

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Metode ABACA Flashcard

Metode ABACA *Flashcard* merupakan sebuah metode yang menggunakan media Flashcard yang penerapannya di bantu dan di perkuat sebuah gambar dan teks yang mengajak siswa untuk berfikir kritis, untuk mengenal huruf, angka, bacaan maupun tulisan ke anak di sertai dengan reward.

a. Metode Abaca Flashcard

1) Pengertian Metode Abaca Flashcard

Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani berarti cara atau jalan. Sudjana (2005: 76) berpendapat “ perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran secara teratur, dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu”. Pendekatan bersifat aksiomatis yaitu pendekatan yang sudah jelas kebenarannya, sedangkan metode bersifat procedural yaitu pendekatan dengan menerapkan langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap yang dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses pembelajaran yang ingin dicapai.¹Jadi melalui metode pembelajaran akan terarah dan sistematis, baik itu dari proses pembelajarannya, durasi waktu lebih efisien dan pastinya pembelajarannya lebih kreatif dan menyenangkan guna tercapainya tujuan dengan harapan yang maksimal.

Flashcard berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu), jadi Flashcard artinya kartu cepat. ABACA *Flashcard* adalah media sederhana

¹ Nana Sudjana, *Metode Pembelajaran*, (Jakarta : PT Remaja Rosdakarya, 2005), 76

yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Jadi salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang di tata dan di ciptakan oleh guru.²Dengan demikian sebuah media pembelajaran mempunyai magnet besar, daya serap untuk indera dan lebih menjamin pemahaman,Karena dengan peserta didik melihat secara langsung lebih mudah di mengerti dari pada hanya mendengarnya lewat pendengaran.

Flashcard atau education card adalah kartu - kartu bergambar yang di lengkapi kata - kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, pennsivelyna. Gambar - gambar pada flashcard di kelompok - kelompokkan antara lain: seri binatang, buah - buahan, bentuk- bentuk angka dll. Kartu - kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak.³Dengan bantuan gambar dapat membantu peserta didik untuk menjawab sebuah (vocaboallary) atau pertanyaan yang berkaitan dalam konteks tersebut.Kita tau anak-anak cenderung visual learning dengan gambar tadi harapannya akan memudahkan peserta didik sehingga bukan hanya kualitas yang di harapkan akan tetapi kuantitasnya juga.

Flashcard bisa di terapkan dalam pelajaran bahasa inggris, pengenalan konsep matematika, bidang studi apapun bisa memanfaatkan media ini.⁴Dengan berkembangnyadunia

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 19

³ [Http://bebibluu. Blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html](http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html) di akses pada tanggal 5 Februari 2019

⁴ Kasihani K E. Suyanto, *English for Young Learners*,(Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 109

pendidikan *Flashcard* lebih berinovasi bukan hanya satu mapel akan tetapi bisa di terapkan dalam semua pembelajaran, Pkn, bahasa inggris, bahasa arab, maupun berhitung dengan ini biasa di sebut dengan inovasi dunia pendidikan.

2) Manfaat Flashcard

Adapun manfaaat media pembelajaran flashcard adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata di antaranya:

- a. Mengenalkan ke siswa akan suatu konsep yang di pelajari
- b. Antusiasme lebihsiswa dengan gambar full colour
- c. Proses pembelajaran lebih berwarna sehingga tidak jenuh
- d. Guru cenderung mudah memberikan pemahaman kepada siswa
- e. Siswa mudah merespon karena sambil mengingat gambar

3) Cara membuat media flashcard

Bahan-bahan di perlukan dalam membuat media pembelajaran flashcard antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, dan spidol. Cara mendapatkan media flashcard ini juga bisa membeli di toko, mendownload dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka membuat sendiri menggunakan computer.⁵

Yang harus perhatikan dalam pembuatan *Flashcard* yaitu:⁶

- a. Ukuran cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa di kelas
- b. Gambar tidak membingungkan

⁵ <http://IndIr4.wordpress.com2008/11/20/flash-cards> di Akses pada tanggal 5 pebuari 2019

⁶ Kasihani, K .E.Suyanto, *English For Young Learners (Jakarta Bumi Aksara, 2007)*, 106

- c. Pengguna *flashcard* harus tepat, artinya dalam memegang kartu menggerakkan harus cukup jelas di pandang siswa

Tabel 2.1
Perbedaan Metode konvensional dengan Metode ABACA Flashcard

Metode konvensional	Metode ABACA Flashcard
Kurikulum di sajikan dengan menekankan pada ketrampilan dasar yang di miliki oleh pendidik	Kurikulum di sajikan sempurna ke sub bagian dan cenderung ke konsep yang lebih meluas
Pembelajaran terlalu monoton pada kurikulum telah di tetapkan	Pembelajarannya menjadikan interaksi siswa dengan guru menjadi lebih aktif
Kegiatan pembelajaran lebih dominan pada buku teks atau buku lembar kerja siswa	Kegiatan pembelajaran lebih mengandalkan pada bahan media maupun sumber data dan reward
Hasil belajar pengetahuan siswa di pandang sebagai bagian dari sebuah pembelajaran dengan cara UTS/UAS	untuk mengetahui seberapa berhasil peserta didik ini guru mengamatinya dengan berkaitan tugasnya sehari hari dengan mengamalkan K1-K4. 7

b. Langkah - langkah penggunaan metode ABACA Flashcard

Tidak ada bedanya dengan *flashcard* pada umumnya, yang membedakannya yaitu adanya *reward*.

⁷ Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016. 46

ABACA *Flashcard* seri 1 ini membacanya terdiri dari:

- a. 44 kartu (full color sehingga terlihat elegant).
- b. 1 lembar yang ukuran A4 game panen es krim full color.
- c. Lembar catatan hasil permainan lengkap dengan skor anak.
- d. 1 lembar gambar full color es krim(kurang lebih 50 gambar).
- e. 2 buah kuda- kuda untuk bermain.
- f. Pertama anak boleh memainkan 15 suku kata(15 huruf saja) supaya tidak boring
- g. Jika peserta didik mampu menebak dengan benar maka dia akan memenen es krim dan kudanya bisa berjalan di atas papan monopoli es krim.⁸

Metode “belajar baca” ABACA *Flashcard* Seri 2 adalah lanjutan seri 1. Dilengkapi dengan game: “Menguak Misteri Rumah Stroberi”.

Yang terdapat pada Abaca Flascard seri 2 di antaranya:

- a. Ada 52 kartu full color
- b. Lembar berukuran A4 permainan menguak misteri rumah strawberry
- c. Lembar catatan hasil pemainannya dilengkapi dengan skor si anak.
- d. Lembar gambar glossy photo paper full color strawberry 45 gambar.
- e. ABACA Flascard seri 2 membaca ini disusun dengan sistematis. Sesi pertama, anak diperbolehkan memainkan cukup 15 suku kata. Dilengkapi permainan menguak misteri rumah strawberry, dimana memang anak sangat senang

⁸ Diena Ulfaty, *Abaca Flashcard, sejarah dan filosofi penemunya ABACA Seri membaca I Belajar Membaca sambil Memenen Es Krim*. (Juni 2016), 42

pada saat mendengar cerita, apalagi disampaikan dengan intonasi yang mudah di mengerti.⁹

Kemudian pada Abaca Flashcard seri 3 yaitu:¹⁰ Terdapat 124 kartu yang berakhiran konsonan dan vocal, disusun rapi menurut aritmatika suku kata. Semua kartu di klasifikasikan dan dimasukan kedalam box yang jumlahnya 10 tujuannya anak gampang memahami pola kata dan suku kata dan dalam waktu cepat.

- a. Abaca Flashcard seri 3 membaca ada bonusnya, yaitu buku pintar atau choco book membaca dan hadiah permen coklat yang susunanya sangat rapi dan sistematis dan banyak hadiah permen coklatnya. Seri buku ini yaitu buku pertama dengan penyusunanya paling interaktif dan sistematis sebab berhadiah coklat yang nantinya diberikan waktu anak mampu membaca cerita seru.
- b. Abaca Flashcard seri 3 membaca membuat si anak semakin ketagihan karena game yang di tawarkanya berbasis humor jenaka.
- c. Kalau rutin dimainkan permainanya, Insya Allah si anak dapat membaca dalam waktu yang singkat (tergantung kesiapan si anak).
- d. Metode telah di uji cobakan kepada anak di usia dini dan MI.

c. Kelebihan Metode Abaca Flashcard seri 1, seri 2 dan seri 3 dan Kekurangannya

Adapun kelebihan Abaca Flashcard 1,2 dan 3 sebagai berikut:

- a. Mengetahui atau mengenal bunyi huruf jika bertemu dengan abjad lain

⁹ Diena Ulfaty, *Abaca Flashcard, sejarah dan filosofi penemunya ABACA Seri membaca 2 misteri rumah strawberry*.Juni 2016, 45

¹⁰ Diena Ulfaty. *Abaca Flashcards, sejarah dan filosofi penemunya ABACA Seri membaca 3Belajar Membaca mencari harta karun* .Juni 2016, 51

- b. Faham akan bunyi kata apabila hurufnya pindah tempat
- c. Mudah memahami kalimat
- d. Mudah mengenali nama huruf
- e. Adanya metode bermain atau game dan reward.¹¹

Kekurangan Metode ABACA *Flashcard*

- a. Membutuhkan waktu yang lama, terlebih siswa yang kurang lancar membaca untuk memahaminya
- b. Proses pembelajaran terkesan sebagai aktivitas bermain, bukan sebuah kegiatan belajar¹²

2. Hasil Belajar Pada Pendidikan Dasar

a. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil adalah perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas. Sedangkan belajar proses menuju perbaikan.¹³ Sesuatu yang di terapkan manusia baik itu aktivitas, ritinitas menjadikan output dalam kepribadiannya di maknai hasil belajar yang dilalui setelah proses pembelajaran, baik itu kegiatan pembelajarannya atau metode pembelajarannya.

Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*).¹⁴ Hasil dari pada pengajaran tak lain dan tak bukan akan menjadikan Metamorfose seseorang (peserta didik). Baik itu sikap, maupun ketrampilan seseorang yang menjadikan lebih berkarakter di sebabkan bertambah

¹¹Diena Ulfaty, *Abaca Flashcards, sejarah dan filosofi penemunya ABACA*, (Juni 2016), 42- 51

¹²Isnu Hidayat, *50 Strategi pembelajaran Populer*, 88-89.

¹³Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka pelajar, Yogyakarta, 2011, 44.

¹⁴Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka pelajar, Yogyakarta, 2011

akan ilmunya, sehingga wujud dari perubahan itu semua adalah adanya proses belajar yang tak kenal lelah sehingga menghasilkan sampingan yakni di harapkan menjadi pribadi yang sukses.

Ahmad Susanto menyatakan dengan adanya suatu pembelajaran yang matang dan terstruktur nantinya akan menghasilkan yang di maknai “hasil belajar” menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.¹⁵ Hasil tersebut psikomotor yang menjadikan peneliti utamakan, dimana hasil belajar didapatkan keterampilan membaca efektif, menyenangkan

Ayat Al-Quran ini menunjukkan betapa perlunya manusia mempunyai ilmu umum.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْكُفُّ أَنْ يَقُولَ ﴿٣﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ

الْأَكْرَمُ ﴿٤﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٥﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٦﴾

(QS. Al Alaq 1-5)¹⁶

Penjelasannya ada tiga hal penting yang di anjurkan Allah yaitu perintah membaca, mengajari menulis dan pengajaran ilmu pengetahuan. Membaca, menulis dan ilmu pengetahuan itu merupakan tiga kunci kejayaan manusia untuk menguasai dunia. Pada saat yang sama, Allah juga mengingatkan manusia akan asal usulnya, dan sifat pemurah Allah. Agar pada saat mereka mencapai kejayaan, tidak lupa diri dan tetap bersyukur kepada-Nya atas kemurahan yang di berikan. Dapat membagikan ilmu hasil dari belajarnya untuk kemaslahatan umat di dunia, dan bahwasanya kesuksesan itu tak lepas dari kasih sayang Allah kepada hambanya yang sebelumnya di dahului dengan proses belajar sehingga di peroleh hasil belajar.

¹⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta, Prenada Media Group, 2013, 5.

¹⁶Al Qur'an Surat Al alaq Ayat 1-5, *Al-muhtamir Tafsir AlQur'an dan Terjemahnya*, Malaysia 2004 .1653

b. Hasil Belajar Tematik Sub Tema Hidup Rukun di Madrasah Ibtidaiyah

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik.¹⁷ Dengan pembelajaran tematik, siswa dapat membangun saling keterkaitan antara pengalaman satu dengan yang lainnya, atau juga adanya pengalaman pribadi sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan.¹⁸ Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan (Majid, 2014: 86).¹⁹ Dapat disimpulkan diatas bahwasanya dengan pembelajaran tematik hasil belajar siswa akan lebih lengkap karena mencakup beberapa aspek pelajaran bukan hanya satu pelajaran dan menghemat waktu, karena mencakup beberapa materi pembelajaran.

Dalam standar isi Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) 2006 : 35 menetapkan pendekatan Tematik sebagai berikut: “bahwanya pendekatan pembelajaran tematik di SD/MI dikarenakan perkembangan peserta didik pada sekolah dasar ini masih satu keutuhan (holistic) dan masih sederhana dalam

¹⁷Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 85

¹⁸Abdul Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014)

¹⁹Abdul Majid. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014.86

mengetahuinya.²⁰ Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang pembelajaran tema hidup rukun, sub tema hidup rukun dalam keluarga, sekolah dan masyarakat, yang termuat beberapa aspek yaitu diantaranya:

1) Bahasa Indonesia

Pelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat ketrampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat penting. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa lisan, dan bahasa tulis.²¹

Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.²² Materi yang akan dipaparkan pada saat penelitian ini adalah tema hidup rukun dan sub tema hidup rukun di keluarga, masyarakat, dan lingkungan, pembelajaran ke 1 yaitu tentang bacaan dalam teks lisan.

2) Matematika

Belajar matematika sendiri merupakan suatu proses seorang siswa untuk mengerti dan memahami tentang matematika. Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa

²⁰Badan Standar Nasional Pendidikan, *Model Kurikulum tingkat satuan Pendidikan SD/MI2006*

²¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 242.

²²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 245

sebelumnya dengan konsep yang akandijarkan.²³Pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik dalam mempelajari matematika.²⁴Di sini dalam menciptakan suatu pembelajaran terhadap peserta didiknya agar menjadikan aktif dan terjadi interaksi dalam pelajaran matematika hendaklah terkonsep materi ajarnya sehingga menjadikan potensi maupun minat belajarnya lebih maksimal dan menjadi menyenangkan.

3) SBDP

Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran danpelatihan.²⁵Pendidikan seni bisa dijadikan sebuah mata pelajaran bukan untuk menjadikan siswa sebagai seniman cilik atau menjadikan siswa menjadi seniman, tetapi dengan adanya pendidikan seni diharapkan guru dapat memupuk ataupun mengembangkan kreativitas yang ada pada siswa untuk bekal dikemudian hari

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan atau yang sekarang disebut Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) bertujuan agar siswa memahami konsep,menampilkan kreativitas, dan dapat berperan serta dalam perkembangan budaya dan keterampilan

²³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 4

²⁴ A Suyitno, *Dasar-dasar Proses Pembelajaran 1*, (Semarang: UNNES Press, 2004), 2

²⁵ A. J. Soehardjo, *Pendidikan Seni* (Malang: Buku Satu, 2015), 13.

dalam tingkat lokal, regional, maupun global.²⁶ Dengan demikian siswa memiliki sikap demokratis bahwa dalam tujuan pembelajaran SBDP di SD/MI ini agar siswa dapat memahami materi pembelajaran SBDP, dapat menampilkan sikap kesadaran terhadap nilai seni dan budaya, aktif kreatif, inovatif bisa berkarya dan dapat berperan serta dalam berkembangnya budaya dan keterampilan seiring dengan berkembangnya zaman dan menjadikan pribadi yang mandiri.

c. Hasil Belajar Tematik (Hidup rukun) di Kelas II SD/MI

Mempelajari tematik (tema hidup rukun) sangatlah penting terutama pada anak kelas II, ini dikarenakan anak bisa memahami bacaan, berhitung dan menyanyi di dalam pembelajaran tematik ini dengan aktif.

Materi Bahasa Indonesia, matematika, dan SBDP kelas II MI Roudlotul Muhtadin adalah materi semester satu tentang tema satu hidup rukun.²⁷ Hasil belajar yang di nilai dalam pembelajaran tematik tentang sub tema hidup rukun saling menyayangi di rumah yaitu meliputi beberapa ranah. Namun siswa di fokuskan pada ketrampilan membaca siswa di peroleh melalui tes. Hasil belajar ranah afektif yaitu penilaian sikap saat diskusi. Hasil belajar ranah psikomotorik (ketrampilan membaca) di dapatkan pada saat praktik. Namun hasil belajar di fokuskan panah ranah psikomotorik, hasil belajar berupa ketrampilan membaca yang di peroleh dari tes.

²⁶ Barmin, *Seni Budaya dan Keterampilan Kelas 4 SD dan MI* (Solo: PT. Tiga Serangkai, 2014), 2.

²⁷ Indah Kusuma Wardani, *Tematik kelas II semester 1*, Citra Pustaka

Indikator hasil belajar pada pelajaran tematik adalah:²⁸

- a. Persiapan
- b. Kesiapan
- c. Gerakan Terbimbing
- d. Gerakan terbiasa
- e. Gerakan kompleks

Sedangkan indicator di terapkan di MI Roudlotul Muhtadin adalah: (point a, b, c, dan d)

2. Fungsi, Manfaat dan Nilai Metode

Levie dan Lent sebagaimana di kutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan 4 fungsi media pengajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswanya untuk fokus.
- 2) Fungsi afektif, dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika membaca teks bergambar
- 3) Fungsi kognitif, terlihat dari penelitian bahwa lambang atau gambar visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang di sajikan dengan teks atau di sajikan secara verbal.²⁹

Sebagai sarana dalam mengajar, menurut nana sudjana di kutip oleh syaiful Bahri Djamarah fungsi metode pembelajaran ada 4 kategori antara lain:³⁰

²⁸Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, Pustaka Pelajar. Yogyakarta 2011.³⁵

²⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000).16-17

³⁰Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta PT Rineka Cipta, 153

- 1) Penggunaan metode sebagai alat bantu mewujudkan belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan metode harus di kembangkan guru karena dari sarana mengajar
- 3) Metode pembelajaran, penggunaannya integral artinya pemanfaatan media harus melihat tujuan dan bahan pelajaran
- 4) Penggunaan metode di utamakan meningkatkan kreatifitas mengajar.

Nilai-nilai metode pengajaran menurut Nana Sudjana dan Sudirman N, yang di kutip Sayful Bahri Djamarah di antaranya:

- 1) Secara kongkretnya dapat mengurangi kepahaman yang verbalisme.
- 2) Mendorong semangat belajar
- 3) Adanya timbal balik guru dengan siswa
- 4) Metode mengajar akan lebih bervariasi, dan durasi waktu lebih efisien.³¹

3. Kriteria dalam Pemilihan Metode

Dengan beraneka ragamnya sebuah metode pembelajaran yang berfungsi sebagai alat kegiatan belajar. Sudah tentu mempunyai ciri khas atau kreteria tersendiri. Adapun pemilihan metode sebagai bahan untuk pengajaran kriteria-kriteria yaitu:

1. Ketepatan sesuai pengajaran, artinya metode yang di pilih atas dasar tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, lebih memungkinkan di gunakannya media pengajaran.
2. Mudah di dapat: artinya metode akandi perlukan mudah di peroleh, setidaknya mudah di buat oleh guru.
3. Ketrampilan guru menggunakannya: apa pun jenis media yang di perlukan syarat utama

³¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta PT Rineka Cipta, 137-138

adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Misal ada proyektor, computer, tidak punya arti jika guru tidak menggunakan dalam pengajaran.

4. Tersedianya waktu menggunakannya: sehingga metode tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
5. Mudah untuk berfikir siswa: Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat di pahami oleh siswa.³²

Kehadiran metode ABACA *Flashcard* di harapkan menjadi solusi pembelajaran yang menyenangkan karena selain bermain kartu tanpa di sadari anak menambah kosa kata baru sekaligus bisa meningkatkan kualitas siswa.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Studi tentang pengaruh metode abaca *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik hidup rukun di kelas II bukanlah kajian yang baru. Berdasarkan literatur ada beberapa studi dan kajian yang telah mendahuluinya, peneliti telah memperoleh tiga penelitian relevan di antaranya:

1. Penelitian oleh Dewi Puji Astuti (UNESA 2017- 2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan media ABACA *Flashcard* Terhadap kemampuan membaca Permulaan Anak Autis di Sekolah khusus Cita Hati Bunda Sidoarjo. Dalam penelitiannya dia menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian pra-eksperimen, kelompok tersebut diberikan tes awal, perlakuan, dan tes akhir. Dan membahas mengenai metode guru di SDLB dalam menggunakan metode pembelajaran abaca *flashcard*, dalam penelitiannya lebih fokus kepada anak yang sulit membaca permulaan yaitu

³²Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung, Sinar Baru Algensido 2009, 5

anak autis.³³ Melihat penelitian yang dilakukan Dewi puji astuti ada relevan dengan penulis, yaitu sama-sama menggunakan media abaca flashcard, perbedaannya dalam penelitian Dewi puji astuti lebih fokus ke anak autis, sedangkan penulis kali ini mencari tahu bagaimana pengaruh metode pembelajaran abaca flashcard terhadap hasil belajarnya yang pada pelajaran Tematik pada anak yang susah membaca di kelas eksperimen di MI Roudlotul Muhtadin Jepara.

2. Peneliti Tindakan kelas oleh Margarita Tanau yang berjudul “Upaya Meningkatkan kemampuan membaca melalui media melalui permainan kartu bergambar pada siswa kelas I SD GMT Taemaman Kupang”

Berdasarkan penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas 1SD GMT Taemaman dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelum menggunakan media gambar. Nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar adalah 67,5 sedangkan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar adalah 59. Berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus, ternyata hipotesis yang di rumuskan telah terbukti kebenarannya..³⁴ Sama-sama obyek yang diteliti strategi media flashcard bergambar dalam mengatasi kesulitan membaca siswa, sedangkan perbedaannya yaitu kelas yang di teliti kelas 1 SD Taemaman, sedangkan peneliti kelas II MI Roudlotul Muhtadin Welahan Jepara.

3. Penelitian Tindakan Kelas oleh Yulia Agustina M.Pd dan Indriyani Puspita Hafidz (Universitas Hamzanwadi) yang berjudul” Optimalisasi Media Permainan Kartu

³³Jurnalmahasiswa .unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan khusus/article/viewFile/24305/22231 di akses tanggal 5 juli 2019

³⁴<https://www.academia.edu/9568848/Upaya> meningkatkan kemampuan membaca melalui media permainan kartu bergambar pada siswa kelas 1 SD GMT Taemaman kecamatan Takari Kupang pokjar am Abi Oefeto di akses tanggal 5juli 2019

ABACA Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini pada kelompok TK AL – HASANIYAH Jenggik tahun 2017/2018”. Dalam penelitian PTK, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan peneliti. Adapun analisis data pada PTK ini menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Siklus I sebesar 69,1% sedangkan siklus II 70,6% selanjutnya siklus ke III 75,2%. Di sini kemampuan siswa mengalami peningkatan, kemudian data hasil penelitian yang sudah dilakukan pada siklus I, II, dan III bahwa ketercapaian indikator meningkat dari siklus I ke siklus III yaitu 71% ke 75,3%. Dengan kata lain, optimalisasi pengguna media permainan kartu ABACA dini terbukti dan dapat di terima kebenarannya³⁵. Dari penelitian tersebut optimalisasi media permainan ABACA untuk meningkatkan kemampuan membaca dini pada kelompok B TK AL HASANIYAH Jenggik. Obyek yang diteliti yaitu sama - sama dalam hal kemampuan membaca anak tingkat rendah, adapun perbedaannya menggunakan sosio drama, peneliti menggunakan media ABACA *Flashcard* di peruntukan anak MI kelas II Roudlotul Muhtadin Welahan Jepara.

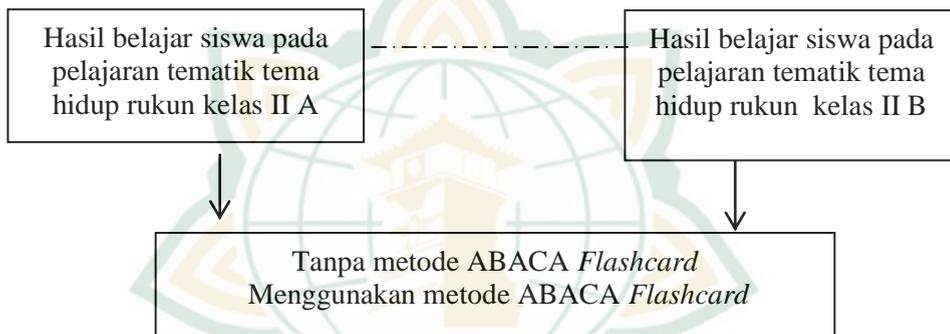
C. Kerangka Berfikir

Belajar adalah proses di mana individu untuk memperoleh yang di cita-citakan. Guru sebagai fasilitator yang mempunyai ilmu untuk di transfer kepada anak didiknya. Selain itu guru bukanlah salah satunya sumber belajar, meskipun peranannya sangat penting. Untuk melihat hasil belajar hendaknya guru mempunyai perencanaan tersendiri yang menjadikannya aktif dan efisien dalam proses pembelajaran, menerapkan strategi agar sesuai target yang di harapkan, teknik itu biasa di sebut dengan metode pembelajaran.

³⁵Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi. Vol .01 No 2 Desember 2017, 75-81E-ISSN :2549-7363 di akses tanggal 13 juli 2019

Disini metode atau teknik yang di terapkan dalam pencapaian hasil belajar membaca adalah menggunakan metode ABACA *Flashcard*.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah kesimpulan sementara pada hasil penelitian yang masih di uji kebenarannya secara empiric.³⁶

Berdasarkan pengertian penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis kesatu
Peluang hasil belajar pada kelas treatment dalam kategori tinggi dan rendah adalah sama.
2. Hipotesis kedua
Peluang hasil belajar pada kelas control dalam kategori tinggi dan rendah adalah sama
3. Hipotesis ketiga
Metode ABACA *Flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar (terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol)

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta, 1996.115