

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Salah satu elemen dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Salah satu sumber daya yang dapat membantu guru dalam menyajikan konten agar siswa tertarik dan terlibat dengannya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selama fase orientasi pengajaran akan secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan materi pelajaran, klaim Junaidi (2019). Bergantung pada tujuan pembelajaran, sumber daya, dan fitur-fitur yang relevan, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sukses dengan memanfaatkan media yang tepat.

Media merupakan sarana, baik fisik maupun non-fisik, yang dimanfaatkan guru dalam melakukan penyampaian informasi atau materi pada siswa. Media bisa diartikan juga merupakan teknologi yang memfasilitasi pengiriman informasi dalam berbagai bentuk. Umumnya, media dipakai untuk alat pendukung dalam proses pembelajaran (Darihastining et al., 2020).

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan, dapat dilakukan penyimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dipakai dalam penyampaian materi oleh guru. Pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada tahap awal. Media, baik fisik maupun teknologi, membantu menyampaikan pesan secara visual, audio, atau audiovisual, sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik

b. Manfaat dan fungsi media pembelajaran

Media dalam pembelajaran ini sangat diperlukan dalam peningkatan pemahaman dan siswa dalam belajar, media bisa membantu mengatasi kemampuan daya serap peserta didik dengan menyajikan secara visual, auditori, dan kinestetik. Hal ini tidak hanya sebagai alat penyampaian

informasi saja akan tetapi dapat merangsang kreativitas peserta didik, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar serta mempermudah penyampaian materi. Nasution (dalam Sholeh, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan membuat tenaga guru lebih efisien dengan penerapan metode yang beragam. Media juga mendorong peserta didik menjadi lebih aktif melalui kegiatan analisis, demonstrasi, dan praktik. Media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, mempermudah peserta didik memahami materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta membantu memperjelas konsep yang abstrak.

Media pembelajaran membantu siswa membayangkan hal-hal yang sulit dilihat atau tidak terlihat sehingga mereka dapat mengakses dan membayangkannya. Ini meningkatkan pemahaman dan persepsi siswa terhadap subjek yang diajarkan. Selain itu, dengan koneksi langsung dengan media, media ini juga membantu siswa memperoleh pengalaman belajar (Fauzia, 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar, membantu menyampaikan pengetahuan sesuai dengan model dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik.

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran penting untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi peserta didik melalui pendekatan visual, auditori, dan kinestetik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga merangsang kreativitas dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Dengan demikian, media pembelajaran mendukung efektivitas proses belajar mengajar sesuai metode yang diterapkan guru.

c. Jenis media pembelajaran

Menurut Purba (dalam Fauzia, 2022), media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam empat jenis, yaitu:

1. Media Audio: Media yang melibatkan pendengaran, seperti tape recorder, radio, dan perangkat audio bahasa.
2. Media Visual: Media yang melibatkan penglihatan, seperti flashcard, diagram, poster, bagan, dan peta.
3. Media Audiovisual: Media yang dapat dilihat dan didengar, terdiri dari:
 - o Audiovisual diam (film strip bersuara, film tanpa gerak).
 - o Audiovisual bergerak (film, televisi).
4. Media Serbaneka: Media yang memanfaatkan sumber daya lingkungan, seperti papan tulis dan tumbuhan sekitar.

Salah satu karakteristik media pembelajaran, menurut Andriyani (2017), adalah bahwa media tersebut menyertakan dan menyampaikan informasi atau pesan kepada penerima, dalam hal ini para siswa. Selanjutnya, berikut adalah penjelasan tentang berbagai jenis media pendidikan:

1. Media auditori adalah media yang bergantung sepenuhnya pada kemampuan suara, seperti perekam kaset (Rivai & Sudjana, 2013).
2. Media visual, yang sepenuhnya bergantung pada indera penglihatan. Selanjutnya adalah media audiovisual, yang terdiri dari komponen visual dan auditori. (Fitria, 2014).
3. Media audiovisual menggabungkan elemen suara dan gambar, sehingga lebih efektif karena mengombinasikan aspek auditif dan visual. Media ini terbagi menjadi dua jenis yaitu Audiovisual Diam merupakan media yang menampilkan suara dengan gambar statis, misalnya sound slides (film bingkai bersuara), film strip bersuara, dan bahan cetak bersuara (Dewi Surani et al., 2024).

d. Kriteria pemilihan media

Menurut Sholeh, (2023) Terdapat beberapa kriteria umum dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1) Tujuan Pengembangan

Materi pembelajaran harus disesuaikan untuk memenuhi tujuan, baik itu kognitif, afektif, psikomotor, atau campuran dari ketiga-tiganya. Selain itu, media ini dapat dibuat untuk menarik indera pendengaran, penglihatan, atau keduanya. Tergantung pada kebutuhan, alternatif media dapat berupa gambar statis, gambar bergerak, audiovisual, atau visual.

2) Sasaran Pengguna

Untuk memaksimalkan motivasi dan kemajuan belajar, media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tingkat kelas, dan materi pelajaran.

3) Ciri dari media

Untuk menyesuaikan dengan konten dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, guru harus menyadari manfaat dan kerugian dari setiap media pembelajaran. Perbandingan dan evaluasi yang tepat harus menjadi dasar untuk pemilihan media.

4) Waktu

Guru harus memperhitungkan durasi yang diperlukan baik untuk mempersiapkan media pembelajaran maupun untuk menggunakannya dalam kelas. Jika waktu yang dialokasikan sudah diperhitungkan dengan baik, media dapat mendukung proses pembelajaran tanpa memakan waktu yang berlebihan.

5) Biaya

Ketika membuat materi pendidikan, biaya adalah pertimbangan penting. Karena media yang mahal tidak selalu lebih sukses daripada media sederhana namun fungsional, pendidik harus mengevaluasi kesesuaian antara biaya dan hasil.

6) Ketersediaan

Kemudahan mengakses sumber daya dan peralatan, bantuan fasilitas, serta kemampuan produksi media instruktur semuanya termasuk dalam komponen ketersediaan. Jika semua kondisi ini terpenuhi, penggunaan media akan lebih sederhana dan lebih efektif.

Dick dan Carey (dalam Andriyani, 2017) menyatakan bahwa ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan saat memilih media pendidikan: (1) ketersediaan sumber daya lingkungan; (2) sumber daya keuangan, manusia, dan fasilitas; (3) fleksibilitas, kegunaan, dan daya tahan media; dan (4) efektivitas biaya dan efisiensi jangka panjang.

2. E-flash Card

a. Definisi *E-flash Card*

Sangat penting untuk memahami apa itu kartu flash sebelum mempelajari tentang kartu flash elektronik. Glenn Doman, seorang ahli bedah saraf dari Philadelphia, Pennsylvania, adalah orang pertama yang memperkenalkan kartu flash, yaitu kartu grafis dengan kata-kata di atasnya (Pradana & Gerhni, 2019). Bentuk dan tampilan *flashcard* dapat dikemas dengan penuh kreatifitas agar dapat menambah ketertarikan dalam mempelajari materi yang ada di dalamnya. Warna-warna cerah dapat ditambahkan ke kartu flash untuk membuatnya lebih menarik, terutama bagi pembelajar muda. Banyak mata pelajaran yang dapat diuntungkan dari penggunaan kartu flash sebagai alat pengajaran, namun *flashcard* lebih sering diaplikasikan untuk pembelajaran permulaan anak-anak, karena bentuknya yang praktis yaitu berupa kartu, tersedia dalam berbagai macam gambar dan aneka warna, diyakini *flashcard* dapat menambah ketertarikan dan memberi variasi baru dalam belajar membaca (Desfrida et al., 2023).

E-flashcard mempunyai keunikan tersendiri karena bersentuhan langsung atau berbasis teknologi. E-flashcard adalah jenis sumber belajar berbasis teknologi yang menggunakan gambar animasi untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan disertai suara, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa (Permata & Surmilasari, 2023). Bentuk dari media yang dipakai juga bukan berbentuk fisik seperti *flashcard* pada umumnya, namun dapat berupa tampilan slide yang dapat digunakan pada suatu gadget. Media *e-flashcard* sendiri dapat juga berbasis *website*. Media *e-flashcard* ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik, Dimana saja, kapan saja, dengan ataupun tanpa akses internet.

E-flashcards adalah versi elektronik dari kartu flash yang dapat diakses dari mana saja kapan saja dan disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan baik guru maupun siswa selama proses belajar mengajar, menurut presentasi yang diberikan.

b. Fungsi E-flashcard

E-flashcard merupakan bentuk elektronik dari media flashcard yang terbuat dari kertas. Kedua media pembelajaran ini memiliki fungsi, manfaat serta tujuan yang sama dalam pembelajaran. Kartu flash berfungsi untuk menyebarkan pengetahuan, membangkitkan indera, melampaui batasan temporal dan spasial, serta mengurangi sikap belajar pasif. Selain menjadi alat yang berguna yang membantu dalam pembelajaran guru dan siswa, media ini juga dapat meningkatkan minat dan semangat untuk belajar (Fauzia, 2022).

Elemen visual dan auditori digabungkan dalam materi pembelajaran e-flashcard, grafik animasi, dan film. Media ini membantu siswa berlatih keterampilan membaca awal dan membangun kata dengan menarik kedua indera penglihatan dan pendengaran. Para pelajar dapat mengenali huruf melalui presentasi video interaktif dan belajar bagaimana menyusun huruf menjadi kata dengan e-kartu (Cahyanti et al., 2023).

Melalui media *e-flashcard* diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru dalam memahami materi pembelajaran yang ada dengan memanfaatkan media elektronik dengan maksimal.

c. Kelebihan dan Kekurangan E-Flashcard

Kelebihan dari e-flashcard sendiri yaitu dapat menyeimbangkan kinerja antara otak kanan dengan otak kiri melalui gambar yang ada serta penjelasan gambar dengan kata-kata, mudah diakses Dimana saja dan praktis untuk dibawa, mudah diingat karena terdapat gabungan antara kata dan gambar, menyenangkan karena dapat menjadi permainan yang membangun antar peserta didik dalam proses belajar, tetap dapat digunakan walau tidak sedang dalam keadaan tersambung internet (Desfrida et al.,

2023). Kelebihan ini menjadikan e-flashcard sebagai salah satu media pembelajaran yang patut dicoba kepada peserta didik.

Adapun kekurangan e-flashcard adalah ukuran gambar yang dibuat tidak terlalu besar untuk digunakan dalam kegiatan mengajar dalam kelompok besar, kecuali dibantu dengan proyektor, design kartu bergambar yang sudah bagus tidak dapat dijadikan benda bergerak seperti yang ada di video (Fauzia, 2022). Kekurangan dari e-flashcard ini karena media ini merupakan media dua dimensi dan sulit untuk menjadikannya media tiga dimensi yang dapat bergerak dan ditonton layaknya video.

3. Membaca Permulaan

a. Definisi Membaca Permulaan

Memahami isi sebuah teks melibatkan membaca teks tersebut, di mana penulis menggunakan kata-kata atau bahasa tulisan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Karena membaca sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan perlu diajarkan dengan serius sejak usia dini, sangat penting bagi siswa untuk mempelajari keterampilan ini, terutama di sekolah dasar (Hasanah & Lena, 2021).

Siswa kelas satu dan dua belajar membaca. Tujuan utamanya adalah untuk memungkinkan literasi bagi siswa. Oleh karena itu, siswa harus dapat mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan mengenali huruf serta menggabungkannya untuk membentuk kata, frasa, dan suku kata. Huruf vokal dan konsonan diperkenalkan pada awal membaca. Siswa kemudian diajarkan bagaimana membentuk kata dengan menggabungkan huruf-huruf ini. Suku kata-suku kata tersebut kemudian digabungkan untuk membuat kata-kata dan frasa dasar (Nurani et al., 2021).

Kita mungkin menyimpulkan bahwa langkah pertama dalam mengajarkan siswa membaca adalah membaca permulaan. Untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka, siswa memerlukan dukungan tambahan dalam memahami huruf dan kata.

b. Tujuan Membaca Permulaan

Mulai membaca Tujuan dari pengajaran adalah untuk memungkinkan siswa mengidentifikasi sistem penulisan sebagai representasi visual linguistik. Metode ini meningkatkan kelancaran membaca dengan mengajarkan anak-anak cara menerjemahkan urutan huruf menjadi bunyi yang bermakna. Karena seseorang tidak dapat memahami substansi, niat, atau signifikansi sebuah dokumen tanpa kemampuan membaca, tujuan utamanya adalah membantu siswa dalam memperoleh dan menganalisis informasi (Herlina, 2019).

Untuk meletakkan dasar bagi kemampuan membaca yang lebih kompleks, pembaca pemula harus mampu memahami dan melafalkan materi tertulis dengan intonasi yang tepat. Membaca umumnya bertujuan untuk mengekstrak makna atau pesan dari teks, dan tujuan ini akan mempengaruhi jenis bahan bacaan yang dipilih, baik itu nonfiksi maupun fiksi (Suleman et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tujuan utama membaca permulaan adalah melatih peserta didik agar mampu mengonversi tulisan menjadi bunyi yang bermakna, memahami isi bacaan, serta melafalkannya dengan intonasi yang benar. Kemampuan ini menjadi dasar untuk keterampilan membaca lebih lanjut dan pemahaman teks secara lebih mendalam.

c. Strategi dalam Mengajarkan Anak Membaca

Antara lain, tantangan membaca awal anak-anak bervariasi: diantaranya masalah pengenalan huruf: Anak muda tersebut kesulitan mengenali atau menghilangkan huruf. Kesulitan mengeja, Mengucapkan bunyi (fonem) dengan benar bisa menjadi tantangan bagi anak-anak dengan kesulitan bicara, seperti kebersihan. (Cahyanti et al., 2023).

Namun, guru dapat membuat berbagai kegiatan dengan strategi yang matang guna membantu peserta didik dalam belajar membaca. Ada beberapa strategi yang dapat digunakan guru untuk mengajar peserta didiknya dalam membaca yaitu sebagai berikut:

- 1) Membaca buku cerita bergambar. Guru dapat menunjukkan pada anak sampul dari buku yang dibawa dan menebak isi cerita dengan intonasi yang jelas berdasarkan gambar sampul.
- 2) Bermain mencari huruf.
- 3) Tebak kata dan bunyinya.
- 4) Mengenalkan anak pada huruf yang sudah didengar anak dengan cara menuliskannya Kembali.
- 5) Bermain puzzle bisa menjadi alternatif mengajarkan membaca pada anak.
- 6) Mencari kata benda sekitar.
- 7) Mencari jejak dengan menggunakan jalan huruf menuju gambar atau kata sesuai perintah.
- 8) Memasangkan gambar dan tulisan.
- 9) mengucap syair
- 10) Memanfaatkan teknologi seperti computer dengan menunjukkan gambar dan tulisan (Herlina, 2019).

Mengajarkan peserta didik membaca memang bukan suatu hal yang mudah, namun Ketika kita sudah tahu apa dan bagaimana Tindakan yang diambil sebagai guru guna membantu peserta didik dalam belajar membaca, maka hal tersebut akan bisa terlewati.

1. Media Pembelajaran *E-flash Card* dalam Membaca Permulaan

E-Flash Card merupakan media pembelajaran digital yang menggunakan kartu-kartu virtual untuk memfasilitasi anak-anak belajar membaca pada tahap awal. Media ini menyajikan berbagai gambar, huruf, dan kata pada perangkat elektronik seperti tablet atau gadget, dilengkapi dengan fitur suara untuk membantu pengenalan huruf serta pelafalan kata secara tepat. Dengan kombinasi visual, audio, dan animasi, *e-flash card* mampu menarik minat peserta didik serta meningkatkan daya ingat mereka melalui pendekatan interaktif. Anak-anak dapat mengenali huruf dan kata secara lebih menyenangkan, serta berinteraksi langsung dengan menyentuh

layar, yang memberikan respons cepat dan mempercepat proses belajar mereka.

Di samping itu, *e-flash card* juga bermanfaat dalam melatih anak membaca secara bertahap, di mana fitur audio membantu anak mendengarkan pelafalan yang benar dan menirukannya, sehingga meningkatkan kelancaran serta intonasi membaca. Media ini juga fleksibel karena dapat diakses kapan saja menggunakan berbagai perangkat, memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana pun. *E-flash card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui pendekatan yang interaktif dan fleksibel, media ini menjadi alat yang efektif untuk mendukung kemampuan membaca anak-anak pada tahap permulaan.

B. Kajian penelitian yang relevan

1. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya penelitian yang dilakukan Sholeh, (2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan media flashcard berbasis QR-Code terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, terlihat dari meningkatnya persentase peserta didik yang mencapai nilai KKM. Tanggapan peserta didik terhadap media ini juga sangat positif, sebagaimana ditunjukkan dalam data hasil uji coba pada kelompok kecil. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran flash card. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitian yaitu pada peserta didik kelas 3, sedangkan penelitian ini pada peserta didik kelas 1 dalam pembelajaran membaca permulaan.
2. Penelitian Pradana & Gerhni, (2019) Penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran *flash card* terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Melalui penggunaannya, anak-anak menjadi lebih aktif dalam proses belajar, dapat mengikuti instruksi, menirukan kalimat, dan menjawab pertanyaan dengan baik. Setelah belajar menggunakan *flash card*, kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata anak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama berfokus pada media pembelajaran flash card. Adapun

perbedaanya terletak pada metode penelitian yaitu kualitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan.

3. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fauzia, (2022) yang berjudul “Pengembangan *E-Flashcard* Koleksi Tumbuhan Tua Kebun Raya Bogor sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dan menyenangkan selama masa pandemi COVID-19 dapat memotivasi peserta didik dengan efektif melalui penggunaan *E-flashcard*. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran e-flash card. Adapun perbedaanya terletak pada objek penelitian yaitu peserta didik kelas X pada materi dunia tumbuhan. Sedangkan penelitian ini yaitu peserta didik kelas I materi membaca permulaan.

C. Kerangka pikir

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat ditetapkan bahwa dalam pembelajaran membaca permulaan, diperlukan pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif agar peserta didik dapat memahami dasar membaca dengan baik. Pada kenyataannya, proses pembelajaran di kelas awal, khususnya di sekolah dasar, masih didominasi oleh metode pembelajaran tradisional. Hal ini membuat pembelajaran menjadi terlalu abstrak dan kurang menarik, sehingga anak-anak sering kali merasa kesulitan dan menjadi pasif karena tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan pemahamannya. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, seperti media *e-flash card* yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik. Penelitian ini diawali dengan observasi di lapangan yang menunjukkan bahwa media interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan belum banyak digunakan. Melalui analisis kebutuhan dari guru dan peserta didik, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu anak-anak dalam belajar

membaca secara lebih menyenangkan dan efektif. Adapun kerangka berpikir tersebut yaitu;

