

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin medius, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau (*hardware*). Adapun menurut Gerlach & Ely, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁸

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti fotografi, videotape, audio tape, disket komputer, compact disk, dan film.

⁸ Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed. Dr. Ambiyar, MPd. *Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016) 2.

Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse* recording, misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video; misalnya proses sunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.⁹

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:

- 1) Media audio visual yang dapat bergerak, seperti: film suara, pita, video, film televisi.
- 2) Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti: film rangkai suara, dsb.
- 3) Audio yang semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual yang dapat bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual yang tidak dapat bergerak, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.¹⁰

d. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/dosen) dalam

⁹ Cecep Kustandi, M.Pd., Dr. Dedy Darmawan, M.Si. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media*, (Jakarta: Kencana, 2020) 10-12.

¹⁰ Ramen A Purba, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan kita menulis, 2020) 9.

menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Membantu Proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (*tools*) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak yang menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, tidak dapat hanya disampaikan secara verbal saja. Sehingga, perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang bersifat abstrak, kompleks, rumit dapat dikonkretkan melalui media misalnya berupa simulasi, pemodelan, alat peraga, dan lain-lain.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga

keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya, dengan media pembelajaran *online, e-learning, mobile learning, web based learning*, yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja menembus batas ruang dan waktu.

Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja.¹¹

2. Media *Flash Card*

a) Pengertian *flash card*

Flash Card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 21 x 29,7 cm (kertas A4). Gambar-gambarnya dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau foto. Selanjutnya gambar ini ditempelkan pada lembaran-lembaran karton. Gambar-gambar ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di setiap lembarnya yang dituliskan pada bagian belakang. Gambar-gambar inilah yang disebut dengan media *flash card*.¹²

b) Kelebihan media *flash card* adalah:

- 1) Mudah di bawa-bawa: Dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus. media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak

¹¹ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan kita menulis, 2020) 7-8.

¹² Arman M.Pd., *Media Flashcard*, (Kuningan: Goresan Pena, 2016) 12.

terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

- 3) Gampang diingat: karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
- 4) Menyenangkan: Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlima-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).¹³

c) Kelemahan Media *Flash Card*

Setiap media tidak ada yang benar-benar sempurna. Kelebihan dan kekurangan merupakan kesatuan yang saling mengisi. Kelemahan media pembelajaran kartu (*flash card*) menurut sandiman, sebagai berikut:

- 1) Menekankan persepsi penglihatan.
- 2) Kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks.

¹³ Drs. Rudi Susilana, M.Si., Cepi Riyana, M.Pd., *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2009) 95.

3) Ukuran yang terbatas untuk kelompok besar.¹⁴

3. Huruf hijaiyah

Huruf yaitu lambang bunyi. Kata huruf berasal dari bahasa Arab: *harf* atau *huruf*. Huruf Arab disebut juga huruf Hijaiyah. Kata Hijaiyah berasal dari kata kerja *Hajja* yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf Hijaiyah di mulai dari Alif dan berakhir pada huruf Ya' secara terpisah-pisah. Huruf Hijaiyah merupakan huruf Alquran yang lazim dimulai dari huruf Alif sampai huruf Ya'.¹⁵

Tabel 2.1: Macam-macam huruf hijaiyah

Huruf	Penyebutan
ا	Alif
ب	Ba'
ت	Ta'
ث	Tsa'
ج	Jim
ح	Kha'
خ	Kho'
د	Dal
ذ	Dzal
ر	Ro'

¹⁴ Eliyyil Akbar, M.Pd.I, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020) 148.

¹⁵ Mursal Aziz, Zulkipli Nasution, *Metode Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an: Memaksimalkan Pendidikan Islam Melalui Al-Qur'an*, (Medan: CV Pusdikra, 2020) 2.

ز	Za'
س	Sin
ش	Syin
ص	Shod
ض	Dhod
ظ	Tho'
ط	Dho'
ع	'ain
غ	Ghoin
ف	Fa'
ق	Qof
ك	Kaf
ل	Lam
م	Mim
ن	Nun
و	Wawu
هـ	Ha'
ء	Hamzah
ي	Ya' ¹⁶

¹⁶ Amirulloh Syarbini, Abu Mufidah, *5 Langkah Lancar Membaca Al-Qur'an*, (Jakarta Selatan: Kawah Media, 2010) 2.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa.¹⁷

b. Macam-macam hasil belajar

Menurut Benyamin Bloom, dalam Nana Sudjana (2017, hlm. 22-23) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.¹⁸

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

¹⁷ Sri Kurniati, *Metode Pembelajaran LBS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*, (Pekalongan: Neasya Expanding Management 2022) 9.

¹⁸ Diand Widhi Rachmaati dkk, *Teori dan Konsep Pedagogik*, (Cirebon: Penerbit Insania 2021) 51.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar menurut Djamarah yaitu:

1. Faktor internal

- a) Faktor fisiologis, terdiri dari kondisi fisiologis, panca indra
- b) Faktor psikologis, terdiri dari minat, kecerdasan, bakat motivasi, kemampuan

2. Faktor eksternal

- a) Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya
- b) Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, guru¹⁹

5. Tunagrahita

a. Pengertian Tunagrahita

Tunagrahita adalah individu yang memiliki tingkat inteligensi yang berada di bawah rata-rata disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Istilah seperti cacat mental, bodoh, dungu, pandir, lemah pikiran, adalah sebutan yang terlebih dulu dikenal sebelum kata tunagrahita.²⁰

b. Klasifikasi Tunagrahita

Klasifikasi menurut Moh. Amin sebagai berikut:

¹⁹ Yarsy mirdanda, *Motivasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*, (Pontianak: Yudha English Gallery) 37.

²⁰ Dewi Pandji, Winda Wardhani, *Sudahkah Kita Ramah: Anak Special Needs?* (Jakarta: PTElex Media Komputundo, 2013) 9.

1) Tunagrahita Ringan (Mampu Didik)

Tingkat kecerdasannya IQ mereka berkisar 50-70 mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja, mampu menyesuaikan lingkungan yang lebih luas, dapat mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan semi terampil dan pekerjaan sederhana.

2) Tunagrahita Sedang (Mampu Latih)

Tingkat kecerdasan IQ berkisar 30-50 dapat belajar keterampilan sekolah untuk tujuan fungsional, mampu melakukan keterampilan mengurus dirinya sendiri (self-help), mampu mengadakan adaptasi sosial di lingkungan terdekat, mampu mengerjakan pekerjaan rutin yang perlu pengawasan

3) Tunagrahita Berat dan Sangat Berat (Mampu Rawat)

Tingkat kecerdasan IQ mereka kurang dari 30 hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih mengurus diri sendiri. Ada yang masih mampu dilatih mengurus diri sendiri, berkomunikasi secara sederhana dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sangat terbatas.²¹

c. Permasalahan anak tunagrahita

Anak tunagrahita memiliki beberapa masalah-masalah yang ada pada anak tunagrahita meliputi masalah pendidikan dan kehidupan sosial di dalam keluarga maupun masyarakat. Menurut Moh. Amin permasalahan anak tunagrahita dengan keterbatasan yang ada dan daya kemampuan yang dimiliki

²¹ Rafael Lisinus, *Pastiria Sembiring, Pembinaan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020) 90.

anak tunagrahita memunculkan berbagai masalah. Kemungkinan-kemungkinan masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut

1) Masalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari

Masalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, masalah ini berkaitan dengan kesehatan dan pemeliharaan diri dalam kehidupan sehari-hari. Melihat kondisi keterbatasan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari mereka banyak mengalami kesulitan, apalagi yang termasuk kategori berat dan sangat berat, kehidupan sehari-harinya selalu memerlukan bimbingan. Masalah-masalah yang sering ditemui adalah cara makan, menggosok gigi, memakai baju, memakai sepatu dan lain sebagainya.

2) Masalah kesulitan belajar

Masalah kesulitan belajar, dapat disadari bahwa dengan keterbatasan kemampuan berfikir mereka, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa mereka sudah tentu mengalami kesulitan belajar, yang pasti dalam bidang pengajaran akademik. Sedangkan untuk bidang studi non akademik mereka tidak banyak mengalami kesulitan belajar. Masalah-masalah yang sering dirasakan dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar diantaranya kesulitan menangkap pelajaran, kesulitan dalam belajar yang baik, mencari metode yang tepat, kemampuan berfikir abstrak yang terbatas, daya ingat yang lemah dan sebagainya.

3) Masalah penyesuaian diri

Masalah penyesuaian diri, masalah ini berkaitan dengan masalah-masalah atau kesulitan dalam hubungannya dengan kelompok maupun

individu disekitarnya. Disadari bahwa kemampuan penyesuaian diri dengan lingkungan sangat dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan, karena tingkat kecerdasan anak tunagrahita jelas-jelas berada dibawah rata-rata normal, maka dalam kehidupan bersosialisasi mengalami hambatan.

4) Masalah penyaluran ketempat kerja

Masalah penyaluran ketempat kerja, masalah ini secara empirik dapat dilihat bahwa kehidupan anak tunagrahita cenderung banyak yang masih menggantungkan diri kepada orang lain terutama kepada keluarga (orang tua) dan masih sedikit sekali yang sudah dapat hidup mandiri. Walaupun ada masih terbatas pada anak tunagrahita ringan. Dengan demikian perlu disadari betapa pentingnya masalah penyaluran tenaga kerja tunagrahita ini dan untuk itu perlu dipikirkan matang-matang dan secara ideal dapat diwujudkan dengan penanganan yang serius. Oleh karena itu perlu ada imbang dari pihak sekolah untuk lebih banyak meningkatkan kegiatan non-akademik baik itu kerajinan tangan, keterampilan dan sebagainya. Yang semuanya itu diharapkan dapat membekali mereka untuk terjun kemasyarakat.

5) Masalah gangguan kepribadian dan emosi

Masalah gangguan kepribadian dan emosi, dalam memahami akan kondisi karakteristik mentalnya, nampak jelas bahwa anak tunagrahita kurang memiliki kemampuan berfikir, keseimbangan pribadinya kurang konstan atau labil, kadang-kadang stabil dan kadang-kadang kacau. Kondisi yang demikian itu dapat dilihat dalam penampilan tingkah lakunya sehari-hari, misalnya : berdiam diri berjam-jam

lamanya, gerakan yang hiperaktif, mudah marah dan mudah tersinggung, suka mengganggu lain disekitarnya (bahkan tindakan merusak atau destruktif).

6) Masalah pemanfaatan waktu luang.

Masalah pemanfaatan waktu luang adalah wajar bagi anak tunagrahita dalam tingkah lakunya sering menampilkan tingkah laku nakal. Dengan kata lain bahwa anak ini berpotensi untuk mengganggu ketenangan lingkungan, terhadap benda-benda atau manusia sekitarnya. Sebenarnya sebagian dari mereka cenderung suka berdiam diri dan menjauhkan diri dari keramaian, sehingga hal ini dapat berakibat fatal bagi dirinya karena dapat saja terjadi tindakan bunuh diri. Untuk mengimbangi kondisi ini sangat perlu adanya imbalan kegiatan dalam waktu luang, sehingga mereka dapat terjauhkan dari kondisi yang berbahaya, dan tidak pula sampai mengganggu ketenangan masyarakat maupun keluarga sendiri.²²

d. Faktor penyebab tunagrahita pada anak

1) Penyebab sebelum kelahiran

- a) Adanya penyimpangan genetik (kelainan genetik).
- b) Ibu hamil mengidap suatu penyakit.
- c) Ibu hamil mengkonsumsi obat-obatan berbahaya/terlarang.

2) Penyebab pada saat kelahiran

- a) Posisi bayi yang sungsang karena kekurangan oksigen.

²² Tatang Muhtar, Anggi Setia Lengkana, *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019) 43-44.

- b) Terlilitnya tali pusar.
 - c) Proses persalinan yang relative lama.
- 3) Penyebab setelah lahir
- a) Dapat disebabkan oleh penyakit pada anak.
 - b) Radang selaput otak Tumor otak.
 - c) Keracunan atau kecelakaan.²³

6. Media Pembelajaran Tunagrahita

Menurut Meimulyani dan Caryoto (2013) kemampuan konsentrasi belajar pada anak tunagrahita sangatlah lambat daya tangkapnya, cepat bosan, mudah beralih perhatiannya dan anggat mudah terganggu, sehingga perlu diupayakan suatu pembelajaran yang menarik. Salah satu upaya tersebut ialah menggunakan maedia pembelajaran yang visual, sehingga mudah dipahami oleh anak tunagrahita. Salah satu media pembelajaran visual ialah *flash card*.²⁴

Mengingat kemampuan bahwa anak tunagrahita memiliki gangguan dan keterlambatan kemampuan berfikir dalam pembelajaran, maka perlu dilakukan penyesuaian alat dan penggunaan media. Media pembelajaran ada berbagai jenis yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Agar penggunaan media efektif, maka diperlukan pemilihan media yang tepat, menarik, mudah digunakan dan tidak membahayakan bagi anak tunagrahita, salah satunya *flash card*. Media kartu gambar merupakan media yang bisa membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan mengurangi keterbatasan dalam penyampaian materi, selain itu media

²³ Marieke Nijland dkk, *Anak Unik: Informasi Tentang Anak-anak Tunagrahita*, (Jakarta: Gagas Media, 2003) 15-17.

²⁴ Ali Mustofa dkk, *Sastra Dan Anak Di Era 5.0 Memperkuat Karakter Nasional Berwawasan Global*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2022) 100.

gambar dapat memberikan detail yang lengkap dengan apa yang akan disampaikan sehingga anak dengan mudah mengingatnya.²⁵

B. Variabel Penelitian

Varabel adalah sesuatu yang bervariasi. Variabel penelitian adalah sesuatu yang bervariasi yang dapat diukur.²⁶ Variabel penelitian Efektivitas Media Pembelajaran *Flash Card* Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunagrahita Kelas I SD di SLB-ADC Pertiwi Kota Mojokerto yaitu:

X: variabel bebas (media pembelajaran *flash card*)

Y: variabel terikat (pengenalan huruf hijaiyah)

C. Kerangka teoritis

Kerangka teoritis adalah kerangka berpikir yang bersifat teoritis mengenai masalah yang kita teliti. Kerangka berpikir tersebut menggambarkan hubungan antara konsep-konsep atau variabel-variabel yang akan diteliti. Suatu kerangka teoritis merupakan teori yang kita buat untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai masalah yang akan kita teliti. Teori itu yang bersifat sementara yang akan kita buktikan kebenarannya.dengan cara meneliti dalam realitasnya.²⁷ Dari penjelasan diatas, maka penelitian ini juga memiliki beberapa teori yang dapat dijadikan acuan terhadap permasalahan yang ada dalam penelitian ini. Media merupakan alat atau jembatan untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya. Media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima. Diperlakukannya media

²⁵ Halimah, *Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan*, Jurnal Peradaban Islam, Vol.1 No. 1(2019) 173.

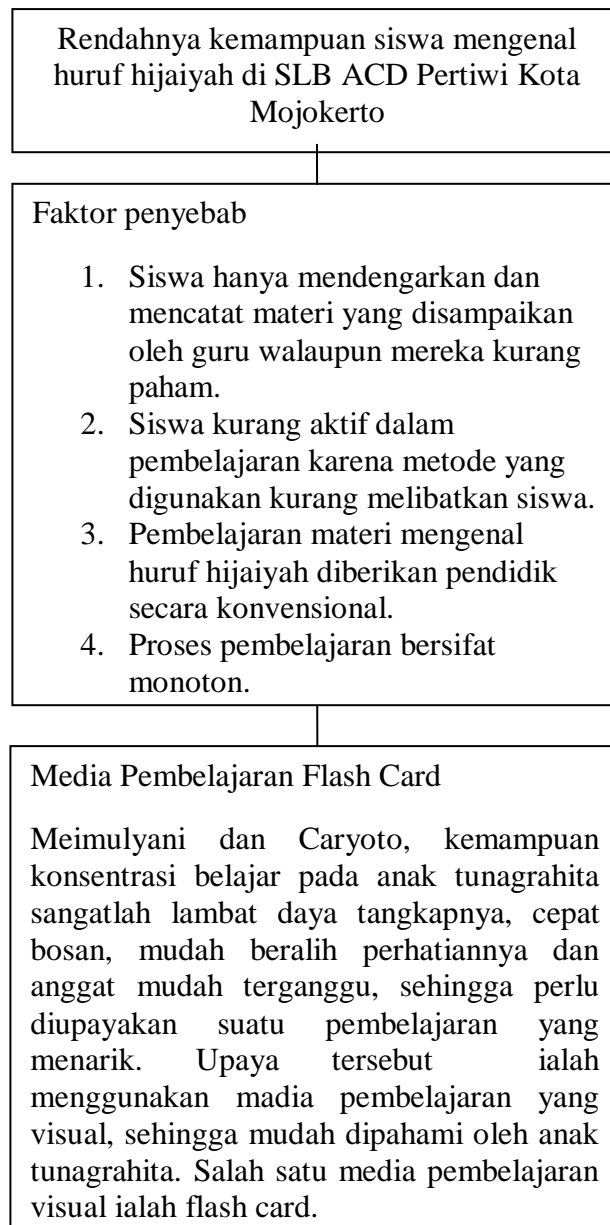
²⁶ M. Askari Zakariah dkk, *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Kuantitaif, Action Research. Research And Development (R n D)*, (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020) 104.

²⁷ Rianto Adi, *Metodologi penelitian sosial dan hukum*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obat Indonesia 2004) 178.

yang baik untuk menarik perhatian anak tunagrahita agar guru dapat mudah menyampaikan materi.²⁸

Dalam hal ini media *Flash Card* dirasa dapat menarik perhatian anak tunagrahita dan dapat memunculkan keinginan untuk belajar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wrahastiani, tentang Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Tunagrahita. Dengan hasil menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan kelas I melalui media flashcard terhadap kemampuan mengenal bilangan.

²⁸ Sulasno dkk, *Keefektifan Media Pop Up Book terhadap Kemampuan Membaca Tunagrahita Ringan di SLB (Studi Kasus: Sekolah Luar Biasa)*, Jurnal Neolectura. Vol. 2, No. 1 (April 2020), 9.



Gambar2.1: Kerangka teoritis