

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sumber pembelajaran sehingga secara keseluruhan media pembelajaran dapat diartikan sebagai objek, benda ataupun kejadian yang mengizinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan serta keterampilan yang lebih. Media adalah suatu alat bantu yang mampu dijadikan sebagai penyalur pesan guna untuk tercapainya tujuan pembelajaran, dan media ialah tempat dari segala informasi terkait suatu materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik (Andriyani, Dewi & Zulfitria, 2020:173).

Menurut Latifah & Lajulfa (2020:26) bahwa kemunculan media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus diperlukan, seperti yang telah kita ketahui bahwa kedudukan media pembelajaran adalah tidak hanya sekedar alat bantu mengajar saja, media juga merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran. Selain dapat menggantikan salah satu tugas guru sebagai penyaji materi, media juga mempunyai materi, media juga mempunyai potensi-potensi yang menarik dan dapat membantu siswa dalam belajar.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat dan bahan sebagai perantara yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang memiliki tujuan agar mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang melibatkan komponen-komponen yang terkait dan mampu menunjang dalam upaya tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang di inginkan.

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Dalam Media pembelajaran memiliki ciri ciri sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, yaitu ada tiga ciri mengapa media digunakan dan menjadi alat bantu pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Ciri fiksasi, menggambarkan kemampuan media merekammenyimpan, melestarikan suatu peristiwa atau obyek. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat menggunakannya setiap waktu.
- b. Ciri manipulative, transformasi suatu kejadian atau obyek di mungkinkan karena memiliki ciri-ciri manipulative, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau 3 menit. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengefisienkan waktu.
- c. Ciri distributive, memungkinkan suatu obyek atau kejadian di transformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

Suatu media pembelajaran memiliki beragam macam dan bentuk, akan tetapi tujuannya tetap sama yaitu membantu guru untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media menurut Eko Purwanto, Hendri, & Susanti dalam jurnal tadris yaitu media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru yaitu supaya guru tidak terlalu kehabisan tenaga saat mengajar, maupun bagi siswa supaya siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan akan tetapi siswa juga dapat mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Menurut sudjna dan rifai dalam syafuddin dan andriantoni mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasi, memerankan dan sebagainya.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran didasarkan atas bentuk ciri fisiknya, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indra yang diperoleh, berdasarkan pemnggunaan dan berdasarkan hierarki pemanfaatanya. Berikut ini adalah klasifikasi media pembelajaran berdasar bentuk penyajian dan cara penyajiannya dapat diklasifikasikan kedalam tujuh kelompok, ialah : (a) Kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b)Kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) Kelompok ketiga; media audio, (d)Kelompok keempat; media audio visual, (e) Kelompok kelima; media gambar hidup atau film, (f) Kelompok keenam media televisi, (g) Kelompok ketujuh, multimedia.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran yang terbagi kedalam beberapa kelompok, pemakaian media dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pendidik dalam menerapkannya, serta ketersediaan media yang ada disekolah. Dalam pembelajaran pendidik dapat memakai Salah satunya yaitu media visual dalam bentuk gambar.

2. Media Kartu Bergambar (*flash card*)

a. Pengertian Media Kartu Kata Bergambar (*flash card*)

Media kartu kata gambar adalah media visual non terproyeksi untuk menyalurkan pesan dengan menggunakan indra penglihatan sehingga dapat memperlancar pemahaman, ingatan, minat anak, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.*flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar dan tulisan, sehingga siswa mudah mencerna tulisan tersebut dengan dibantu gambar. Pembelajaran dengan

menggunakan media *flash card* bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam belajar dan memudahkan untuk mengingat setiap gambar dan huruf yang terdapat pada *flash card*.

Media flash card dapat digunakan untuk pengembangan perbedaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara. Pendapat lain diungkapkan oleh Media *flashcard* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan katah Jarukhi dalam buku karangan lilis madyawati mengatakan bahwa kartu bergambar merupakan sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan satuan gambar serta mewakili rentetan rentetan cerita, dapat berupa berbagai jenis seperti kartu gambar. Karakteristik dari media *flashcard* sendiri adalah menyajikan pesan pesan atau informasi terkait dngan gambar pada setiap katu yang disajikan. Penyajian informasi tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.

Beranjak dari pendapat pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu bergambar (*flashcard*) merupakan sebuah kartu yang bertuliskan kata ataupun gambar yang digunakan untuk membantu pembelajaran dan dapat menarik minat dan semangat peserta didik untuk mempelajari sesuatu, misalkan pada pembelajaran membaca permulaan. Azhar Arsyad dalam bukunya mengatakan “Media *flash card* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut”. *Flash card* biasanya berukuran 15 x 8 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi oleh pendidik.

Menurut pendapat Budi Rahman dan Haryanto mengatakan bahwa *flash card* (kartu kata bergambar) merupakan kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan, dalam hal ini materinya bisa juga masalah keterampilan membaca, maka media yang

digunakan adalah kartu huruf dan kartu kata, dan bisa juga masalah pengetahuan umum. *Flashcard* (kartu kata bergambar) adalah sebuah kartu pelajaran, digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan. Beranjak dari beberapa pengertian di atas maka sudah selayaknya media ini dikembangkan sebagaimana kebutuhan pendidik dalam setiap pembelajaran, termasuknya dalam pembelajaran Tematik untuk mengajarkan melatih kemampuan membaca permulaan. *Flash card* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: a) *Flash card* berupa kartu kata bergambar yang efektif. b) *flash card* memuat gambar dan juga dapat berupa suku kata, kata, maupun frase. (c) *flash card* berbentuk kartu dengan ukuran sesuai kebutuhan.

b. Cara Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card

Adapun cara menggunakan media *Flashcard* sebagai berikut :

- 1) Guru membentuk menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 peserta didik
- 2) Guru menanyakan salah satu kartu untuk di tunjukkan
- 3) Guru meminta salah satu siswa untuk maju ke depan kelas dihadapan temannya dan meminta menunjukkan kartu bergambar yang di minta guru.
- 4) Siswa dapat memilih/meng-klik icon kartu yang ditanyakan tersebut
- 5) Guru bertanya pada peserta didik lain mengenai gambar yang dipilih peserta didik di depan sebagai stimulus agar siswa aktif di dalam kelas.
- 6) Guru meminta peserta didik untuk bersama-sama menebak yang ada pada flashcard yang sudah dipilih oleh siswa yang berada didepan.
- 7) Setelah itu guru meminta siswa yang maju untuk duduk kembali,

c. Karakteristik Media Flash Card

Flash Card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. *Flash Card* mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka,

dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* memiliki karakteristik sebagai berikut: a) *Flash Card* berupa kartu bergambar yang efektif. b) Mempunyai dua sisi depan dan belakang, c) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol. d) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian. e) Sederhana dan mudah membuatnya. Sedangkan media *Flash Card* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flash Card* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *Flash Card* misalnya: *Flash Card* membaca, *Flash Card* berhitung, *Flash Card* binatang, dan lain-lain.

d. Manfaat Media Flashcard

Menurut Zulkarnaini dan Yeni Idayanti dalam jurnal karangan Fransiska mengungkapkan, manfaat dari media pembelajaran *flashcard* yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam waktu cepat.
- b. Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenalkan huruf kepada anak sejak dini.
- c. Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis benda, binatang, buah, dan lain-lain.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Flashcard

1. Kelebihan Media Flashcard

Berikut adalah beberapa kelebihan dari media *flash card* menurut Susilana & Riyana dalam Budi Rahman, dan Haryanto, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pertama, mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.
- 2) Kedua, praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis. Dalam penggunaan media ini guru

tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik.

- 3) Ketiga, mudah diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep.
- 4) Keempat, menyenangkan, media *flashcard* melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau namanama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak.

2. Kekurangan Media Flash Card

Berikut ini merupakan beberapa kekurangan dari media *flashcard*, yaitu:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan dari kutipan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam mengatasi kelemahan dari media *flashcard*, guru dapat membimbing peserta didik yang kurang aktif agar lebih aktif di dalam kelas dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas.

3. Pembelajaran Membaca Permulaan

a. Pengertian Membaca Permulaan

Kemampuan dalam membaca merupakan hal yang paling utama yang harus dimiliki oleh peserta didik, khususnya pada kemampuan membaca permulaan harus segera dikuasai oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar, karena kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar. Membaca permulaan adalah membaca dalam teori keterampilan, maksudnya yaitu pemahaman mendalam kepada proses kegiatan membaca. Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recording* dan *decoding*. Pembelajaran membaca permulaan

merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (learning to read).

Huruf vokal merupakan huruf-huruf yang dapat berdiri tunggal dan menghasilkan bunyi sendiri. Huruf vokal terdiri atas: a, i, u, e, dan o. Huruf vokal sering pula disebut huruf hidup. Huruf konsonan, yaitu huruf-huruf yang tidak dapat berdiri tunggal dan membutuhkan keberadaan huruf vokal untuk menghasilkan bunyi. Huruf ini pada alfabet berjumlah 21 huruf. Huruf ini akan sulit disebut jika tidak di sambungkan dengan huruf vokal. Artinya bila ada tulisan yang terdiri dari huruf ini saja maka akan dibaca sulit.

Kemampuan dalam membaca permulaan adalah kemampuan anak-anak (pembaca awal) dalam menghafal huruf (mengetahui bentuk maupun bunyi dari masing-masing huruf); membaca gabungan huruf dalam suku kata; dan membaca gabungan suku kata dalam sebuah kata sederhana yang terdiri dari 2 suku kata berpola k – v – k – v (konsonan – vokal – konsonan – vokal), yang memuat huruf a, b, d, e, i, k, l, m, o, p, s, t, dan u. Membaca permulaan juga merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan / kemampuan membaca. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis.

Dari pendapat pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran membaca permulaan merupakan sebuah kemampuan

melafalkan huruf/suku kata/ kata dengan cara menirukan guru mencontohkannya. Membaca permulaan merupakan pondasi awal yang harus dimiliki peserta didik dalam melanjutkan ke pembelajaran membaca lanjut.

b. Tujuan Membaca Permulaan

Pembelajaran bahasa khususnya membaca sangatlah penting. Mengajarkan membaca permulaan pada kelas rendah tidaklah mudah, maka dari itu seorang guru harus berinovasi dalam mengajarkannya, misal memakai media kartu kata, Adapun tujuan utama dari membaca permulaan sebagaimana pendapat Wardani dalam jurnal Sri utami yaitu agar anak dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut.

Tujuan dari pembelajaran membaca dan menulis permulaan pada dasarnya ialah memberi bekal pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik untuk mengenal tentang teknik-teknik membaca dan menulis permulaan dan mengenalkan menangkap isi bacaan dengan baik dan dapat menuliskannya. Melihat dari tujuan membaca tersebut, bahwa membaca permulaan mempunyai tujuan yang sangat vital bagi awal pembelajaran membaca, karena tujuannya yaitu mengajarkan peserta didik untuk dapat mengenal tulisan, huruf maupun tanda baca.

c. Tahapan tahapan membaca permulaan

Berikut adalah beberapa tahapan membaca menurut Maryatun dalam jurnal nurasiyah, mengatakan bahwa tahapan dalam membaca meliputi 3 tahap;

- a. Tahap 1 adalah membaca gambar. Pada tahap ini anak diperlihatkan gambar pada satu halaman buku, yang dimana buku tersebut hanya memuat 1 gambar pada 1 halaman, misalkan gambar ayam, serta dalam buku hanya memuat gambar tidak ada tulisan.

- b. Tahap II : membaca gambar + huruf. Pada tahap kedua ini, anak mulai belajar mengenal huruf dan objek gambar. Contoh : huruf A untuk gambar apel dan B untuk baju.
- c. Tahap III : membaca gambar + kata keterampilan membaca tahap selanjutnya adalah dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar.

Kemampuan membaca permulaan bagi siswa di kelas rendah bermanfaat untuk memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (learning to read).

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Mengingat begitu banyak metode atau media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD, maka perlu dicantumkan hasil penelitian terdahulu yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan pada siswa, antara lain :

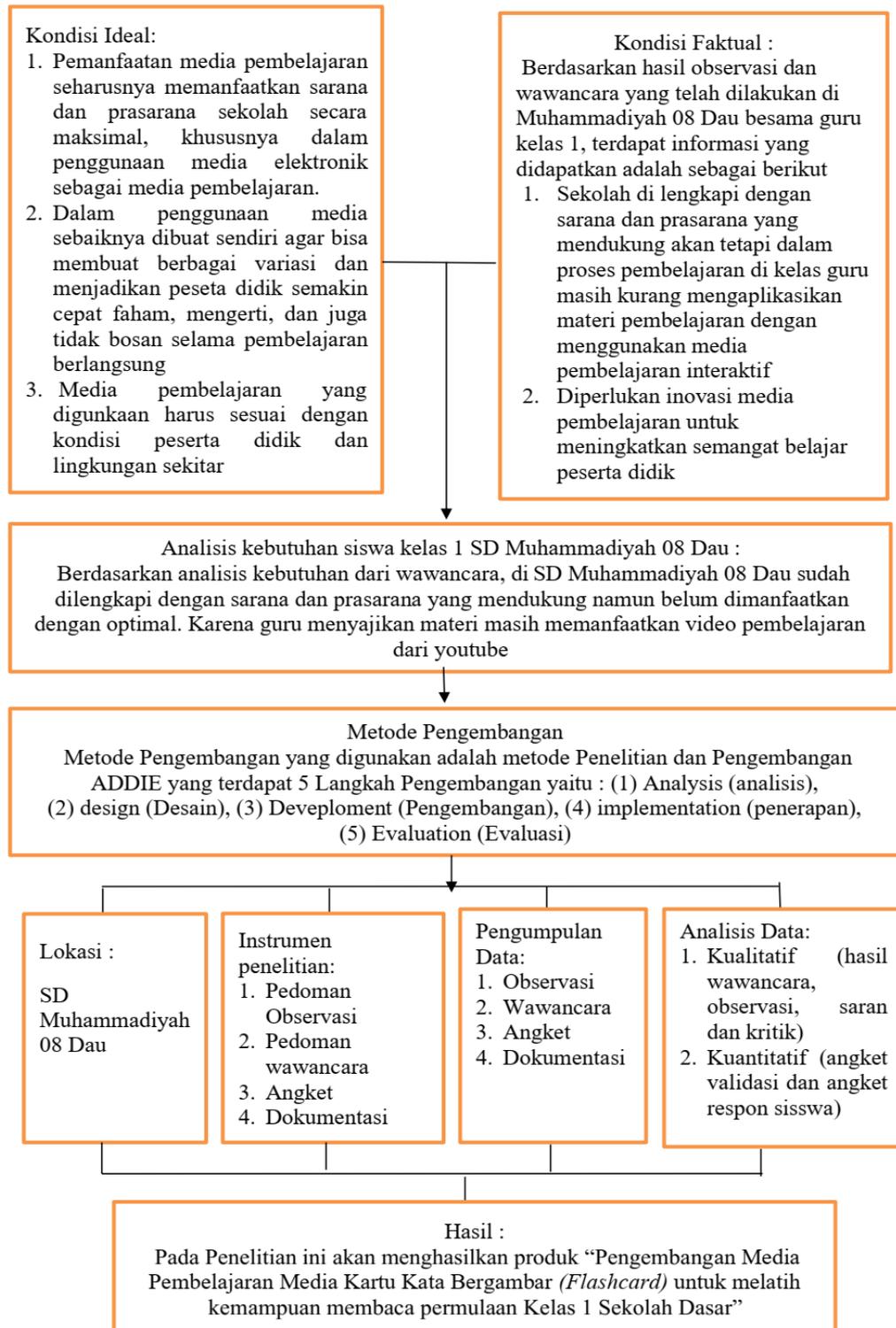
Tabel 1. Kajian Penelitian

No	Judul dan penulis	Hasil penelitian	Penelitian	
			Persamaan	Perbedaan
1	(Okdiansyah, Tio Gusti Satriah, aswarliansyah, 2021) Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kualitas Media dilihat dari aspek kevaliditas termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase skor 83,9%. 2) Kualitas Media dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan sangat praktis baik respon siswa secara perorangan dengan persentase skor 84,6%,	a. penelitian samasama mengem-bangkan media pembelajaran flashcard	a. peneliti terdahulu meneliti di kelas IV b. peneliti terdahulu menfokuskan pada pembelajaran bahasa indonesia

No	Judul dan penulis	Hasil penelitian	Penelitian	
			Persamaan	Perbedaan
		<p>untuk persentase skor respon siswa kelompok kecil dengan nilai persentase skor 81,3% sedangkan untuk persentase skor respon guru dengan nilai persentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Flashcard pada pembelajaran tematik memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat di gunakan dalam pembelajaran.</p>		
2	(I Dewa Ayu Nyoman Putri Wangi1, Anak Agung Gede Agung. 2021) Pengembangan Media Pembelajaran EFlashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V	<p>Hasil uji ahli isi mata pelajaran diperoleh skor 100, ha uji ahli desain pembelajaran diperoleh skor 80,00 dengan kategori baik, hasil uji ahli media pembelajaran diperoleh skor 89,33, hasil uji coba perorangan diperoleh skor 92,72, dan hasil uji coba kelompok kecil diper-oleh skor 92,00. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Flashcard dinyatakan sangat layak untuk digunakan didalam pembelajaran IPA</p>	<p>a. Peneliti sama-sama mengem-ba ngkan media interaktif flash card</p> <p>b. Peneliti sama-sama melakukan penelitian padasiswa sekolah dasar</p>	<p>a. Peneliti terdahulu meneliti pada pembelajaran IPA</p> <p>b. peneliti terdahulu meneliti kelas atas</p>

No	Judul dan penulis	Hasil penelitian	Penelitian	
			Persamaan	Perbedaan
3	(Ni Luh Putu Susantini, Mg Rini Kristiantari, 2021) Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,76% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini.	Peneliti sama-sama menggunakan media interaktif flashcard	1. Peneliti meneliti pada matapelajaran Bahasa Inggris 2. penelitian yang sekarang meneliti pada matapelajaran Bahasa Indonesia

C. KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2.1 KerangkaBerpikir