

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembang teknologi dan ilmu pengetahuan pada saat itu membawabanyak perubahan gaya hidup secara bidang sosial, teknologi, sains, pendidikan, dan informasi. Hal itu adalah kesempatan dan tantangan dalam meningkatkan SDM di Indonesia dapat bersaing dengan baik dan sehat.

Peningkatan kemampuan perlu diwujudkan terutama didalam persaingan dunia. Karena sebab itu, menanamkan peningkatan taraf sumber daya manusia sejak dini adalah suatu hal penting yang harus benar-benar dipikirkan agar kedepannya akan menjadi lebih bagus.

Kemajuannya bangsa dapat berpengaruh dengan taraf dan kopetensi pendidikan didirikan dengan negara, SDM dengan bertaraf tinggi dapat menghasilkan belajar yang efektif dan efisien. SDM diharapkan tepat dengan pengertian pembelajaran tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar”.¹

Belajar adalah kegiatan saling berhubungan antara anak didik dan pendidik untuk membantu siswa belajar secara bagus. Proses belajar yang di dalam melibatkan guru dan anak didik, sumber belajar dan lingkungan. Pada dasarnya kegiatan belajar guru dan anak didik adalah dua komponen tidak dapat terpisahkan. Oleh karena itu proses interaksi anak didik dan guru dengan baik atau pembicaraan timbal balik yang secara langsung dalam sebuah pembelajaran dan dapat mencapai suatu tujuan.

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar. Kemampuan membaca merupakan kemampuan bahasa tulis bersifat terbukti yang harus dipunyai anak agar dapat membaca dan menulis. Sebab itu, peran pembelajaran tentunya belajar membaca dan menulis menjadi lebih penting. pembelajaran pada hakikatnya yaitu belajar tentang keterampilan atau kemampuan baik segi berkomunikasi maupun tertulis.²

¹Fitrah. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. Vol 03. No 2, Desember 2017, 337

²Ummul Khair, *Pembelajmen dapataran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2. No 1. 2018, 89.

Keterampilan membaca diperoleh dari membaca permulaan dapat berpengaruh terhadap keterampilan membaca seterusnya. Setiap anak memiliki kemampuan membaca dengan membaca mampu mempertinggi pemahaman dan memperluas pengetahuan.³ Adanya seseorang membaca mendapatkan suatu pengalaman baru, informasi, ilmu pengetahuan. Keterampilan membaca adalah keterampilan yang kompleks dengan kerja sama antara sejumlah keterampilan. Mendapat membaca sebuah bacaan, orang dapat menggunakan pengetahuan dimiliki. Pengetahuan terdiri dari pengetahuan membaca.

Belajar membaca sangat berkaitan dengan belajar menulis permulaan. Belajar menulis, dimulai dengan menggunakan mengenalkan bunyi suatu huruf atau angka agar anak bisa memahaminya dan membacanya. untuk dapat diwujudkan suatu tujuan pendidikan pada perkembangan bisa diatasi secara dilakukannya perubahan pendidikan dengan cara yaitu diperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang merupakan penggunaa model-model belajar dan media belajar yang dapat dilihat mengatasi kesulitan pendidik dan anak didik mengikuti kegiatan belajar di ruang. Model di rancang dapat mewaliki kenyataan sesungguhnya.

Membaca dan menulis adalah modal utama bagi setiap anak didik untuk memahami bermacam ilmu pengetahuan dan informasi. Tanpa kemampuan membaca dan menulis anak akan sulit memahami sesuatu, termasuk dalam melaksanakan proses pembelajaran. Anak tidak dapat membaca dan menulis secara bagus dapat mengalami berkesulitan untuk mengikuti kegiatan belajar lainnya.⁴ Dalam proses pembelajaran beberapa anak langsung bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan disisi lain beberapa anak yang berkesulitan dalam belajar dan belum bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Untuk dapat diwujudkan suatu tujuan pendidikan pada perkembangan bisa diatasi secara dilakukannya perubahan pendidikan dengan cara yaitu diperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang merupakan penggunaa model-model belajar dan media belajar yang dapat dilihat mengatasi kesulitan pendidik dan peserta didik mengikuti kegiatan belajar

³Muhammad Alamsyah, Ason, Rosalyna Yoest, *Menigkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Teks Cerita di Kelas III Sekolah Dasar*, Vol 5, No 1, Juni 2017, 25

⁴Putu Sumarme I Artana Dkk, *Pengaruh Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas III*. Jurnal Mimber PGSG Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 2. No 1. 2014. 2-3.

di ruang. Model di rancang dapat mewaliki kenyataan sesungguhnya.

Salah satu model pembelajaran bisa digunakan yaitu model pembelajaran *picture and picture* merupakan model belajar berupa gambar dan diodohkan atau diurutkan menjadi pasangan benar dan menyeluruh. Model belajar mengandalkan gambar dapat menjadi faktor pertama kegiatan belajar. Melalui gambar, peserta didik dapat mengetahui berbagai peristiwa penting yang tidak pernah dilihat dan merangsang ingatan peserta didik dengan materi yang guru sampaikan sehingga pemahaman dan pengetahuan peserta didik akan lebih mendalam, jelas dan belum dapat dihilangkan.⁵ Pelaksanakan model pembelajaran peserta didik dapat peserta didik bertanggung jawab dari suatu dikerjakan sendiri maupun kelompok. Sehingga dengan menggunakan model *Picture and Picture* dapat menguji kesediaan anak didik dan melatih memahami materi dengan cepat dan menjadikan anak aktif dalam pembelajaran.⁶

Model *picture and picture* dan media *flash card* adalah suatu alat bantu sebuah pembelajaran berbentuk gambar, sesuai firman Allah SWT dalam Ayat Al-Qur'an (Q.S. Al-Alaq 1-5):

اَفْرَأَيْتُمْ رِبَّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اَفْرَأَوْزَيْتُكَ الْأَخْضَرُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3) Yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya (5)".⁷

Ayat diatas menyebutkan dalam agama islam diperintahkan agar dapat belajar dan menulis, mempelajari taraf hidup di dunia untuk jalan menuju akhirat. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan bisa diperoleh dengan cara membaca karya tulis dan menulis. Manusia dijadikan oleh Allah dari "Alaq" (segumpal

⁵Alda Shafira Dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar pada Konsep Daur Hidup Hewan Siswa Kelas IV*, Journal of Primary and Children's Education. Vol 1. No 2, September 2018, 3

⁶Gede Risa Pebriana, *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas V*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 7. No 1. 2017, 4.

⁷Departemen Agama RI, *Terjemah AL-JUMANATUL 'ALI*, (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2005), 598

darah). Manusia pada awalnya belum mengetahui hal apapun, lalu pintar membaca, menulis dan mendapat ilmu pengetahuan. Bisa diterapkan dengan berbagai macam pelajaran, salah satunya yaitu belajar bahasa Indonesia, yang mana belajar bahasa Indonesia ini mengajarkan berbagai macam pembelajaran seperti membaca dan menulis Bahasa Indonesia.

Media yang bisa digunakan yaitu media belajar *flash card*, media pembelajaran *flash card* atau disebut kartu tertulis kata sederhana ataupun gambar dan warna yang indah. Media pembelajaran *flash card* merupakan suatu media edukatif yang berupa kartu dan disitu memuat berbagai gambar dan kata ukuran yang dapat sesuai oleh anak didik dihadapi mendapatkannya cukup dengan membeli yang sudah ada atau tersedia ditoko-toko.⁸Dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* merupakan salah satu metode yang tepat dalam meningkatkan membaca menulis permulaan dan guru bisa mengajar secara efektif pada anak untuk mengasah keterampilan membaca dan menulis permulaan anak didik. Mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan model *picture and picture* melalui media *flash card*.

Anak berkesulitan belajar adalah suatu keadaan sekelompok anak yang mengalami gangguan tersebut berwujud dengan bersulitan yang penting dan bisa timbul gangguan dalam kegiatan pembelajaran.⁹Kondisi anak yang berkesulitan belajardipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga merupakan kurangnya perhatian atau tidak memperhatikan pendidikan anak, msialnya acuh tak acuh terhadap belajar anak, tidak mengatur waktu belajar, tidak menyediakan atau melengkapi alat belajar, tindakan akan dapat mengakibatkan anak kurang berhasil dalam belajar dan anak akan mengalami kesulitan belajar. Lingkungan masyarakat disekitar anak juga berpengaruh terhadap belajar siswa, masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar dan lingkungan mempunyai kebiasaan tidak baik maka akan berpengaruh kepada siswa yang ada dilingkungan, maka faktor ini dapat

⁸Sri Wahyuni, *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku"*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol 4. No 1. 2020, 10.

⁹Rahmat Hidayat, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode SILABA untuk Anak Berkesulitan Belajar Kelas 2 SD NEGERI 09 KOTO LUAR PADANG*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Vol 3. No 1. Januari 2011. 400.

mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar karena siswa akan kehilangan semangat belajar berpengaruh dengan orang-orang disekitar. Lingkungan sekolah yaitu siswa dengan siswa hubungan yang kurang akrab membuat konsentrasi belajar terganggu sehingga semangat belajar kurang, guru dengan siswa semangat belajar akan muncul guru memberikan motivasi kepada siswa pada saat proses pembelajaran, akan tetapi guru bersikap acuh tak acuh terhadap para siswanya secara tidak langsung mengakibatkan semangat belajar menjadi kurang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan siswa kelas 1 MI NU Matholi'ul Falah Jepang Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021 peneliti memperoleh informasi yaitu pada mata pelajaran bahasa Indonesia dilihat dari nilai belajar semester genap kelas 1 ke kelas 2 pada mata pelajaran bahasa Indonesia kabupaten Kudus lebih rendah masalahnya karena belum bisa membaca menulis. Ada beberapa anak didik yang tidak naik kelas dikarenakan kesulitan membaca menulis, terbukti pada ulangan semester genap kelas 1 2019, masih banyak anak yang mendapat nilai dibawah KKM dikarenakan kesulitan membaca menulis dan di soal essay kebanyakan kemampuan menulisnya belum bisa dan tidak bisa dibaca. Kesulitan belajar diatas guru masih memakai pegangan LKS dan media seadanyadi mata pembelajaran Bahasa Indonesia.¹⁰ Mengacuh kenyataan diatas untuk meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan anak berkesulitan belajar, pendidik menggunakan model *picture and picture* melalui media pembelajaran *flash card* agar bisa memudahkan anak membaca dan menulis permulaan anak didik berkesulitan belajar. Pentingnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang berinteraksi satu sama lain, memudahkan anak untuk membaca dan menulis permulaan.

Dari uraian diatas peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture melalui Media *Flash Card* Terhadap Tema Diriku dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 MI NU MATHOLI'UL FALAH JEPANG KUDUS TAHUN PELAJARAN 2020/2021"

¹⁰Hasil Observasi di kelas 1 MI NU Matholi'ul Falah Jepang Kudus, Tanggal 07 November 2020, Pukul 09:30 WIB.

B. Fokus Penelitian

Uraian dari latar belakang masalah sudah di paparkan diatas, jadi fokus permasalahan dan penelitian adalah Implementasi Model Pembelajaran *Picture and Pictue* Melalui Media *Flash Card* Terhadap Tema Diriku Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 MI NU Matholi'ul Falah Jepang Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021 dalam hal pendahuluan, inti, penutup dan evaluasi proses pembelajaran siswa kelas 1 MI NU Matholi'ul Falah

C. Rumusan Masalah

Latar belakang diatas jadi peneliti menguraikan rumusan masalah antara lain yaitu:

1. Bagaimana Implementasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap tema diriku dalam peningkatan kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas 1 MI NU MATHOLI'UL FALAH JEPANG KUDU TAHUN PELAJARAN 2020/2021?
2. Bagaimana kendala dalam implemantasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap tema diriku dalam peningkatan kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas 1 MI NU MATHOLI'UL FALAH JEPANG KUDU TAHUN PELAJARAN 2020/2021 ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap tema diriku dalam peningkatan kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas 1 MI NU MATHOLI'UL FALAH JEPANG KUDU TAHUN PELAJARAN 2020/2021
2. Untuk mendeskripsikan kendala dalam implemantasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap tema diriku dalam peningkatan kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas 1 MI NU MATHOLI'UL FALAH JEPANG KUDU TAHUN PELAJARAN 2020/2021

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
Menambah wawasan dan pengetahuan bahasa Indonesia dalam peningkatan kemampuan membaca menulis permulaan pada yang berkesulitan belajar siswa kelas 1 dengan implementasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap materi bahasa Indonesia
2. Secara Praktis
 - a. Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan
 - b. Bagi guru agar menambah wawasan dan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa
 - c. Bagi kepala sekolah sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat
 - d. Bagi peneliti lain untuk memberikan informasi bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian dalam peningkatan kemampuan membaca menulis permulaan pada anak yang berkesulitan belajar siswa kelas 1 dengan implementasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap tema diriku

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi antara lain yaitu:

1. Bagian awal
Halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman majelis pengujian munaqosah, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman abstrak, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, dan halaman daftar tabel, halaman daftar gambar.
2. Bagian isi
 - a. BAB I : Pendahuluan
Dalam bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, fokus penelitian,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

b. BAB II : Kajian Pustaka

Bab ini merupakan uraian deskripsi teori yang akan membahas tentang model pembelajaran *picture and picture*, media *flash card*, model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap materi bahasa Indonesia, kemampuan membaca menulis permulaan, berkesulitan belajar, kompetensi membaca menulis permulaan dalam muatan bahasa Indonesia, model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* dalam pembelajaran, penelitian terdahulu, kerangka berfikir

c. BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini menerangkan dan menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini merupakan bab inti dimana didalamnya berisi tentang menjelaskan mengenai gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian serta analisis data penelitian dan pembahasan yang akan dilakukan sesuai dengan alat analisis data yang digunakan

e. BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian serupa dimasa yang akan datang serta kritik yang bersifat konstruktif dan kata penutup

3. Bagian Akhir

Bagian akhir merupakan bagian yang terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran

