

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Membaca Permulaan

a. Keterampilan Berbahasa Indonesia

Keterampilan merupakan kecakapan, kemampuan dan keahlian seseorang dalam melakukan sesuatu tindakan baik dalam pikiran maupun tingkah laku. Keterampilan sangat berkaitan sekali dengan proses berpikir yang mendasari bahasa seseorang dan mencerminkan pikirannya. Keterampilan adalah suatu kecakapan, kecekatan, kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat.

Keterampilan dalam berbahasa ada empat aspek yaitu keterampilan berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Dalam berbicara si pengirim pesan mengirimkan pesan dengan menggunakan bahasa lisan. Dalam menyimak si penerima pesan berupaya memberi makna terhadap bahasa lisan yang disampaikan orang lain. Selanjutnya dalam menulis si pengirim pesan mengirimkan pesan dengan menggunakan bahasa tulis. Dalam membaca si penerima pesan berupaya memberi makna terhadap bahasa tulis yang disampaikan orang lain. Mulyati (2007:8).

b. Pengertian Membaca

(Dalman, 2013:5) mengatakan bahwa “Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan

informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca”. Sedangkan Menurut Hardini dkk (2012:202) “Membaca merupakan kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan seseorang pembaca juga perlu mengaktifkan sebagai proses mental dan sistem kondisinya”.

Hakekat membaca adalah memahami isi bacaan, meskipun demikian untuk sampai kemampuan memahami isi bacaan ada tahap-tahap kemampuan membaca yang perlu dilalui dengan memahami adanya tahapan-tahapan kemampuan membaca. Tahapan perkembangan membaca yaitu kesiapan membaca, membaca permulaan, keterampilan membaca, keterampilan membaca permulaan, keterampilan membaca cepat, membaca luas dan membaca sesungguhnya. (Abdurrahman 2012:159)

Adapun yang dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan sebagai suatu cara untuk mendapatkan informasi dari suatu tulisan yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Membaca adalah kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi tetapi berfungsi sebagai alat memperluas pengetahuan dan bahasa seseorang. Dengan demikian peningkatan kemampuan berfikir melalui membaca

seharusnya dimulai dari dini atau anak sejak awal siswa masuk di Sekolah Dasar. Seorang guru membimbing siswanya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memungkinkan mereka bisa meningkatkan kemampuan berfikirnya. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan hendaknya merangsang siswa untuk berfikir, seperti pertanyaan mengapa, dan bagaimana. Jadi pertanyaan yang diajukan sehubungan dengan bacaan tidak hanya bacaan yang menghasilkan jawaban yang fakta.

c. Jenis-Jenis Membaca

Kegiatan membaca dapat dibeda-bedakan berdasarkan tujuan, jenis wacana yang dibaca, cara melakukan kegiatan, dan tempat kegiatan. bebrapa jenis kegiatan membaca bisa dilakukan di sekolah atau pun diluar sekolah yang dikemukakan oleh Mulyanah, (2013:13) yaitu “(1)Membaca teknik, (2) Membaca dalam hati, (3) Membaca indah, Memabca (4) Membaca bahasa, (5) Membaca cepat, (6) Membca pustaka”. Farida (2007:16) Kompentesi mambaca siswa sekolah dasar yaitu “Pertama, membaca permulaan (begining reading), tahap ini siswa SD kelas I sampai dengan kelas 3. Kedua, membaca lanjut (intermedia reading) tahap ini untuk kelas 4 sampai denga kelas 6”.

d. Pengertian Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran menulis permulaan. Sebelum mengajar menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan suatu bunyi tulisan atau huruf. Membaca

permulaan merupakan program pembelajaran yang diorientasikan kepada kemampuan membaca permulaan dikelas-kelas awal pada saat anak-anak mulai menduduki bangku sekolah di kelas I Sekolah Dasar. Membaca permulaan adalah menu utama, agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar.

Kuntarto (2013:8) mengatakan bahwa “Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan melek huruf, maksudnya, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna pada tahap ini sangat memungkinkan anak-anak melafalkan huruf-huruf”.

Membaca permulaan merupakan tahapan proses membaca bagi siswa kelas awal, siswa sudah dikatakan terampil dalam membaca permulaan apabila siswa sudah tepat menayarkan tulisan, pelafalan intonasi, kelancaran, kejelasan suara dan pemahaman kata atau makna. Pembelajaran membaca permulaan dilakukan agar siswa terampil membaca serta mengembangkan pengetahuan bahasa dan keterampilan bahasa. Kemampuan membaca yang diperoleh dalam membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru.

Menurut Noviar Masjidi, (2007:57) “Mengemukakan bahwa Membaca merupakan bagian dari perkembangan bahasa dapat diartikan untuk menerjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Anak yang menyukai gambar, huruf dan buku cerita dari sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih besar. Hal ini dikarenakan anak tahu bahwa membaca dapat memberikan informasi baru dan menyenangkan”.

Menurut Mohammad Zain (Milman Yusdi, 2011:10) “Menjelaskan bahwa Kemampuan merupakan proses pembelajaran yang mendukung perkembangan anak. Kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan untuk berusaha dengan diri sendiri. Sehingga kemampuan adalah kecakapan individu dalam menguasai tugas yang diberikan”.

Nurbiana Dhieni, (2005:55) “Menjelaskan bahwa Membaca permulaan adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan”.

Masri Sareb Putra (2008:4) “Menjelaskan bahwa membaca permulaan ini menekankan kondisi anak untuk masuk dan mengenal kata sehingga belum sampai pada pemahaman yang terdalam pada materi bacaan”.

Hal ini tergantung pada kesiapan membaca anak. Tanda-tanda anak yang mempunyai kesiapan membaca menurut Nurbiana Dhieni dkk (2005:93) yaitu anak dapat memahami bahasa lisan, anak dapat mengutarakan bunyi huruf, anak sudah dapat menunjukkan minat dalam membaca, dan dapat membedakan mana suara atau bunyi dan mana objek yang baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa membaca permulaan merupakan proses pengenalan bacaan yang dapat dilakukan secara terprogram yang dipertunjukkan bagi anak usia dini. Dalam hal ini, anak usia dini sudah pantas diajarkan membaca tetapi harus sesuai dengan perkembangan anak atau tanpa dipaksa dan dengan cara yang menyenangkan untuk mempelajarinya agar anak menganggap bahwa kegiatan belajar mereka sama halnya dengan bermain, sedangkan dalam penelitian ini membaca adalah kemampuan anak dalam mengucapkan bunyi huruf, membedakan huruf, menyebutkan benda yang mempunyai suara huruf permulaan sama, memahami hubungan bunyi dan huruf (dengan menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkan), menyebutkan kata yang memiliki huruf permulaan sama, dan melafalkan kata dengan jelas.

e. Tujuan Perkembangan Membaca Permulaan

Tujuan memabaca permulaan adalah memberi bekal pengetahuan dan keterampilan kepada siswa untuk mengenal menangkap isi bacaan

dengan baik. Selamet (Kuntarto, 2013:8) megatakan pembelajaran pengenalan membaca permulaan bertujuan sebagai berikut:

(1) mengembangkan kemampuan anak-anak untuk mamahami dan mengenal cara membaca dengan benar, (2) Melatih dan mengembangkan kemampuan anak untuk mengenal hurufhuruf, (3) Melatih dan mengembangkan kemampuan anak untuk mengubah lisan menjadi bunyi bahasa, (4) Memperkenlakan dan melatih anak mampu membaca sesuai dengan teknik–teknik tertentu. (5) Melatih keterampilan anak untuk memahami kata-kata yng dibaca , didengan dan mangaitkannya dengan baik. (6)Melatih keterampilan anak untuk dapat menetapkan arti tertentu dari sebuah kata dalam suatu konteks.

Membaca merupakan aktivitas dalam memahami arti atau maknanya dan menerjemahkan simbol melalui indra penglihatan. Membaca tidak hanya membaca saja tetapi kegiatan ini mempunyai tujuan, yaitu untuk menghasilkan informasi baru yang di dalamnya terkandung bahan bacaan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sangat penting bagi semua orang. Menurut Dwi Sunar P (2008:60),

“Tujuan dalam membaca yaitu: (a) Membaca sebagai suatu kesenangan yang tidak melibatkan proses dalam berpikir yang rumit. Membaca merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak karena anak dapat memiliki kemampuan membaca sesuai dengan tahap perkembangan membaca anak. (b) Membaca dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan, seperti membaca buku pelajaran maupun buku ilmiah. Anak yang membaca buku atau bacaan yang lain dapat menyumbangkan pengetahuan dan wawasan pada anak. (c) Membaca dapat untuk melakukan suatu profesi. Pada tujuan ini membaca adalah untuk dapat membaca pada tahap selanjutnya.

f. Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan

Kegiatan evaluasi dalam membaca permulaan bisa dilaksanakan dengan menggunakan bentuk tes dan non tes. Slamet (Kuntarto, 2013:41) mengemukakan bahwa “evaluasi dapat dilakukan secara klasikal, individual dan evaluasi di laboratorium”. Peneilaian dalam membaca permulaan harus dilihat keseluruhan dalam kemampuan membaca secara utuh.

Butir-butir yang harus diperhatikan dalam pembelajaran membaca permulaan yaitu sebagai berikut:

- a. Ketepatan menyuarakan tulisan
- b. Pelafalan
- c. Intonasi
- d. Kelancaran
- e. Kejelasan suara,
- f. Pemahaman kata/makna kata

2. Metode Fun Learning

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara cara menarik yang mampu membangkitkan minat peserta didik untuk belajar.

Sutikno (2014: 33-34) menjelaskan metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai

untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2016, hlm. 147)

Menurut Ginting (2014, hlm. 42) metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik (Ahmadi & Prasetya, 2015, hlm. 52). <https://serupa.id/metode-pembelajaran-pengertian-jenis-macam-menurut-para-ahli/>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan pengertian metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal apabila menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

b. Pengertian Metode Fun Learning

Metode Fun Learning merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi peserta didik dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Metode ini dikembangkan oleh Bobbi DePorter.

Bobbi DePorter (dalam Darmansyah, 2011: 45) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (Fun Learning) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.

Fun Learning dalam kamus bahasa Inggris, diartikan sebagai Fun yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” dan learning diartikan “pembelajaran” jadi fun learning adalah pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikkan.¹⁰(Nurfitriana, “ Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minat belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa” (Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016), hal, 11)

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana fun akan mendapat reaksi yang positif dari siswa. Kalau

suasana belajar selalu fun maka motivasi belajar siswa akan muncul dan bertambah.

Fun adalah prinsip belajar yang menyenangkan, Learning adalah mengajak anak untuk belajar, jadi Fun learning adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Dengan metode yang sederhana ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang asyik, gembira serta menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir siswa, serta tidak lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga mati. Seorang guru bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa anak mempunyai perspektif yang sama dalam hal kesenangan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat dua hal yang turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran, yakni pengaturan kelas dan pengajaran itu sendiri. Menurut Ekomodyo, dengan adanya kondisi lingkungan yang menyenangkan, memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak, di antaranya: 1) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik. 2) Kemampuan untuk mentransformasikan gagasan lama ke dalam bentuk-bentuk yang baru. 3) Kemampuan untuk membangun imajinasi dan fantasi yang baru dan terarah. 4) Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. 5) Adanya rasa ingin tahu yang luas dan mendalam. 6) Adanya kesenangan dan kepuasan diri dalam melakukan pekerjaan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan metode fun learning merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik dengan proses pembelajaran yang 24 mengasyikan, bermakna, dan tidak membosankan. Metode ini dapat diterapkan di semua mata pelajaran kelas rendah dan kelas tinggi.

c. Penerapan Metode Fun Learning

Penerapan metode fun learning pada suatu pembelajaran diharapkan dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan tanpa unsur paksaan, sehingga proses belajar mengajar dilakukan bermain sambil belajar. Menurut Lestari (2013: 26) penyajian fun learning disesuaikan dengan kemampuan daya nalar anak. Fun learning memiliki dua macam kegiatan, yaitu: 1) Permainan ketangkasan fisik dan mental; 2) Permainan kecerdasan dan pengetahuan.

Ada banyak cara untuk menciptakan fun learning atau suasana belajar yang menyenangkan. Tetapi secara umum, ada dua hal yang harus diperhatikan, yaitu: *pertama*, kegiatan belajar itu harus sesuai dengan perkembangan anak pada usianya. Masing-masing anak memiliki fase perkembangan sesuai dengan perkembangan usianya. Anak usia delapan tahun memiliki rentang konsentrasi yang lebih sempit dibanding anak yang berusia dua belas tahun. *Kedua*, fun learning hanya bisa diciptakan melalui beragam kreativitas, baik dalam pemilihan waktu, tempat, penataan suasana hingga pemakaian metode pembelajaran.

Dave Meier (dalam Indrawati, 2009) memberikan pengertian menyenangkan atau fun sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan suasana rebut, huru-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Ciri suasana belajar yang menyenangkan: (1) Rileks; (2) Bebas dari tekanan; (3) Aman; (4) Menarik; (5) Bangkitkan minat belajar; (6) Adanya keterlibatan penuh; (7) Perhatian peserta didik tercurah; (8) Lingkungan belajar yang menarik (misalnya keadaan terang, pengaturan tempat duduk leluasa untuk peserta didik bergerak); (9) Bersemangat; (10) Perasaan gembira; dan (11) Konsentrasi tinggi. Kemudian ciri suasana belajar yang tidak menyenangkan: (1) Tertekan; (2) Perasaan terancam; (3) Perasaan menakutkan; (4) Merasa tidak berdaya; (5) Jenuh/bosan; (6) Suasana pembelajaran monoton; dan (7) Pembelajaran tidak menarik peserta didik.

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada peserta didik agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Suasana belajar harus diciptakan sedemikian rupa agar peserta didik tidak merasa terbebani dengan beragam materi, perasaan senang dapat hadir seiring dengan tujuan pendidikan yang dapat diserap dengan baik dan mudah. Menurut Yonny (2011: 29) kegembiraan membuat peserta didik siap belajar dengan mudah dan bahkan dapat mengubah sikap negatif menjadi positif, hubungan yang kaku menjadi cair.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan penerapan metode fun learning pada pembelajaran memiliki ciri khas yaitu pendidik diutamakan memiliki kompetensi yang tinggi untuk menjadikan pembelajaran yang tidak monoton. Pendidik diharuskan mempunyai kemampuan mengajar yang baik untuk dapat mengontrol kelas menjadi menyenangkan.

d. Langkah-Langkah Penerapan Metode Fun Learning

Setiap model maupun metode dalam pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah yang perlu dilaksanakan di dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dari awal.

Penerapan metode fun learning juga memiliki langkah-langkah yang perlu dilaksanakan. Menurut Nurfitriana (2016: 15) langkah-langkah dalam metode fun learning yaitu: (1) membangun kekuatan niat; (2) jalin rasa simpati dan saling pengertian; (3) keriang dan ketakjuban; (4) pengambilan resiko; (5) rasa saling memiliki; (6) keteladanan.

Aqib (2009: 23) mengemukakan pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat peserta didik nyaman, aman dan tenang hatinya karena tidak ada ketakutan (dicemooh, dilecehkan) dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Menurut Muhaemin (2011 : 23) langkah-langkah metode fun learning adalah sebagai berikut: 1) Bermain Belajar tidak selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat serius, kemampuan bermain merupakan unsur penting dalam

banyak hal dan dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan. 2) Bercerita Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan secara lisan. 3) Bernyanyi Bernyanyi merupakan strategi yang paling gampang dalam proses transformasi ilmu kepada murid. 4) Humor Suasana yang menarik bisa menghilangkan kejenuhan yang sering dialami oleh peserta didik. 5) Tebak-tebakan Tebak-tebakan dapat melatih daya ingat dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti akan menggunakan langkah-langkah yang diungkapkan oleh Muhaemin dalam menyusun langkah pembelajaran. Alasannya adalah langkah-langkah yang dikemukakan oleh Muhaemin sederhana dan dapat diterapkan di semua mata pelajaran, baik pada kelas tinggi maupun kelas rendah.

e. Kelebihan dan Kelemahan Metode Fun Learning

Menurut Ekomodyo (dalam Nirbita, 2017: 119) Menggunakan Metode Fun Learning memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan anak, yaitu (1) menciptakan sesuatu yang unik dan baru (2) menstransformasikan gagasan lama kedalam bentuk yang abru (3) melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah (4) membangun fantasi dan imajinasi yang baru dan terarah (5) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam (6) adanya kesenangan dan kepuasan diri saat melakukan sesuatu .

Menurut Nurfitriana (2016: 19) kelebihan metode fun learning diantaranya sebagai berikut: 1) Siswa lebih siap dalam menghadapi materi yang akan dipelajari karena siswa telah memiliki informasi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya buku, internet, guru dan orang yang ahli dibidang materi tersebut. 2) Siswa akan memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran karena pembelajaran ini menggunakan teman sebaya dalam proses pembelajarannya. Siswa yang ditutori tidak akan segan-segan dalam memberikan pertanyaan yang akan dipahami. 3) Siswa aktif dalam pembelajaran baik sebelum dan sesudah pembelajaran itu sendiri maupun pada saat pembelajaran berlangsung. Hal itu terjadi dikarenakan siswa yang diberi panduan untuk mencari materi itu sendiri pada saat setelah atau sebelum pembelajaran dari berbagai sumber. 4) Kemandirian siswa dalam proses pembelajaran sangat besar karena siswa dituntut memperoleh informasi sebelum dan setelah pembelajaran kemudian mengkomunikasikan kembali materi yang diperoleh pada siswa lainnya pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Layyinah (2017: 8) strategi pembelajaran fun learning hampir tidak mempunyai kelemahan, hal tersebut dikarenakan strategi ini menitikberatkan pada pengembangan potensi masing-masing peserta didik dan hal tersebut merupakan belajar berdasarkan fitrahnya. Hanya satu kelemahan dalam startegi ini, yakni tertuju pada keprofesionalan seorang guru. Seberapa besar guru memiliki kemampuan atau

kompetensi untuk mengajar. Hal tersebut yang mempengaruhi seberapa besar dia mampu mengaplikasikan dengan baik strategi fun learning ini ke dalam kelas.

Selain memiliki kelebihan, metode Fun Learning juga memiliki Kelemahan. Menurut Nurfitriana (2016: 19) kelemahan metode fun learning diantaranya sebagai berikut: 1) Literatur yang terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan siswa untuk membaca buku-buku yang relevan atau melalui internet. 2) Jika siswa tidak rajin dalam mencari informasi maka teknik pembelajaran Fun Learning ini menjadi kurang efektif, namun hal ini dapat diantisipasi oleh guru dengan memberikan motivasi dan penghargaan pada siswa yang mendapatkan informasi materi pelajaran dari sumber mana saja.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa meskipun metode Fun Learning memiliki banyak kelebihan. Namun perlu diperhatikan juga kelemahan-kelemahan yang ada agar metode ini dapat membuat peserta didik tidak bosan dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

3. Media Kartu Kata Bergambar

a. Pengertian Kartu Kata Bergambar

Menurut kamus besar Indonesia kartu adalah kartas tebal berbentuk persegi panjang, kata adalah unsur kata yang diucapkan atau yang dituliskan yang merupakan perwujudan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa. Gambar merupakan media yang dipaling

umum dipakai. Kartu kata atau flashcard atau education adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Arsyad (2009:119) berpendapat tentang pengertian kartu kata bergambar sebagai berikut: Flash card (kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu). Flash card biasanya berbentuk 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kacilnya kelas yang dihadapi. Kartu abjad minalnya, dapat digunakan latihan mengeja lancar (dalam bahasa arab atau bahsaa ingris). Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang dan sebgainya) dapat digunakan untuk latihan mengeja dan memperkaya kosa kata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan perangsang bagi siswa untuk membarikan respons yang diinginkan.

Dina Indriana (2011: 65), mengungkapkan bahwa media gambar mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga dapat membantu anak untuk mengingat. Ahmad Susanto (2011: 108), mengungkapkan bahwa kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang mengembangkan aspek kemampuan membaca, dengan cara menampilkan gambar disertai kata yang menerangkan nama gambar untuk membantu anak mengenal susunan huruf dan meresponnya secara lisan maupun tertulis. Kartu kata bergambar dapat dibuat sendiri oleh guru, serta gambarnyaapun dapat disesuaikan dengan tema tiap minggunya.

Menurut Glenn Doman menyatakan bahwa media kartu kata bergambar adalah kartu belajar yang efektif untuk mengingat dan menghafal lebih cepat karena pada dasarnya untuk membantu anak belajar mengingat dan menghafal. Karena tujuan ini melatih kemampuan kognitif untuk mengingat gambar dan kata, sehingga kemampuan berbahasa dapat ditingkatkan sejak usia dini. Kartu kata bergambar kartu yang di lengkapi oleh kata-kata dan memiliki banyak seri antara lain buah-buahan, binatang, benda-benda, pakaian, warna dan sebagainya .(I Made Hartawan, Pengaruh Media Flashcard Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Nurus Sa'adah 03 Kecamatan Ledekombo Kabupaten Jember, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, Vol 2, No 2, (2018), h 3)

Kartu kata bergambar termasuk media grafis berupa potongan-potongan kartu yang biasanya berukuran sebesar kartu pos, tiap kartu mendapatkan tulisan dengan suku kata serta gambar dan kartu ini digunakan untuk anak mengenal kata-kata dan gambar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar adalah media pada pembelajaran baca tulis huruf alphabet yang berntuk kartu bergambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang berupa huruf vokal, konsonan, kartu kata bergambar merupakan kartu yang berisi kata-kata yang terdapat

gambar, dengan menggunakan media kartu kata bergambar diharapkan akan menumbuhkan daya ingat dan kemampuan berpikir siswa.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Kata Bergambar

Media kartu kata bergambar ini sangat mempermudah para pendidik dalam proses pembelajaran membaca anak. Banyak kelebihan yang dimiliki media kartu kata bergambar ini sehingga anak juga mudah dalam belajar membaca.

Indriana (2011:69) mengemukakan kelebihan kartu kata bergambar adalah sebagai berikut: 1) Mudah dibawa kemana-mana. 2) Praktis dalam pembuatan dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. 3) Gapang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian 4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

Kelebihan kartu kata bergambar sebagai media visual menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2006: 29) sebagai berikut: 1) Sifatnya konkret, gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. 3) Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa dibawa (diperlihatkan) ke objek peristiwa tersebut. 4) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan. 5) Dapat memperjelas suatu masalah dibidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat

mencegah atau membentuk pemahaman. 6) Murah harganya dan mudah untuk digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Media ini dapat mengembangkan daya ingat otak kanan siswa, melatih konsentrasi siswa dan diharapkan dengan menggunakan kartu kata bergambar siswa mudah memahami huruf atau kalimat, sehingga kartu kata bergambar dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran membaca permulaan.

Kelebihan kartu kata bergambar lainnya yaitu 1) Mudah dibawa kemana-mana. Dengan ukuran yang kecil sehingga media kartu dapat disimpan dimanapun, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan digunakan dimana saja. 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Selain itu pembuatan media ini sangat murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kardus sebagai kartunya. 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian. Sehingga kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf tersebut. 4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu kata yang disusun secara acak yang kemudian harus dipasangkan sesuai antara tulisan (kata) dengan gambarnya. Cara seperti ini juga bisa mengasah aspek kognitif dan motorik kasar anak (Dwi Nurhayati

Adhani, Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dengan Media Flashcard, Jurnal PG-Paud Trunojoyo, Vol 3, No 2, (2016), h 114)

Sedangkan kelemahan media kartu kata bergambar yaitu anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar yang ada pada media kartukata bergambar, dengan kata lain pengetahuan anak terbatas pada kartu kata bergambar yang disajikan.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan media kartu kata

Menurut Slamet Suyanto (2005b: 180), langkah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran membaca sebagai berikut:

1). Bahan-bahan : a) Sediakan berbagai kartu gambar yang namanya cukup pendek, beberapa dimulai dari huruf yang sama dan tidak ada konsonan ganda, seperti topi, toko, bola, baju, paku, pipa, kaca, kue, meja, dan mata. b) Menyediakan kartu kata dengan tulisan nama-nama benda tadi. 2).Prosedur a) Gunakan permainan ini dalam kelompok b) Menyediakan kartu gambar dan kartu nama benda c) Guru menunjukan gambar benda dan anak diajak mencari kartu nama benda tersebut. d) Setelah anak tahu cara bermainnya, biarkan anak bermain dalam kelompok.

Implementasi kegiatan bermain pada penggunaan media kartu kata bergambar yakni melalui kegiatan menjodohkan kata pada gambar yang sesuai, kegiatan ini dilakukan dengan diperlombakan di dalam kelompok. Anak yang berhasil menjodohkan kata pada gambar yang sesuai maka guru memberi reward yang di tempel di papan prestasi.

d. Manfaat Kartu Kata

Menurut Ratna Pangastuti (2017:56), “Beberapa manfaat dari penggunaan media kartu kata, yakni : 1) Dapat membaca dengan mudah 2) Permainan kartu kata dapat membantu anak untuk membaca permulaan dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya 3) Mengembangkan daya ingat otak kanan 4) Mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif dan intuitif 5) Memperbanyak perbendaharaan kata. Permainan kartu kata terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu tersebut, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak”.

Manfaat lain dari kartu kata adalah untuk membaca permulaan pada anak lebih cepat karena dengan menggunakan alat praga atau media pembelajaran tersebut maka guru dapat menjelaskan lebih banyak hal dalam waktu yang singkat dapat mencapai hasil yang lebih cepat dengan cara yang sangat menyenangkan.

e. Pembuatan Kartu Kata

1) Bahan dan Alat

Adapun bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan media kartu kata yaitu sebagai berikut : a) Gunting b) Kertas hvs c) Karton jilid berwarna d) Lem kertas e) Pensil f) Gambar-gambar b.

2) Cara Pembuatan

a) Siapkan semua alat dan bahan yang akan digunakan b) Buat pola huruf-huruf A-Z di kertas HVS, lalu digunting c) Siapkan karton jilid dengan berbagai warna dan digunting berbentuk persegi panjang d) Tempelkan pola huruf yang telah digunting tadi pada satu sisi di karton jilid berwarna tersebut e) Untuk sisi sebaliknya tempelkan gambar yang tadi telah disiapkan sesuai dengan huruf yang tertera disisi sebaliknya. f) Untuk lebih awet atau tahan lama.

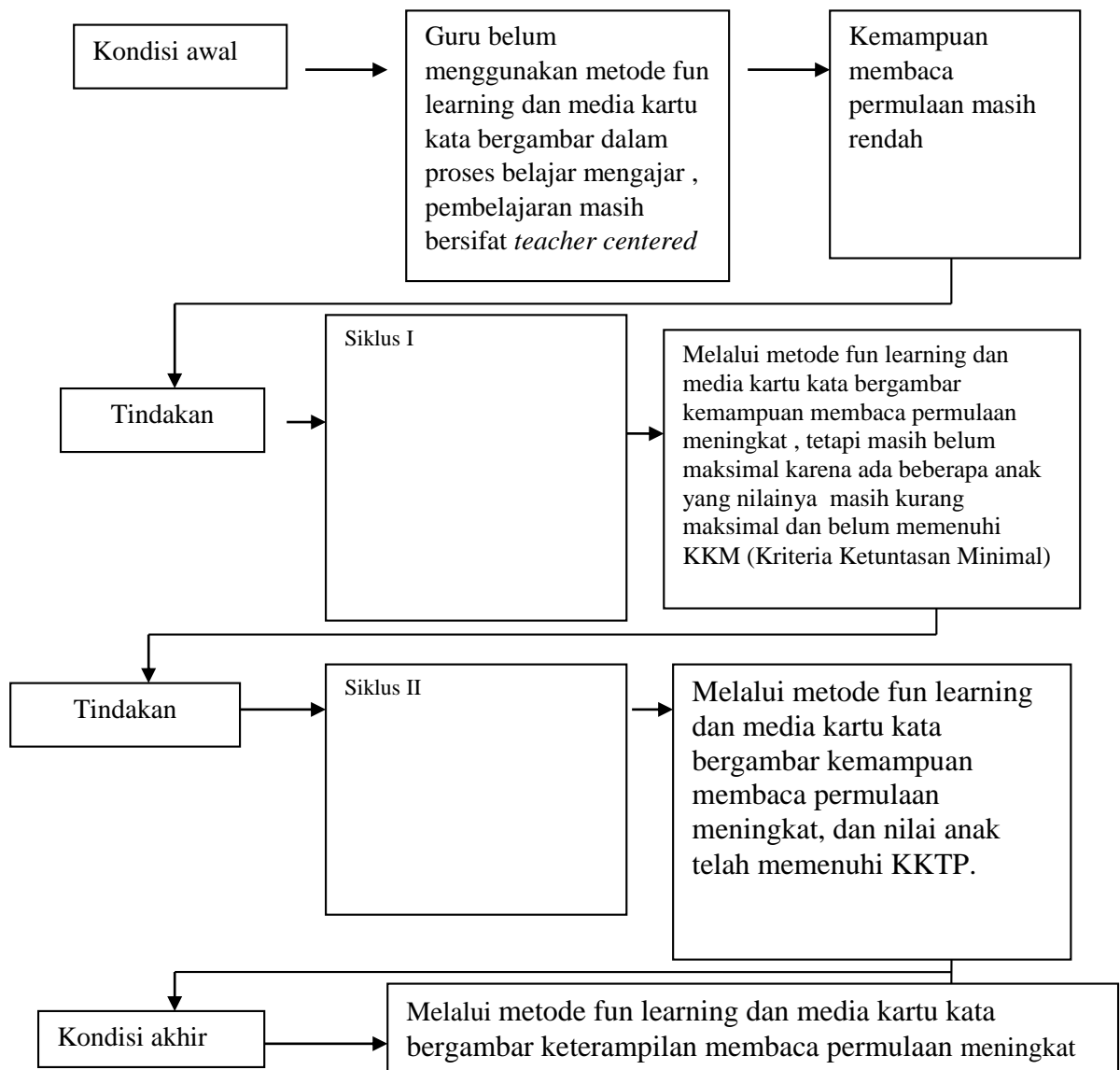
Kartu kata yang tadi telah jadi, dipres dengan menggunakan plastik laminating. Lalu digunting sesuai pola kartu kata tersebut.

B. Kerangka Berpikir

Materi membaca permulaan merupakan materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap sulit bagi siswa kelas II SDN Pakah 2 Kecamatan mantingan Kabupaten Ngawi. Selain itu guru juga masih sering menggunakan pendekatan konvensional atau *teacher centered*. Guru lebih banyak berceramah dan kurang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

Upaya yang ingin dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penerapan metode *fun learning* dan media kartu kata bergambar dalam pembelajaran membaca permulaan. Dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, pelaksanaannya terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dengan demikian kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II SDN Pakah 2

Kecamatan Mantingan Kabupaten Ngawi akan meningkat. Hubungan variable metode fun learning dan media kartu kata dengan kemampuan membaca permulaan dapat digambarkan dalam kerangka berfikir sebagai berikut :



Gambar 1 : Alur Kerangka Berfikir

C. Perumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan masalah penelitian. Hipotesis merupakan kesimpulan kerangka berfikir. Dari rumusan masalah-masalah diatas maka dapat dituliskan hipotesis sebagai berikut :

“Dengan menggunakan metode fun learning dan media kartu kata bergambar maka kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II SDN Pakah 2 Kecamatan Mantingan Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat meningkat.