannya cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.

6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Pendapat lain mengenai prinsip-prinsip belajar Menurut Dimiyati dan

Mudjiono (2009:42) prinsip-prinsip belajar ada tujuh prinsip, yaitu:

1) Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gage dan Berliner, 1984:335). Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Di samping perhatian, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang.

2) Keaktifan

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Contoh kegiatan psikis, misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan lainnya.

3) Keterlibatan langsung/berpengalaman

Keterlibatan siswa di dalam belajar jangan diartikan keterlibatan fisik semata, namun lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

4) Pengulangan

Prinsip pengulangan penting dilakukan, karena pengulangan dapat melatih daya-daya jiwa, membentuk respons yang benar dan membentuk kebiasaan-kebiasaan.

5) Tantangan

Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah tercapai, maka ia akan masuk dalam medan baru dan tujuan baru, demikian seterusnya. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

6) Balikan dan penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan. Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan orang lain. Perbedaan itu terdapat pada

karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual tersebut akan berpengaruh pada cara dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat ahli-ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam belajar itu ada beberapa macam yang semuanya bertujuan menumbukan semangat kepada siswa untuk giat untuk belajar sehingga dalam proses pembelajaran guru berhasil dan siswa dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar

### 3. Ciri – Ciri Belajar

Menurut Djamarah (2011:15) ciri-ciri belajar ada enam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek.

Ada beberapa perubahan tertentu yang dimaksudkan kedalam ciri-ciri belajar. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2009: 15) beberapa ciri-ciri belajar yaitu:

- a. Untuk membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar dapat mencapai tujuan secara optimal.
- c. Kegiatan belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus.
- d. Ditandai dengan aktivitas anak didik.
- e. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing.
- f. Dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan disiplin.
- g. Ada batas waktu.
- h. Evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu meliputi banyak hal diantaranya yaitu perubahan belajar secara sadar, fungsional, optimal, penggarapan materi yang khusus, ditandai dengan aktivitas anak didik, memiliki tujuan yang terarah, mencakup seluruh aspek, ada batas waktu dan evaluasi.

#### **4. Pengertian Pembelajaran**

Terdapat beberapa pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli seperti Alvin W. Howard dalam Daryanto (2010: 162) memberikan definisi pembelajaran sebagai berikut: “Pembelajaran adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill*, *attitude*, *ideal* (cita-cita) *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*”.

Pendapat Waini Rasidin dalam Daryanto (2010: 164) pembelajaran yang dipentingkan ialah adanya partisipasi guru dan siswa satu sama lain, guru merupakan koordinator yang melakukan aktivitas dalam interaksi sedemikian rupa sehingga siswa belajar seperti yang kita harapkan, guru hanya menyusun dan mengatur situasi belajar dan bukan menentukan proses belajar.

Pembelajaran merupakan perubahan istilah, sebelumnya dikenal dengan istilah Proses Belajar Mengajar (PBM) dan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Sedangkan pembelajaran, seperti yang didefinisikan Hamalik (2001: 12) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas

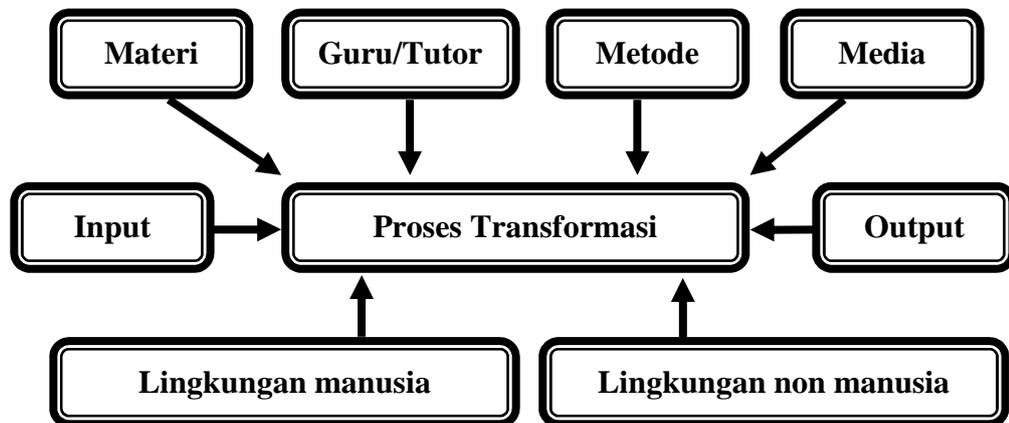
perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Prawiradilaga (2008: 19) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan tutor dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Menurut Mulyasa (2005: 12) pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas jelas terdapat perbedaan pengertian antara belajar dengan pembelajaran, belajar lebih di titikberatkan pada proses yang dilakukan oleh seseorang untuk dapat mempunyai kompetensi tertentu yang dilakukan secara sepihak. Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau lingkungannya, untuk mengembangkan kemampuan berpikir (kognitif) dan meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru, keterampilan dan sikap peserta didik.

Arikunto (2007: 295) menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses transformasi sebagai berikut :



**2.1 Gambar Proses transformasi Pembelajaran Arikunto (2007: 295)**

Dari gambar 2.1 di atas menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi ia merupakan hasil dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, dan faktor-faktor tersebut merupakan komponen sistem yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

## 5. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 165) ada 10 prinsip pembelajaran yaitu :

- 1) Perhatian, guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa pada pelajaran.
- 2) Aktivitas, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat.
- 3) Apersepsi, guru perlu menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa ataupun pengalamannya.
- 4) Peragaan, guru harus menunjukkan benda-benda yang asli, bila mengalami kesukaran boleh menunjukkan model, gambar, benda tiruan atau menggunakan media lainnya.
- 5) Repetisi, pelajaran itu perlu diulang.

- 6) Korelasi, guru wajib memperhatikan dan memikirkan hubungan antar setiap mata pelajaran atau dengan kenyataan.
- 7) Konsentrasi, hubungan antar mata pelajaran dapat diperluas mungkin dapat dipusatkan kepada salah satu pusat minat, sehingga siswa memperoleh pengetahuan secara luas dan mendalam.
- 8) Sosialisasi, siswa disamping sebagai individu juga mempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan cara bergaul dengan orang lain.
- 9) Individualisasi, siswa merupakan makhluk individu yang unik, mempunyai perbedaan khas, guru diharapkan dapat membantu perkembangan siswa sesuai dengan karakter/keunikannya.
- 10) Evaluasi, kegiatan pembelajaran belajar perlu dievaluasi agar dapat memberikan motivasi bagi guru maupun siswa, dalam meningkatkan proses dan hasil belajar.

## **6. Faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Pembelajaran**

Peserta didik adalah makhluk yang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan menurut fitrahnya masing-masing, dimana mereka sangat memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya. Berdasarkan pengertian ini, maka anak didik dapat dicirikan sebagai orang yang tengah memerlukan pengetahuan atau ilmu, bimbingan dan pengarahan.

Dalam dunia pendidikan sebagai pendidik kita harus memahami perkembangan dari peserta didik. Perkembangan dalam pendidikan meliputi perkembangan makro (masyarakat luas/negara), perkembangan meso (lingkungan sekolah), dan perkembangan mikro (dalam kelas). Ketiga perkembangan tersebut saling mendukung dalam pelaksanaannya.

Output atau hasil dari pendidikan akan maksimal jika komponen-komponennya saling mendukung. Komponen-komponen pendidikan tersebut adalah: Masukan Mentah, Masukan Lingkungan, Guru, Kurikulum, evaluasi, sosial, budaya, hasil belajar, masukan instrumen, media, bahan, sarana/prasarana, fisik.

Selain komponen-komponen tersebut terdapat faktor-faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi proses belajar pembelajaran peserta didik. Faktor internal meliputi fisik dan psikis (motivasi, IQ, bakat, minat), dan faktor eksternalnya adalah environmental (lingkungan social, lingkungan alam) dan instrumental.

## **7. Teori Belajar Bahasa**

Dalam belajar bahasa merujuk beberapa teori belajar yang merupakan penjelasan sistematis tentang fakta belajar sesuai dengan asumsi, penalaran, dan bahan bukti yang diberikan. Ada beberapa teori belajar bahasa yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

### **a. Teori Behaviorisme**

Behaviorisme dikembangkan oleh Ivan Pavlov dalam Djuanda, (2006:23), teori ini berangkat dari pemahaman bahwa stimulus yang dapat dilihat juga dapat menyebabkan adanya respon yang dapat dilihat. Stimulus yang bermakna dapat menghasilkan respon yang bermakna pula. Untuk memperoleh respon yang bermakna dibutuhkan kondisi tertentu. Pemberian kondisi

tersebut perlu memperhitungkan kesesuaian antara stimulus dengan gambaran pembiasaan yang dihasilkan.

#### **b. Teori Mentalisme**

Teori mentalisme sering dilawan oleh teori behaviorisme. Bila behaviorisme sangat berat pada fokus yang sifatnya lahiriah, sedangkan mentalisme lebih cenderung pada pembahasan yang batiniah. Mentalisme ini dipelopori oleh Noam Chomsky (dalam Djuanda, 2006:47) . Dijelaskan bahwa pemerolehan bahasa tidak dapat dicapai melalui pembentukan kebiasaan karena bahasa terlalu sulit untuk dipelajari dengan cara seperti itu apalagi dalam waktu singkat. Menurut Chomsky, bahasa bukanlah salah satu bentuk perilaku. Sebaliknya, bahasa merupakan sistem yang didasarkan pada aturan dan pemerolehan bahasa.

Dari teori pemerolehan bahasa yang telah dipaparkan di atas, dalam penelitian ini mengacu pada teori pembelajaran bahasa behaviorisme, dimana dalam teori ini menjelaskan tentang adanya stimulus dan respon yang diberikan dalam perkembangan bahasa. Dalam hal ini perkembangan bahasa yang dimaksud adalah kemampuan membaca. Kemampuan membaca di dalam penelitian ini dapat dilihat dari adanya pemberian stimulus dengan permainan dengan menggunakan kartu huruf, dan akan dilihat bagaimana respon yang terjadi pada kemampuan membaca anak setelah diberikan stimulus.

## **B. Aktivitas Belajar**

### **1. Pengertian Aktifitas Belajar**

Segala bentuk kegiatan didalam kelas disebut sebagai aktifitas belajar seperti menurut Sardiman, (2005:96) Aktivitas belajar peserta didik adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental. Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang salibg berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran konvensional.

Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan), sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dalam proses belajar mengajar tugas guru adalah mengembangkan dan menyediakan kondisi agar peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya.

Menurut Nasution (2000:89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang peserta didikn akan

berpikir selama ia berbuat, tanpa perbuatan maka peserta didik tidak berpikir. Oleh karena itu agar peserta didik berpikir maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk berbuat atau beraktivitas.

Dari pengertian di atas dapat dianalisis bahwa aktifitas belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat jasmani atau rohani, fisik maupun mental yang saling berkaitan. Dengan kata lain peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam kegiatan di dalam kelas.

## 2. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Adapun jenis-jenis aktivitas dalam belajar yang digolongkan oleh Paul B. Diedric Sardiman, (2011: 101) adalah sebagai berikut:

- (1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- (2) *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
- (3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- (4) *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
- (5) *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- (6) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.
- (7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- (8) *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Berdasarkan berbagai pengertian jenis aktivitas di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.

## C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan. Sebab masing-masing media itu mempunyai kelebihan dan kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan baru dan pemanfaatan media yang diperbaharui. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medius" yang artinya tengah, perantara atau penghantar. Menurut Djamarah (2011: 120) dalam bahasa Arab, media adalah wasail atau wasilah yang berarti perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gagne dalam Sadiman (2008: 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selain itu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut *Criticos* dalam Daryanto (2010: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan pendapat di atas yang dikemukakan *Criticos* dalam Daryanto (2010: 4) media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari

pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif menggunakan media dapat menunjang keaktifan dan motivasi siswa di dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media.

Penggunaan media mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari sehingga memberikan rangsangan belajar baru yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Media yang baik juga akan akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Sadiman, dkk (2008: 7) mengungkapkan media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik

Sasaran penggunaan media adalah agar anak didik mampu mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk digunakan dengan bentuk dan variasi lain yang

berguna dalam mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Artinya peserta didik dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau saluran komunikasi antara guru dan siswa, yang bisa merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Sehingga meningkatkan proses pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah dan mempertinggi hasil belajar siswa. Media yang akan digunakan untuk pembelajaran harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan bahwa, penggunaan media harus benar-benar berhasil dan berdaya guna untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman siswa.

## **2. Jenis Media Pembelajaran**

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) yaitu:

- 1) Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.

- 3) Media proyeksi seperti *slide, film strips, film*, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- 4) Lingkungan

Seel & Glasgow dalam Arsyad (2007: 35) menyebutkan bahwa jenis media pembelajaran dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut :

### 1) Media Tradisional

- a. Media visual diam yang diproyeksikan : proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead* (OHP), slides, film strips
- b. Media visual diam yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, charta, grafik, diagram, papan pameran, papan info, papan bulu.
- c. Media audio : rekaman piringan, pita kaset, *cartridge*.
- d. Multimedia : slide plus suara (tape), *multi image*.
- e. Media visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
- f. Media cetak : buku teks, modul teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (*hand out*).
- g. Media permainan : teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Media realita : model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

### 2) Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi : telekonferens, kuliah jarak jauh,
- b. Media berbasis mikroprosesor: *computer-assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *video compact disc*(VCD), *digital video disc* (DVD).

Berdasarkan pendapat di atas jenis media yang digunakan pada penelitian ini adalah media tradisional yaitu media visual diam yang tak diproyeksikan berupa kartu huruf. Kartu huruf sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru sehingga diharapkan media kartu huruf dapat membantu siswa sebagai perantara penyalur pesan yang disampaikan guru kesiswa.

### 3. Prinsip Pemilihan Media

Sudjana dalam Fathurrohman (2007:68) mengemukakan prinsip-prinsip pemilihan media yaitu: (1) menentukan jenis media dengan tepat, artinya memilih media sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran, (2) menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, artinya penggunaan media sesuai dengan kematangan anak didik, (3) menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana, (4) menempatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.

Penelitian ini menggunakan media cetak berupa kartu huruf dan termasuk jenis media visual, yang hanya dapat dilihat dan sangat tepat digunakan sesuai dengan permasalahan kemampuan membaca rendah, masih banyak siswa yang belum lancar membaca dimungkinkan karena belum paham bentuk dan bunyi huruf.

#### D. Media Kartu Huruf

##### 1. Pengertian Media Kartu Huruf

Kartu dalam KBBI, Balai Pustaka ( h.448 ) adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang. Sedangkan huruf KBBI, Balai Pustaka ( h.362 ) adalah tanda aksara atau tata tulis yang merupakan abjad yang melambangkan bunyi bahasa dan aksara. Ambarini (2006: 35), mengatakan bahwa kartu huruf adalah kumpulan kartu yang didalamnya terdapat huruf-huruf dari A-Z (kapital dan kecil) dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak paham dan hafal abjad A hingga Z. Sedangkan Hasan (2009:65) mengungkapkan kartu

huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf adalah jenis kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu huruf merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam katagori Flash Card.

## **2. Kebaikan dan Keburukan Media Kartu Huruf**

Kelebihan dan kelemahan media bergambar menurut Sadiman, dkk (2008: 29-31) adalah:

Kelebihan:

1. Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
5. Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan:

1. Hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Jadi, dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, media, atau teknik yang digunakan

menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini penerima pesan adalah siswa. Jadi sebaiknya dalam pembelajaran membaca permulaan tidak lepas dari penggunaan media.

### **3. Fungsi Permainan Kartu Huruf**

John D. Latuheru dalam Kurniawan, (2009: 24) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut:

1. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
2. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
3. Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
4. Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
5. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **4. Langkah-Langkah Permainan Kartu Huruf**

Eliyawati (2005: 72) menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambillah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini

menguraikan langkah-langkah dalam penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema.
- b. Guru menyiapkan dan membagikan kartu huruf.
- c. Guru menunjukkan kartu huruf dan melafalkannya.
- d. Anak mencoba bermain kartu Huruf yang sesuai dengan instruksi guru.
- e. Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu huruf
- f. Anak diminta untuk menunjuk huruf sesuai perintah guru.

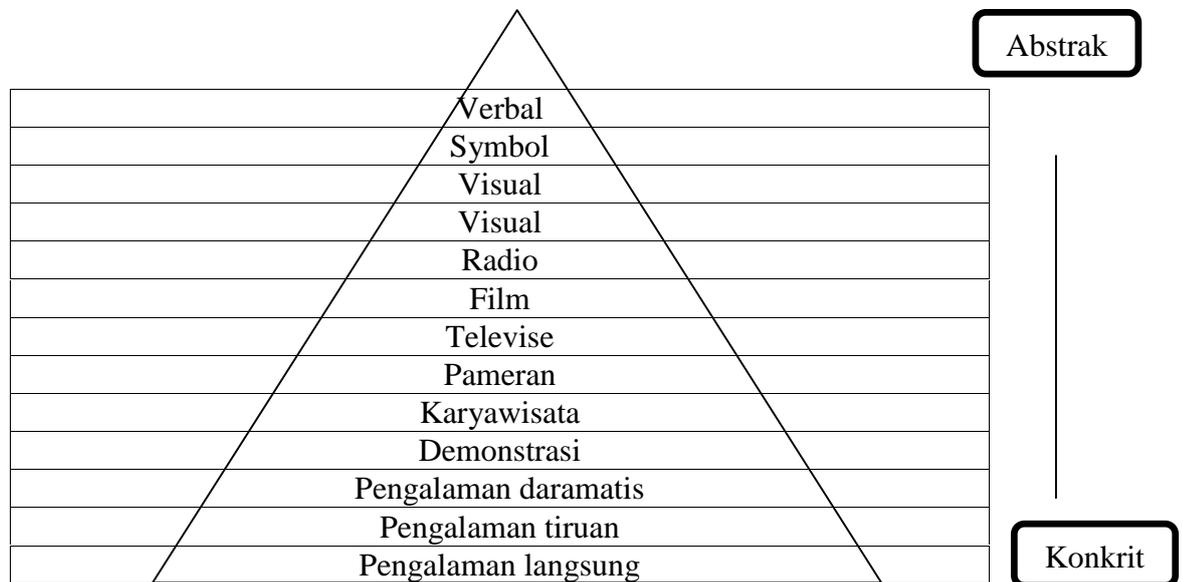
Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media kartu huruf diperlukan langkah-langkah dalam penggunaannya, hal ini agar pembelajaran lebih terarah dan sistematis.

## **5. Landasan Filosofi Pemanfaatan Media Kartu huruf**

Pembelajaran aktif menurut *Hollingsworth* (2005: 6) adalah: *flaw* yaitu keadaan sadar yang di dalamnya seseorang bisa betul-betul terbenam dalam sebuah aktivitas sehingga dia tidak merasakan waktu yang berlalu. Artinya pembelajaran aktif dimana peserta didik belajar secara aktif ketika mereka secara terus-menerus terlibat, baik secara mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat hidup, giat, berkesinambungan, kuat dan efektif.

Fathurrohman (2007: 113) mengatakan “Pembelajaran efektif terjadi jika dengan pembelajaran tersebut peserta didik menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajari”.

Edgar Dale mengelompokkan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap abstrak. Pengelompokan pengalaman belajar lebih dikenal dengan kerucut pengalaman, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 2.2 Kerucut pengalaman Edgar Dale dalam Usman (2002: 21)**

## **E. Kemampuan Membaca Permulaan**

### **1. Pengertian Membaca**

Membaca merupakan keterampilan berbahasa. Bahasa adalah sebagai alat untuk mengemukakan ide-ide untuk disampaikan kepada orang lain. Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan seseorang kepada orang lain baik lisan maupun tulisan. Djamarah, (2002: 52). Kemampuan membaca adalah kemampuan melafalkan huruf menjadi rangkaian kata dan kalimat.

Menurut Tarigan (2008: 7) mendefinisikan pengertian membaca adalah sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh

penulis melalui media kata – kata atau bahasa tulis. Menurut Munawir (2003: 69) membaca merupakan aktivitas audiovisual untuk memperoleh makna dari simbol yang berupa huruf atau kata.

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dipaparkan oleh para tokoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu aktivitas kompleks yang melibatkan kegiatan fisik maupun mental yang bertujuan untuk memahami isi bacaan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta menggunakan sejumlah pengetahuannya untuk mendapatkan pesan atau informasi dari sebuah tulisan atau bahasa tulis, sehingga menjadikan bermakna dan bermanfaat bagi pembaca.

## **2. Tujuan Membaca**

Kegiatan membaca erat kaitannya dengan tujuan membaca, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan.

Menurut Blankton dan Irwin dalam Farida Rahim, (2008: 11) tujuan membaca mencakup:

- a) Kesenangan,
- b) menyempurnakan membaca nyaring,
- c) menggunakan strategi tertentu,
- d) memperbarui pengetahuannya tentang suatu topik,
- e) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya,
- f) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis,
- g) mengkonfirmasi atau menolak prediksi, dan
- h) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.

Menurut Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar dalam Farida Rahim (2008: 289) tujuan pembelajaran membaca dibagi menjadi tingkat pemula, menengah, dan mahir. Menurutnya, tujuan pembelajaran bagi tingkat pemula adalah sebagai berikut.

- a. Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa).
- b. Mengenali kata dan kalimat.
- c. Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci.
- d. Menceritakan kembali isi bacaan pendek.

Hairuddin, dkk, (2007: 3.23) menambahkan bahwa pembelajaran membaca di SD menjadi bagian penting dari pembelajaran bahasa Indonesia, maka melalui pembelajaran membaca siswa diharapkan, seperti berikut.

- a. Memperoleh informasi dan tanggapan yang tepat atas berbagai hal.
- b. Mencari sumber, menyimpulkan, menyaring, dan menyerap informasi dari bacaan.
- c. Mampu mendalami, menghayati, menikmati, dan menarik manfaat dari bacaan.

Berdasarkan uraian tentang tujuan membaca di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu tujuan membaca umum dan membaca khusus. Dikatakan tujuan membaca umum, manakala aktivitas membaca tersebut untuk memperoleh kesenangan semata, sedangkan tujuan membaca khusus untuk memperoleh informasi sebagai tugas yang berkaitan dengan akademik.

### 3. Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar membaca. Proses belajar efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Membaca memiliki manfaat bagi kehidupan manusia. Menurut Farida Rahim (2008: 1) manfaat membaca yaitu mendapatkan informasi dari media visual (gambar tanda-tanda jalan) dan media cetak misalnya surat kabar. Menurut Sukirno dalam Farida Rahim (2008: 3) mengatakan manfaat membaca, siswa dapat sebagai berikut:

- a) berkomunikasi dengan orang lain,
- b) memberikan informasi kepada orang lain,
- c) menangkap / menerima isi bacaan dengan cepat dan tepat,
- d) menumbuhkan sikap positif terhadap isi bacaan,
- e) bersifat kritis terhadap informasi yang diterima,
- f) menghargai nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat,
- g) memasuki dunia keilmuan yang penuh pesona dan memahami khasanah kearifan yang banyak hikmah,
- h) mengembangkan berbagai keterampilan yang berguna untuk mencapai sukses dalam hidup,
- i) menumbuhkan jendela pengetahuan yang luas, gerbang kearifan yang dalam, dan lorong keahlian yang lebar di masa depan, dan
- j) memperbaiki nasibnya menjadi lebih baik

Jadi dapat dianalisis bahwa manfaat membaca merupakan kegiatan berkomunikasi dengan orang lain atau mendapatkan informasi visual guna mendapatkan ilmu dan mencapai kesuksesan.

### 4. Jenis-Jenis Membaca

Sukirno dalam Farida Rahim (2008: 6) mengatakan bahwa secara umum jenis membaca ada dua macam, yaitu membaca permulaan dan

membaca lanjut. Membaca permulaan diberikan kepada siswa semenjak di Taman Kanak-kanak, kelas 1, dan kelas 2 Sekolah Dasar, sedangkan untuk membaca lanjut diberikan kepada siswa kelas 3 Sekolah Dasar sampai di Perguruan Tinggi.

Membaca permulaan disajikan melalui dua cara yaitu membaca permulaan tanpa buku dan membaca permulaan dengan buku. Membaca permulaan tanpa buku, artinya seseorang saat membaca tidak menggunakan buku, akan tetapi menggunakan media lain. Hal tersebut berbeda dengan membaca permulaan dengan menggunakan buku, artinya seseorang saat membaca sudah dengan menggunakan buku.

Menurut Supriyadi, dkk. (2005: 127) pada membaca permulaan terdapat satu jenis membaca, yaitu membaca teknis (membaca nyaring). Di Sekolah Dasar jenis membaca dengan cara menyaringkan atau menyuarakan apa yang dibaca sebagian besar atau bahkan sepenuhnya dilakukan pada kelas I dan II, sedangkan pada kelas yang lebih tinggi frekuensi kegiatan membaca teknis semakin dikurangi karena pada kelas tinggi mengutamakan aspek pemahaman.

Menurut Munawir (2003: 72) di dalam membaca teknis (membaca nyaring) terdapat proses pengenalan kata yang menuntut kemampuan, sebagai berikut.

- a. Mengenal huruf kecil dan besar pada alphabet.
- b. Mengucapkan bunyi (bukan nama) huruf, terdiri atas:
  - 1) konsonan tunggal (b, d, h, k, ...),
  - 2) vokal (a, i, u, e, o),

- 3) konsonan ganda (kr, gr, tr, ...), dan
- 4) diftong (ai, au, oi).
- c. Menggabungkan bunyi membentuk kata (saya, ibu).
- d. Variasi bunyi (/u/ pada kata “pukul”, /o/ pada kata “toko” dan “pohon”).
- e. Menerka kata menggunakan konteks.
- f. Menggunakan analisis struktural untuk identifikasi kata (kata ulang, kata majemuk, imbuhan).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan membaca permulaan dengan jenis membaca nyaring.

## 5. Kemampuan Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran menulis permulaan. Sebelum mengajarkan menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan bunyi suatu tulisan atau huruf yang terdapat pada kata-kata dalam kalimat. Pengenal tulisan beserta bunyi ini melalui pembelajaran membaca. Supriyadi, dkk. (2005: 133) mengatakan sebagai berikut.

“Pengajaran membaca di sekolah dasar dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan diberikan di kelas I dan II dengan mengutamakan pada keterampilan segi mekanisnya. Oleh karena itu, jenis membaca permulaan yang dikembangkan adalah membaca teknis.”

Menurut Supriyadi, dkk. (2005: 129) dalam mengajarkan membaca permulaan seorang guru dalam mengajarkannya adalah sebagai berikut:

- a. Latihan lafal, baik vocal maupun konsonan.
- b. Latihan nada / lagu ucapan.

- c. Latihan penguasaan tanda-tanda baca.
- d. Latihan pengelompokan kata / frase ke dalam satuan-satuan ide (pemahaman).
- e. Latihan kecepatan mata.
- f. Latihan ekspresi (membaca dengan perasaan).

Menurut Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (2007: 22) pembelajaran membacadi kelas I dan kelas II itu merupakan pembelajaran membaca tahap awal. Kemampuan membaca yang diperoleh siswa di kelas I dan kelas II tersebut akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kesanggupan siswa dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang kemudian diucapkan dengan menitikberatkan aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara. Selain itu, di dalam kemampuan membaca permulaan juga terdapat aspek keberanian.

## **F. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian penulis antara lain:

1. Hasil penelitian Sauartini Ida Ayu Komang(2014:1-2)dengan judul: :  
 “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Alat Peraga Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd”, dalam *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan terdapat

perbedaan penguasaan keterampilan membaca antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 87,22 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 64,25. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran kontekstual lebih baik dari keterampilan membaca siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional, dengan kata lain terdapat pengaruh penerapan pembelajaran kontekstual terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di Desa Panji.

2. Hasil penelitian Kartini Diah (2014: 2) dengan judul: "Pengembangan Media Kartu Bergambar Magnetik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata Pada Kelas II SDN Mojosari", dalam *jurnal e-Jurnal*. Berdasarkan hasil penelitian menurut ahli materi I dengan hasil penelitian menggunakan pedoman wawancara, termasuk dalam kriteria 3,73 dengan kategori sangat baik sekali. Hasil ahli materi II termasuk dalam kriteria 3,78 dengan kategori sangat baik sekali. Ahli Media I dengan kriteria 3,8 dengan kategori sangat baik sekali. Ahli media II dengan kriteria 3,83 dengan kategori sangat baik sekali. Hasil angket siswa dengan kriteria 89,29 dengan kategori sangat baik sekali. Melalui data-data tersebut menunjukkan bahwa media kartu bergambar magnetik ini telah layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil penelitian Padmi I Gusti Ayu (2014: 1-2) dengan judul: “Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar Dan Sosial Emosional Anak”, dalam. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain berbantuan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B TK Indraprasta Kuta. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata – rata nilai sosial emosional pada siklus I, yaitu 69,51 dan rata–rata skor pada siklus II, yaitu 87,87, sudah mencapai target sesuai dengan indikator ketuntasan yang diharapkan ( skor 71) tuntas 100%.

#### **G. Kerangka Berpikir**

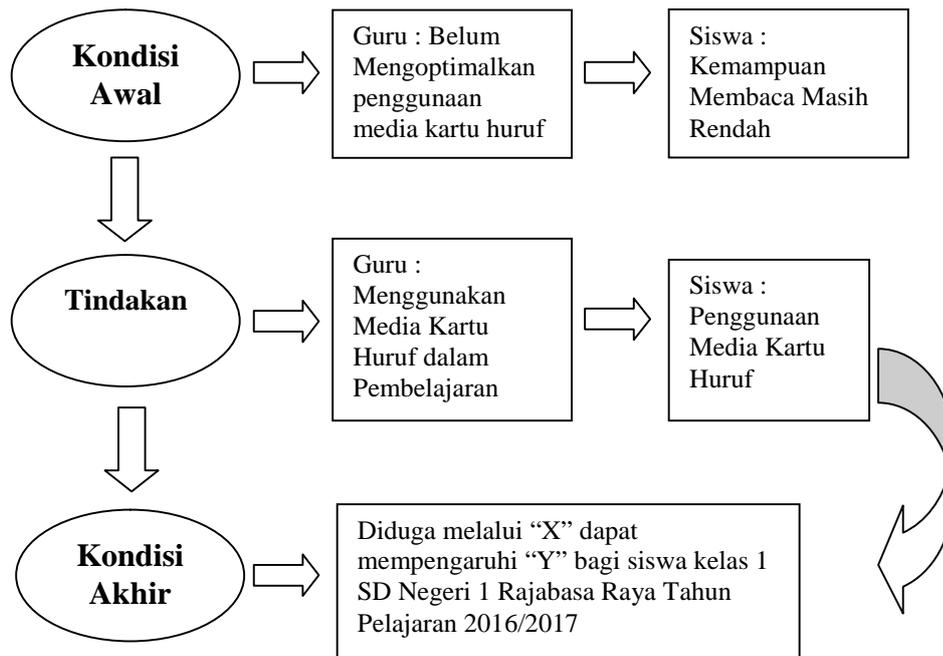
Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak. Mengingat bahasa merupakan alat komunikasi seseorang dengan pihak lain. Kemampuan berbahasa mencakup aspek pengembangan bahasa yang meliputi tiga hal yakni aspek kemampuan mengungkapkan bahasa, aspek menerima bahasa dan aspek keaksaraan. Dari ketiga aspek tersebut, aspek keaksaraan merupakan awal dari membaca (membaca permulaan) dimana membaca permulaan merupakan komponen dasar dari proses yang merujuk pada kata-kata kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, selain itu dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak harus dilaksanakan dengan sistematis dan sesuai dengan karakteristik anak. Berdasarkan hal tersebut membaca

permulaan dapat dikembangkan apabila dalam penggunaan media dilaksanakan secara optimal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dan kegiatan bermain anak haruslah dirancang dan disesuaikan dengan kemampuan apa yang akan dikembangkan. Ini berarti perlu diciptakan permainan yang bermuatan akademis tetapi tetap memenuhi kriteria bermain dalam persepsi anak. Didalam penelitian ini kemampuan membaca permulaan anak akan dilihat dari permainan dengan menggunakan media kartu huruf. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kartu huruf merupakan sebuah alat/media visual yang terbuat dari kertas dan terdapat unsur huruf-huruf abjad. Dalam pelaksanaannya permainan dengan menggunakan media kartu huruf digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak. Dimana membaca permulaan adalah suatu komponen proses membaca yaitu *recording* (proses yang merujuk pada kata katakemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan) dan proses *decoding* (yaitu proses yang merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata).

Sebuah media yang menarik menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah pembelajaran terutama pada pembelajaran di kelas rendah, sehingga anak akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik didalam kelas ataupun diluar kelas. Ketika anak sudah tertarik dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kemampuan anak akan berkembang secara optimal.

Demikian halnya dengan adanya media pembelajaran berupa kartu huruf yang berguna untuk menarik dan memotivasi kemampuan belajar membaca siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 2.3. Pengaruh Variabel Bebas dengan Variabel Terikat**

Keterangan:

X = Penggunaan media kartu huruf

Y = Kemampuan membaca permulaan

Berdasarkan gambar diatas, maka diduga ada pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca, artinya semakin baik pembelajaran menggunakan media kartu huruf, maka semakin baik pula kemampuan membaca, sebaliknya apabila pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf kurang baik, maka kemampuan membaca siswa pun tidak baik.

## **H. Hipotesis Penelitian**

Menurut Soehartono (2004: 26) Hipotesis adalah suatu pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Sedangkan Narbuko (2001:13) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian, dan hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih.

Dari pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Ada perbedaan terhadap kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah penggunaan media kartu huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Dalam mengumpulkan serta mendapatkan data-data dalam suatu penelitian penting adanya sebuah metode. Menurut Sugiyono (2012:3) menyatakan metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan metode penelitian pendidikan diartikan sebagai sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen menurut Sugiyono (2012:107) metode eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain penelitian disajikan pada Tabel di bawah:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Posstest</i></b>
Kelompok eksperimen	Menggunakan Media Kartu Huruf	Kemampuan membaca siswa
Kelompok kontrol	Tanpa menggunakan Media Kartu Huruf	Kemampuan membaca siswa

Sugiyono (2012: 116).

Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media kartu huruf dan kelas kontrol tanpa menggunakan media kartu huruf. Kemudian pada akhir pertemuan siswa diberikan posttest yaitu memberi test kemampuan membaca.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Rajabasa Raya Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2017 pada semester genap tahun pelajaran 2016 - 2017. Sebanyak 1 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan 1 kali pertemuan untuk kelas kontrol.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Sugiyono (2010: 117) mengungkapkan “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandarlampung Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 100, masing-masing kelas 1A 35 siswa, 1B 35 siswa, dan 1C 30 siswa. Rincian populasi peneliti ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	1 A	35
2	1 B	35
3	1 C	30
<b>Total</b>		100

**Sumber : Dokumen SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017**

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono, (2010: 118). Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas 1B yang berjumlah 35 siswa yang dipilih dengan teknik *Cluster random sampling*. Menurut Sugiyono (2012: 82) teknik

*Cluster random sampling* digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Pengambilan

sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Peneliti mengambil teknik sampling ini dikarenakan populasi memiliki karakteristik yang sama sehingga tidak perlu memperhatikan strata. Dalam penelitian ini sampel yang terpilih dari ketiga kelas yang ada adalah siswa kelas 1B yang berjumlah 35 siswa. Sehingga dapat dikatakan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa pada kelas 1B.

**Tabel 3.3. Sampel penelitian**

Kelas	Laki-laki	perempuan	Jumlah Siswa
1B	15	20	35
1A	16	19	40
Jumlah	31	39	70

## **D. Variabel Penelitian**

### **1. Pengertian Variabel Penelitian**

Menurut Arikunto (2010:96) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)**

Variabel bebas (X) yang memengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “media kartu huruf”.

#### **b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)**

Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “kemampuan membaca permulaan”.

## **2. Variabel Media Kartu Huruf**

### **a. Definisi Konseptual**

Media kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu Hasan, (2009:65).

### **b. Definisi Operasional**

Media Kartu Huruf adalah alat bantu pembelajaran berupa kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Adapun indikator untuk pencapaian ini adalah peningkatan kemampuan membaca siswa yang diamati dari hasil *posttest*.

## **3. Variabel Kemampuan Membaca Permulaan**

### **a. Definisi Konseptual**

Pengajaran membaca di sekolah dasar dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan diberikan di kelas I dan II dengan mengutamakan pada keterampilan segi mekanisnya. Oleh karena itu,

jenis membaca permulaan yang dikembangkan adalah membaca teknis Supriyadi, dkk (2005: 133).

b. Definisi Operasional

kemampuan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan siswa dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang kemudian diucapkan dengan meniti beratkan aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara. Selain itu, di dalam kemampuan membaca permulaan juga terdapat aspek keberanian.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

**1. Observasi**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi. Menurut Mulyatiningsih (2013: 26) Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi berupa lembar pengamatan berbentuk *check list*.

Dalam penelitian ini teknik observasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap tindakan siswa saat pembelajaran dengan kartu huruf/kata, tindakan pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang telah disusun. Peneliti menyiapkan lembar observasi dan mengamati setiap kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Observasi dilakukan oleh peneliti yang dibantu dengan guru kelas 1. Tujuan observasi dilakukan untuk mengukur apakah aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media kartu huruf sudah berjalan dengan baik atau belum.

## **2. Test Performance**

Selain menggunakan teknik observasi, penelitian ini mengumpulkan data dengan test performance. Menurut Sukardi, (2009: 124) tes performance ialah tes yang menuntut testee untuk menggerakkan atau menggunakan objek-objek, atau menyusun bagian-bagian yang dikerjakan dengan tes.

Tes ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes membaca nyaring. Tes membaca nyaring yang dilakukan yaitu dengan membaca 5 sampai 10 kalimat yang dibaca nyaring, siswa membacakannya secara individual di depan kelas dan guru mengamati dan mendengarkan membaca siswa dengan memperhatikan ketepatan menyuarakan tulisan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan dalam pengucapannya.

## **F. Instrumen Penelitian**

### **1. Jenis Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian observasi yang berisikan kisi-kisi penilaian dan indikator-indikator penilaian guna mempermudah saat proses penelitian.

Adapun instrumen penelitian sebagai berikut :

1) Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan. Observasi atau pengamatan ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran membaca berlangsung.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Observasi Aktivitas Siswa Pada Media Kartu Huruf**

<b>KD</b>	<b>Materi</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah pernyataan</b>	<b>No Pernyataan</b>
3.1 Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.	Membaca nyaring	Memperhatikan	1. Memperhatikan huruf	1	1,
			2. Memperhatikan cara penggunaan media kartu	1	2
	Mengulang		3. Mengulang pengucapan huruf	1	3
			4. Mengulang pengucapan suku kata	1	4
			5. Mengulang pengucapan kata.	1	5
			6. Mengulang cara bermain kartu	1	6
	Menunjukkan		7. Menunjukkan huruf	1	7
			8. Menunjukkan kata	1	8
	Mencocokkan		9. Mencocokkan kartu huruf sesuai kata	1	9
			10. Mencocokkan kata menjadi kalimat	1	10

2) Tes Performance (Tes Membaca)

Tes merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengukur hasil peabelajar siswa. Tes dilakukan setiap akhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, tes ini dilakukan setelah siswa

mempelajari materi membaca dengan lafal, intonasi dan kelancaran dalam membaca serta memahami isi dari bacaan tersebut.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Tes Kemampuan Membaca**

<b>KD</b>	<b>Materi</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah kata</b>
3.1 Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.	membaca nyaring	Lafal	1. Melafalkan huruf	5
			2. Melafalkan kata	3
			3. Melafalkan suku kata	5
			4. Melafalkan gabungan kata	2
		Intonasi	5. Intonasi membaca kalimat	5
			6. Intonasi membaca teks pendek	10
		Kelancaran	7. Kelancaran membaca kalimat	5
			8. Kelancaran membaca teks pendek	10
		Kenyaringan	9. Kenyaringan membaca kalimat	5
			10. Kenyaringan membaca teks pendek	10

## 2. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen perlu dilakukan sebelum melakukan penelitian. Hal ini dimaksudkan agar instrumen yang akan digunakan dalam mengukur variabel memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut telah melalui uji

reliabilitas. Untuk melaksanakan uji coba instrumen dalam penelitian ini akan mengambil responden diluar sampel. Responden penelitian sebanyak 30 siswa kelas 1 C yang masih dalam ruang lingkup SD Negeri 1 Rajabasa Raya.

### **3. Uji Persyaratan Instrumen**

#### **1. Uji Validitas**

Validitas menurut Arikunto (2010:211) adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahaan suatu instrument”. Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu test atau instrument pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan ukurnya atau memberikan hasil ukur benar, dan yang menghasilkan data yang tidak respon dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai test yang memiliki validitas rendah.

Valid berarti jitu atau tepat. Alat ukur dikatakan valid apabila memiliki ketepatan, artinya alat ukur benar-benar mengukur apa yang sebenarnya hendak diukur serta memiliki kecermatan yang tinggi dan dapat memberikan keterangan dengan lengkap tentang apa yang diukur.

Macam-macam validitas adalah sebagai berikut:

- a. Validitas isi (*content validity*). Sebuah test dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan.
- b. Validitas konstruksi (*construct validity*). Sebuah test dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila butir soal yang membangun test tersebut mengukur setiap aspek berpikir yang menjadi tujuan intruksional.
- c. Validitas empiris (*empirical validity*). Sebuah test dikatakan memiliki validitas empiris jika hasilnya sesuai dengan pengalaman.
- d. Validitas prediksi/ ramalan (*predictive validity*). Sebuah test dikatakan memiliki validitas prediksi apabila mempunyai kemampuan untuk meramalkan apa yang akan terjadi kemudian.

Dalam penelitian ini jenis validitas yang digunakan adalah validitas isi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian observasi yang berisikan kisi-kisi penilaian dan indikator-indikator penilaian. Validitas ini menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan isi yang dikehendaki, yaitu validitas yang didasarkan pada butir-butir item test yang sesuai dengan kurikulum. Menurut Arikunto (2010:211) menyatakan bahwa “instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan”.

## **2. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas menurut Sudijono (2011: 16) menyatakan, reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam

menilai apa yang dinilainya. Jadi instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Arikunto (2010: 196) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *alpha cronbach*, yaitu :

$$r = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- $r$  : Reliabilitas instrumen  
 $\sum \sigma_b^2$  : Jumlah skor varians butir  
 $n$  : Banyaknya butir pernyataan  
 $\sigma_t^2$  : Varians total

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007* dengan interpretasi koefisien 0 sampai 1.

**Tabel 3.6 Daftar Interpretasi Koefisien r**

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Rusman, (2013:57)

## **G. Langkah-Langkah Penelitian**

### 1) Tahap Persiapan

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan
- b. Membuat perangkat pembelajaran antara lain: silabus, RPP dan instrumen.
- c. Melakukan uji coba instrumen
- d. Melakukan analisis instrumen
- e. Merevisi instrumen.

### 2) Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan pembelajaran untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan media kartu huruf untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media kartu.
- b. Melaksanakan posttest.

### 3) Tahap Pengolahan Data

- a. Mengumpulkan data penelitian
- b. Mengolah dan menganalisis data.
- c. Menyusun laporan hasil penelitian.

## **H. Teknik Analisis Data**

### **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian. Hasil data diperoleh dan dianalisis untuk mengamati ada atau

tidaknya pengaruh dari penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca. Adapun hipotesis yang diuji sebagai berikut:

Ha : Ada perbedaan pada kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah digunakan media kartu huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

Ho : Tidak ada perbedaan pada kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah digunakan media kartu huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

Dengan kriteria pengujian, bila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, maka  $H_a$  ditolak, tetapi sebaliknya bila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $t$  hitung =  $t$  tabel maka  $H_a$  diterima.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Jika kemampuan membaca siswa kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, maka  $H_a$  diterima. Sebaliknya apabila kemampuan membaca siswa kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka  $H_a$  di tolak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat disimpulkan bahwa:

Ada perbedaan pada kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah digunakan media kartu huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017. Rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu huruf pada kelas eksperimen (1B) lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media kartu huruf pada kelas kontrol (1A). Hasil analisis  $t_{hitung}$  sebesar lebih besar dari  $t_{tabel}$ .

Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dapat disimpulkan terdapat perbedaan Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **B. Saran**

1. Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan membacanya. Karena dengan diadakannya penelitian terhadap penggunaan media kartu huruf diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan membacanya lebih baik lagi, sehingga prestasi di sekolah dapat meningkat.
2. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media kartu huruf lebih baik lagi. Sehingga hasil pembelajaran akan lebih maksimal dan kemampuan membaca siswa dapat meningkat.
3. Bagi kepala sekolah, diharapkan dengan telah dilaksanakannya penelitian mengenai penggunaan media kartu huruf dengan kemampuan membaca permulaan siswa, kepala sekolah melihat dan memperhatikan faktor-faktor lain dalam upaya meningkatkan mutu sekolah.
4. Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, Vinca. 2006. *Kartu Pintar Huruf*. Gramedia Jakarta: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Darmiyanti Zuchdi, & Budiasih. 2007. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Ditjen Dikti: Jakarta.
- Daryanto, 2010. *Belajar dan Mengajar*. Yrama Widya. Bandung.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, Syaifu, Bahri. 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang komunikatif dan Menyenangkan*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Eliyawati. Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta.
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. PT. Bumi Aksara: Jakarta
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno, 2007, *Strategi Belajar Mengajar*, PT Refika Aditama: Bandung.
- Hairudin, dkk. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. DIVA Press: Yogyakarta.

- Hamalik, O. 2001. *Metode Mengajar dan Kesulitan Belajar*. Transito. Bandung. .
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Unila. Bandar Lampung.
- Holilingsworth, Pat 2005. *Pembelajaran Aktif*. PT. Indeks. Jakarta.
- Jihad, Asep, Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo. Yogyakarta.
- Kartini, Diah. 2014. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Magneti pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata pada Kelas II SDN Mojosari". *E-Jurnal*. Volume 1, No. 1, <https://drive.google.com/file/d/0B-k3cSUKM3IyenpNTFFXMThhVnc/view>, 01 Febuary 2017.
- Karwono dan Heni Mularsih 2010. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Cerdas Jaya: Ciputat.
- Kurniawan, Imas. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edukasia: Jakarta.
- Mulyasa 2005. *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Penerapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Munawir Yusuf. 2003. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri: Solo.
- Narbuko, Cholid. 2001. *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara: Bandung.
- Nasution. 2000. *Didaktik Azas-azas Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Padmi, I.G.A. 2014."Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar dan Sosiasl Emosional Anak". *Jurnal Pendidikan*. Volume 4, No. 1, <https://drive.google.com/file/d/0B-k3cSUKM3IyS010NFVBYk1FSFE/view>, 01 Febuary 2017.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran Kencana Prenada Media Group*: Jakarta.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sadiman Arif dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sardiman, 2005, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- \_\_\_\_\_.2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT Raja Grafindo: Jakarta.

- Soehartono, Irawan. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Remaja Rosdakarya Offset: Bandung. (cetakan keenam).
- Suartini, I. A. Kmg. 2014. "Pengaruh Moddel Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Alat Peraga Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD". *Jurnal mimbar PGSD Universitas Pendidika Ganesha*. Volume 2, No. 1, <https://drive.google.com/file/d/0B-k3cSUKM3IyX3hwRGhaUjdEbVE/view>, 01 Febuary 2017,
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. UNY Pers: Yogyakarta.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta: Bandung.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Bumi Aksara: Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA: Bandung.
- Supriyadi, dkk. 2005. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Depdikbud, Universitas Terbuka: Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Syarifudin, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Diddit Media. Jakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa: Bandung.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sisdiknas*. Kemendikbud: Jakarta.
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers: Jakarta.