

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk setiap manusia. Adanya pendidikan membuat setiap manusia dapat mengekspresikan diri, mengembangkan minat dan bakat yang ada dalam dirinya, dan menata akhlaknya menjadi lebih baik. Namun, tanpa adanya pendidikan membuat setiap manusia tidak dapat melakukan apapun. Manusia yang berpendidikan akan memperoleh ilmu yang berguna untuk dirinya sendiri ataupun orang lain. Menuntut ilmu wajib hukumnya, sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

تَعَلَّمُوا وَعَلِّمُوا وَتَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ وَلْيَأْتُوا لِمُعَلِّم

Artinya: “Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu“.

(HR. Tabrani).¹

Pendidikan merupakan sebuah komponen yang penting dalam perkembangan umat manusia. Pendidikan sudah ada mulai dari manusia pertama ada di muka bumi hingga berakhirnya sebuah kehidupan yang ada di muka bumi. Jika dilihat lebih jauh lagi, kita akan mendapat bahwa pendidikan sudah ada sejak Allah SWT menciptakan manusia pertama yaitu Adam yang berada di

¹ Tekno dan sains, *Hadist Menuntut Ilmu, Perintah, dan Keutamaannya Bagi Umat Islam*. (Online), (<https://kumparan.com/berita-hari-ini/hadist-menuntut-ilmu-perintah-dan-keutamaannya-bagi-umat-islam-1ughI7xmK2J>: diakses pada 14 Desember 2020 pukul 08.30 wib)

surga. Adam mengajarkan setiap nama yang malaikat sendiripun belum mengetahuinya.²

Pendidikan bukan hanya dilakukan oleh guru dan orang tua namun menjadi sebuah tanggung jawab kita semua, baik keluarga, masyarakat atau pemerintah. Seperti yang telah diatur dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan akhlak pengendalian diri kepribadian kecerdasan mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.³

Hal utama yang harus dilakukan dalam sebuah Pendidikan adalah proses belajar. Proses belajar yaitu bagaimana seseorang melakukan sebuah kegiatan jasmani dan rohani dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah pengetahuan baru. Kegiatan dalam proses pembelajaran akan terjadi apabila guru dan siswa memiliki hubungan secara timbal balik.⁴

Hal yang perlu di lakukan pertama kali dalam proses belajar adalah pengenalan huruf. Pengenalan huruf memegang peranan penting dalam segala hal, termasuk dalam membaca. Pengenalan huruf menjadikan anak mengerti perbedaan antara huruf konsonan dan huruf vokal. Pengenalan huruf perlu di lakukan dengan media yang menarik, sebagai seorang guru, keberhasilan dalam

² Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2016), hlm. 75.

³ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm. 3.

⁴ Soedomo Hadi, *Pendidikan Suatu Pengantar*, (Surakarta: UNS Press, 2005), hlm. 97.

mengajarkan pengenalan huruf biasanya di lakukan dengan cara menggunakan media atau metode yang dapat menarik antusiasme para siswa.

Seorang guru akan melakukan uji coba dengan menunjuk salah satu huruf kemudian siswa menjawabnya. Cara ini membantu seorang guru dapat menilai siswa mampu atau tidak dalam memahami setiap lambang/symbol pada huruf abjad. Guru harus mampu menyusun pembelajaran dengan tujuan untuk mengenalkan setiap huruf kepada anak secara baik, sehingga dapat tercipta sebuah pemahaman mengenai huruf yang bermakna dengan kondisi yang menyenangkan. Kondisi belajar yang menyenangkan perlu diciptakan sesuai dengan karakteristik seorang anak yang cenderung suka bermain.

Permainan mempunyai peranan penting untuk perkembangan bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama, dan moral. Anak cenderung suka bermain saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung baik di dalam atau di luar kelas. Pendidik harus bisa menyusun setiap proses pembelajaran menggunakan sebuah media serta mengemas sebuah proses pembelajaran melalui permainan yang lebih menarik.

Kebiasaan dan pengembangan minat membaca dengan baik dimulai sejak dini. Guru dan orang tua, utamanya guru kelompok bermain hingga guru sekolah dasar kelas 1-3 memiliki peranan yang menentukan dalam perkembangan membaca.⁵

⁵ Irwan P Ratu Bangsawan, *Minat Baca Siswa*, (Banyuasin: Dinas Pendidikan, Olah raga dan Pariwisata, 2018), hlm. 7.

Membaca tidak terlepas dari huruf dan kita dapat memperoleh informasi dengan cara membaca. Umumnya, untuk berlatih membaca seorang guru menulis di papan tulis dengan menggunakan spidol atau lewat kertas yang didesain dengan menarik. Namun, jauh lebih menarik apabila dalam melakukan latihan membaca dilakukan dengan menggunakan media yang berbeda.

Membaca adalah sebuah keterampilan berbahasa yang memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan. Generasi penerus bangsa yang kreatif, cerdas, dan kritis dilahirkan dari kebiasaan membaca, oleh karena itu membaca memiliki peranan penting dalam hal tersebut. Seseorang akan memperoleh informasi dan pengetahuan dari berbagai belahan dunia melalui proses membaca.

Membaca adalah sebuah kegiatan melihat, mengerti, dan mampu mengucapkan sesuatu yang tertulis.⁶ Tulisan adalah aspek paling penting dalam kegiatan membaca. Seseorang tidak bisa dikatakan sedang membaca tanpa adanya sebuah tulisan. Tulisan tersusun atas beberapa kata atau kalimat. Membaca menjadi keharusan bagi manusia yang berintelektual. Membaca merupakan sebuah kebutuhan dalam berkomunikasi untuk manusia yang berpendidikan.

Keterampilan dan kemampuan membaca harus terpenuhi. Sehingga membaca harus dilatih sejak dini. Kegiatan membaca harus diawali dari pendidikan taman kanak-kanak (TK). Kegiatan membaca pada umumnya kurang diminati terutama usia anak sekolah dasar, yang cenderung lebih suka bermain,

⁶ Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), hlm. 71.

belum mampu untuk fokus dan memusatkan perhatian. Siswa dalam satu kelas, dapat dihitung seberapa banyak yang gemar membaca tanpa adanya sebuah paksaan oleh pihak tertentu, seperti guru dan orang tua. Selain itu terdapat beberapa siswa dari kelas tinggi sekolah dasar yang belum mampu untuk membaca dan belum lancar membaca. Kondisi seorang siswa yang belum mampu membaca akan berakibat pada siswa itu sendiri yang sulit untuk memahami pelajaran.

Berdasarkan observasi di SDN Kebonharjo II terdapat beberapa siswa yang belum mampu membaca dan beberapa siswa yang lambat dalam membaca. Bahkan hampir semua siswa memiliki daya tingkat yang rendah dalam membaca.

Faktor yang menjadi penghambat siswa dalam membaca begitu banyak, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang menarik akan menurunkan antusias seorang siswa dalam proses pembelajaran.

Sarana atau media yang menarik akan menumbuhkan minat baca terhadap siapapun. Menumbuhkan minat baca pada anak dapat dilakukan dengan beberapa upaya seperti menggunakan metode dan media yang dikembangkan.

Media merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang memiliki tujuan agar materi atau target yang ingin dicapai oleh guru dapat terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun. Media yang digunakan biasanya hanya berupa buku bacaan atau menuliskan kata dipapan tulis.

Flanel Toys menjadi media alternatif untuk melatih kemampuan membaca dan menarik minat baca siswa. *Flanel Toys* tidak hanya berisi abjad saja, akan tetapi juga terdapat gambar lucu yang disukai oleh anak-anak.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka penulis terdorong untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “**IMPLEMENTASI MEDIA FLANEL TOYS UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK MEMBACA PADA SISWA KELAS SATU DI SDN KEBONHARJO II KECAMATAN JATIROGO KABUPATEN TUBAN**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah yang terdapat dalam latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media *Flanel Toys* terhadap daya tarik membaca pada siswa kelas I di SDN Kebonharjo II?
2. Bagaimana hambatan dalam implementasi media *Flanel Toys* untuk meningkatkan daya tarik membaca pada siswa kelas I di SDN Kebonharjo II?
3. Bagaimana solusi dalam implementasi media *Flanel Toys* untuk meningkatkan daya tarik membaca pada siswa kelas I di SDN Kebonharjo II?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan proses implementasi media *Flanel Toys* pada siswa kelas I di SDN Kebonharjo II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.
2. Mendiskripsikan hambatan dalam implementasi media *Flanel Toys* untuk meningkatkan daya tarik membaca pada siswa kelas I di SDN Kebonharjo II.

3. Mendiskripsikan solusi dalam implementasi media *Flanel Toys* untuk meningkatkan daya tarik membaca pada siswa kelas I di SDN Kebonharjo II.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang media *Flanel Toys*.
 - b. Dapat mengembangkan ilmu yang telah di dapat di perkuliahan.
 - c. Mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian serta mempermudah dalam mengumpulkan data-data selama penelitian.
2. Bagi Guru
 - a. Menambah pengetahuan untuk meningkatkan daya tarik membaca.
 - b. Menambah daya tarik siswa dalam hal membaca.
3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas sekolah dan menambah wawasan bagi para pendidik untuk meningkatkan keprofesional pendidik dalam meningkatkan daya tarik membaca.
 - b. Sebagai masukan atau dapat menjadi referensi dalam penulisan ataupun sumber dalam peningkatan daya tarik membaca dengan media *Flanel Toys*.

E. Sistematika Pembahasan

Upaya untuk mendapat sebuah gambaran yang jelas dalam memahami isi skripsi ini, maka dibuat sistematika pembahasan yang di bagi dalam 5 bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pertama adalah bab pendahuluan sebagai kerangka acuan isi penelitian laporan dan mempermudah pembaca untuk mengetahui isi skripsi ini, yang meliputi: latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, hipotesis, dan keaslian penelitian tentang implementasi media *Flanel Toys* untuk meningkatkan daya tarik membaca pada siswa kelas satu di SDN Kebonharjo II Jatirogo Tuban.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Merupakan pembahasan tentang kajian pustaka, berisi tentang pengertian media, penjabaran dari media *Flanel Toys* dan membaca.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Membahas mengenai metode penelitian, meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data. tentang implementasi media *Flanel Toys* untuk meningkatkan daya tarik membaca pada siswa kelas satu di SDN Kebonharjo II Jatirogo Tuban.

BAB IV: LAPORAN HASIL PENELITIAN

Meliputi, gambaran umum tentang profil objek penelitian, paparan data, dan analisis data tentang implementasi media *Flanel Toys* untuk meningkatkan daya tarik membaca pada siswa kelas satu di SDN kebonharjo II Jatirogo Tuban.

BAB V: PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi penutup, yang meliputi: kesimpulan dan saran tentang pengaruh media *Flanel Toys* terhadap daya tarik membaca siswa kelas satu di SDN Kebonharjo II Jatirogo Tuban.

F. Keaslian Penelitian

Dalam bagian ini di sajikan persamaan dan perbedaan antara kajian penelitian yang sedang di lakukan dengan penelitian yang pernah di lakukan sebelumnya:

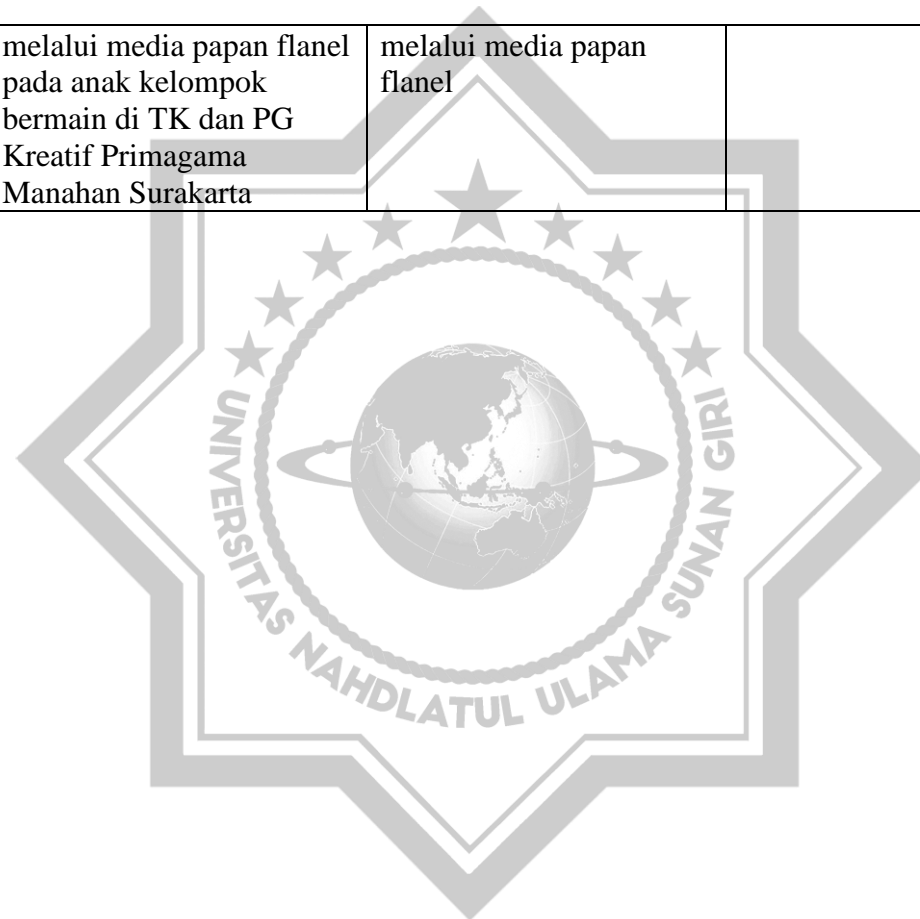


Tabel 1.1
Jurnal Penelitian

No	Peneliti dan Tahun Penelitian	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
1.	Puji Rahayu, 2018	Pengembangan media papan flanel berputar untuk membantu guru memahami materi dampak globalisasi terhadap siswa SD di SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III	Pengembangan media papan flanel berputar untuk membantu guru memahami materi dampak globalisasi	Pengembangan dengan model 4-D	Produk yang dikembangkan dinyatakan layak sebagai media untuk membantu guru memahami materi dampak globalisasi terhadap siswa SD
2.	Hanifah, 2015	Pengembangan Media pembelajaran papan flanel pada mata pelajaran membuat lenan rumah tangga bagi siswa tunagrahita SMPLB di SLB Negeri Pembina Yogyakarta	Pengembangan media pembelajaran papan flanel pada mata pelajaran membuat lenan rumah tangga bagi siswa tunagrahita	Pengembangan dengan model R&D	Produk yang dihasilkan dinyatakan layak untuk dijadikan media untuk membuat lenan rumah tangga bagi siswa tunagrahita
3.	Siti Khadijah, 2019	Pengaruh Media papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak di RA Jam'iyatush Shoolihin kelurahan Tanjung Mulia Kecamatan Medan Deli Tahun Ajaran 2018 / 2019	Pengaruh Media papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak	Penelitian Kuantitatif	Adanya pengaruh media papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak di RA Jam'iyatush Shoolihin kelurahan Tanjung Mulia Kecamatan Medan

					Deli Tahun Ajaran 2018 / 2019
4.	Lich Yulita, 2019	Penggunaan Media papan flanel dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di TK Alam Baradatu Waykanan	Penggunaan Media papan flanel dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan	Penelitian Kualitatif	Penggunaan media papan flanel dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di TK Alam Baradatu Waykanan antara lain guru memilih tema dan kegiatan yang akan dilakukan, memilih dan menyiapkan item papan flanel yang sesuai dengan tema, mengatur letak atau posisi papan flanel agar terlihat jelas, mengatur letak posisi anak, dan menerangkan kegiatan yang akan dilakukan serta melakukan tanya jawab
5.	Enik Daryanti, 2012	Peningkatan kemampuan bercerita isi gambar seri	Peningkatan kemampuan bercerita isi gambar seri	Penelitian Kualitatif	Adanya peningkatan kemampuan bercerita

		melalui media papan flanel pada anak kelompok bermain di TK dan PG Kreatif Primagama Manahan Surakarta	melalui media papan flanel		isi gambar seri melalui media papan flanel
--	--	--	----------------------------	--	--



UNUGIRI
BOJONEGORO

G. Definisi Istilah

1. Peningkatan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) peningkatan merupakan proses, cara, perbuatan, meningkatkan (Usaha, kegiatan dsb). Jadi, peningkatan merupakan suatu lapisan yang kemudian membentuk sebuah susunan, peningkatan memiliki arti kemajuan, penambahan kemampuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik.
2. Membaca, membaca merupakan kegiatan menginterpretasi dan menganalisis aktivitas seorang pembaca dengan tujuan untuk mendapatkan pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh seorang penulis di dalam sebuah tulisan.
3. Media, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran
4. *Flanel Toys*, *Flanel Toys* merupakan media yang terbuat dari bahan dasar kain flanel. Pada kain flanel di bentuk menjadi potongan-potongan dari huruf abjad, kain flanel juga dapat di bentuk menjadi berbagai gambar yang menarik kemudian pada kain flanel diberi nama gambar yang di maksud