

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Gagne Brigg berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sesuatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, *tape record*, kaset vidio, film, *slide*, foto, gambar, televisi, dan komputer. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh panca indra manusia. alat tersebut digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harifah berarti “tengah”, “perantara” atau “ pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Jadi media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media adalah suatu alat bantu yang sangat

bermanfaat bagi para siswa dan gurudalam suatu proses belajar mengajar.¹³

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu mengajar yang mempengaruhi belajar siswa, kondisi belajar, serta lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru.¹⁴ Media pembelajaran sebagai sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran serta yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran.¹⁵ Menurut Hayati, media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan gagasan sehingga gagasan tersebut sampai kepada penerima. Secara umum media merupakan suatu alat proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunkan guna merangsang pikiran, perasaan, perhaian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹⁶ Umar menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat, metodik, dan teknik yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswanya guna

¹. Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa" (*Jurnal Miskat, Vol. 3, No. 1, Juni 2018*) hal. 173

² Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Emlalui Digitalisasi Media Pembelajaran" (*Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Vol. 10, No. 2, November 2020*) hal. 3

³ Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI" (*Jurnal Media Informatika, Vol 14, No. 1, Februari 2018*) hal. 16

⁴ Salmiati, dan Samsuri, "Penerapan media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh Besar" (*Jurnal Buah hati, Vol. 5, No. 2, September 2018*) hal. 122.

mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.¹⁷

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Dari uraian diatas teori yang sesuai adalah teori behaviorisme yang menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku yang baru sebagai hasil belajar. perubahan tingkah laku menurut teori behaviorisme dihasilkan karena adanya interaksi antara stimulus dan respon. Teori behaviorisme menekankan bahwa seorang dikatakan telah belajar apabila dapat menunjukkan perubahan perilakunya, contoh, belajara dengan menggunakan media *falshcard* dapat membantu siswa lebih mudah untuk melakukan membaca karena pada media *flashcard* terdapat gambar-gambar yang dapat mempermudah pemahaman siswa.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

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

⁵ Jurnal, Joko Kuswanto, *Ibid* hal. 17

- a. Ciri fikasi, menggambarkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan, suatu peristiwa atau obyek. Hal tersebut dilakukan supaya guru dapat menggunakannya setiap waktu.
- b. Ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena memiliki ciri-ciri manipulative, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu 2 atau 3 menit. Hal ini dimaksudkan untuk mengefisienkan waktu.
- c. Ciri diatibutive, yang memungkinkan suatu obyek atau kejadian yang di taransformasikan melalui ruang, dan dengan secara bersama kejjadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.¹⁸

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Eko Purwanto, Hendri, dan Susanti di dalam jurnal tadrис 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

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, Cet ke-0, (Jakarta : Rajawali Pres, 2017). Hal. 15-17

mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran.¹⁹

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran didasarkan atas bentuk ciri fisiknya, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indra yang diperoleh, berdasarkan penggunaan dan pemanfaatannya. Berikut ini adalah klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk penyajiannya 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 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.²⁰

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran yang yang terbagi kedalam beberapa kelompok tersebut, pemakaian media dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan pendidik dalam menerapkannya, serta ketersediaan media yang ada di sekolah. Dalam pembelajaran pendidik menggunakan salah satunya media visual yaitu dalam bentuk gambar.

¹⁹ Sohibun, Filza Yulina Ade, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive ” (*Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 121-129 e-ISSN: 2579-7964 Desember 2017), hal. 122

²⁰ Ali Mudlofir, Fatimatur Rusyidah, “*Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*”, (Ed-1, Cet-2. Jakarta : Rajawali Pers, 2017) hal. 140.

B. Media Kartu Bergambar (*Flash card*)

1. Sejarah Kartu Bergambar (*Flashcard*)

Flashcard diperkenalkan oleh Glenn Doman (GD), seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania . Glenn lahir pada tanggal 26 Agustus 1919. Pada tahun 1940 ia lulus dari University of Pennsylvania School of Physical Therapy. Glenn Doman adalah seorang terapis fisik dan pelopor dalam bidang perkembangan otak anak. Dia juga bekerja dan menangani anak-anak pada ratusan negara, baik yang maju maupun berkembang. Ia juga pernah terjun pada berbagai macam peperangan, dan mendapat penghargaan dari Pemerintah Amerika, Belanda, dan Inggris. Glenn Doman wafat pada tanggal 8 Mei 2013, saat usianya 93 tahun.

Flashcard ini pertama kali diperkenalkan oleh Doman pada tahun 1964. Perkenalan tersebut melalui bukunya yang berjudul “How to Teach Your Baby to Read”. Dari buku tersebut *flashcard* mulai dikenal oleh masyarakat. Pada buku tersebut *flashcard* disebut pada bab ke-7, tepatnya pada sub bab persiapan bahan pelajaran. Domann dan Janet menegaskan bahwa “Bahan-bahan ini dibuat berdasarkan pengalaman dan penelitian sebuah tim besar yang terdiri dari para ahli perkembangan otak anak yang mempelajari bagaimana otak manusia berkembang dan bekerja.” Dalam kutipan tersebut menegaskan bahwa *flashcard* adalah hasil temuan tim peneliti. Artinya, *flashcard* pertama kali diperkenalkan oleh Domann dan timnya berdasarkan hasil penelitian. Domann dan Janet menjelaskan bahan pembuatan *flashcard*

“Semua baha dibuat dari kertas karton putih yang agak kaku sehingga mudah berdiri dan tidak mudah rusak bila dipegang.” Kutipan tersebut menjelaskan tentang *flashcard* yang dibuat dari karton atau kertas kaku, namun Domann tidak menyebutkan nama alat yang dibuat dari bahan-bahan yang dimaksud. Artinya, Domann tidak menyebutkan istilah *flashcard* dalam bukunya. Domann hanya menyebut kartu. Hingga buku ini diterbitkan, penulis tidak dapat menemukan refrensi yang kuat tentang awal mula penyebutan *flashcard*.²¹

Flashcard pada awal dikenalkan sangat sederhana, kesederhanaan *flashcard* hanya berbentuk landscape, belum ada variasi bentuk lain. dari segi sisi, hanya berisikan satu kata tanpa gambar. Dari segi warna pun, *flashcard* hanya terdiri dari dua warna. Warna dasar sebagai latar tulisan dan warna tulisan. Warna ini berupa putih dan merah atau putih hitam. Dari segi fungsi *flashcard* hanya sebagai media pengajaran membaca. pada awal diperkenalkan, proses pengajaran membaca anak menggunakan *flashcard* tidak dengan cara memperkenalkan kata. Dari kata tersebut, seorang anak mengenak huruf.²²

2. Pengertian Media Kartu Bergambar (*Flash card*)

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

²¹ Glenn Doman, “Remembering Glenn Doman”. <http://birth2work.org/remembering-glenn-doman>. Diakses 22 juli 2022.

²² Glenn Doman, “ How to Teach Your Baby to Read,” dalam The Gentle revolution (Glenn dan Janet Doman 2006), 134-135.

pesan.²³ Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik terlacak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²⁴

Riana dan Riyana, yaitu: “*flash card* merupakan suatu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*” (Danan Jaya, dan Maghfiroh). Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang di buat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flash card* tersebut. Hotimah, mengemukakan bahwa: “*flashcard* merupakan alat peraga alat peraga dari koran berukuran 18x16 inci yang dibubuhi gambar –gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat. *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya

²³ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), h. 3

²⁴ Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), h. 7

ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. “*flashcard* adalah suatu kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa diselesaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.”²⁵

Kelebihan dari media *flashcard* adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan. Menurut Angreany, *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat menggunakan foto, simbol atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flashcard* tersebut. Media pembelajaran *flashcard* meningkatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

3. Karakteristik dan Macam-macam Media *Flash Card*

Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. *Flash card* yaitu sebuah kartu belajar yang efektif 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.²⁶

²⁵ Sriwahyuni, “*Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema (Kegiatanku)*”, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 1, (2018), hal. 10-11.

²⁶ Noviana Mariatul Ulfa, “*Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini*” (*Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, Vol. 1, No. 1, Juni 2020) hal. 38.

Berikut ini merupakan beberapa karakteristik media *flashcard*, diantaranya :

- a. Menurut Doman media kartu gambar memiliki tulisan tentang gambar yang disampaikan dengan tinta berwarna merah dengan tujuan supaya menarik perhatian anak. Hal ini didasari pada teori kartu huruf adalah kartu yang dibuat diatas karton tebal dan huruf dalam kata berukuran besar dengan tinta berwarna merah karena warna merah menarik perhatian anak.
- b. Menurut Madyawati dan Yudi, media kartu gambar memiliki gambar yang jelas. Hal ini didasarkan pada teori kartu gambar, bahwa kartu gambar merupakan sekumpulan gambar yang memuat bagian-bagian gambar yang mewakili serentetan cerita.
- c. Menurut Morrow media kartu gambar merupakan kartu yang berukuran besar yaitu berukuran 14x20 inci sampai 24x30 inci. Hal ini didasarkan pada teori buku besar atau big book yang merupakan buku cerita bergambar yang dibesarkan berukuran 14x20 inci sampai 24x30 inci. Akan tetapi dalam kartu gambar ini antara kartu satu dengan kartu yang lainnya tidak ada keterkaitan cerita.²⁷

Maka dapat disimpulkan bahwa *flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi depan dan belakang juga mempunyai dua kartu

²⁷ Eko Sugiarto, “*Kitab PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)*”, Yogyakarta, Andi Offset, 2017, hal.8

3. Sisi depan atau satu kartu berisi gambar atau simbol
4. Sisi belakang atau kartu satunya berisikan definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5. Sederhana dan mudah membuatnya.

Sedangkan media *flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan. Macam-macam *flashcard* misalnya : *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang dan lainnya.²⁸

4. Manfaat Media *Flash card*

Dalam jurnal karangan Fransiska mengungkapkan, manfaat dari media pembelajaran *flashcard* antara lain :

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam waktu cepat.
- b. Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenal 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.²⁹

²⁸ Jurnal Noviana Mariatul Ulfa., *Ibid.* H.38

²⁹ Fransiska, "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Dayak Desa Melalui Media *Flashcard* Pada Anak Usia Dini" (*Jurnal Golden Age HamzanwadiUniversity* , Vol. 2 No. 2, Desember 2018) hal 89.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

Kelebihan dari media *flashcard* adalah :

1. Mudah dibawa,
2. Praktis,
3. Gampang diingat, dan
4. Menyenangkan.

Menurut Angreany, *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat menggunakan foto, simbol atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flashcard* tersebut. Media pembelajaran *flashcard* meningkatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.³⁰

Kekurangan dari media *flashcard* adalah :

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

6. Cara Pembuatan Media *Flashcard*

Dalam pembuatan media *flashcard* ada beberapa cara yang harus dipersiapkan secara lengkap :

³⁰ Jurnal Sriwahyuni., *Ibid.* H.10

- a. Gambar sebuah desain yang akan di buat dengan menggunakan aplikasi corel draw yang ada di dalam perangkat komputer terlebih dahulu,
- b. Gambar sesuai dengan tema dengan ukuran 20x8
- c. Warnai gambar dengan full colour
- d. Print out gambar yang telah di desain dengan menggunakan Art Carton dan di lapiasi dengan kertas pres mika.
- e. *Flashcard* siap digunakan.

7. Cara Penggunaan *Flashcard*

Hal-hal yang harus diperhatikan didalam penggunaan media *flashcard* antara lain :

- a. Guru mengangkat satu kartu bergambar yang telah dibawa setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Guru meletakkan kartu kedua yang berisikan sebuah potongan kata atau potongan-potongan kalimat yang diletakkan diatas meja guru secara acak.
- c. Guru mengajak siswa menebak gambar tersebut dengan cara mencari potongan-potongan sesuai dengan gambar
- d. Kartu potongan kata disusun secara benar menjadi sebuah kalimat
- e. Siswa membaca kartu yang telah disusun menjadi sebuah kalimat
- f. Kemudian guru memberikan satu per satu gambar kepada bagian kelompok siswa
- g. Siswa mempraktikkan sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru

- h. Masing-masing kelompok siswa menyusun kata-perkata dengan mencari potongan-potongan kalimat yang sesuai dengan gambar yang telah didapat dengan benar.
- i. Siswa membaca hasil dari susunan kalimat

C. Pembelajaran Membaca Permulaan

1. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Ismiyati, kemampuan membaca adalah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan suatu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan, lambang-lambang bunyi, bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau huruf-huruf alphabet latin.

Menurut Tambubolon, Bahasa yang digunakan se-bagai alat komunikasi pada dasarnya adalah lambang-lambang bunyi yang bersistem, yang dihasilkan oleh ar-tikulator (alat bersuara) manusia, dan sifatnya manasuka (*arbitrary*) serta konvensional, Perkembangan bahasa usia 3–5 tahun adalah di mana anak sudah dapat berbicara dengan baik. Anak mampu menyebutkan nama panggilan orang lain, mengerti perbandingan dua hal, memahami konsep timbal balik dan dapat menyanyikan lagu sederhana, juga dapat menyusun kalimat sederhana. Menurut Dhieni, anak mulai senang men-dengarkan cerita sederhana dan mu-lai banyak bercakap-cakap, banyak bertanya seperti apa, mengapa, ba-gaimana, juga dapat mengenal tuli-san sederhana.

Menurut Salmiati, dijelaskan kegiatan membaca di sekolah dasar ada dua tahapan. Pertama, belajar membaca yang diberikan pada

tahun-tahun pertama sekolah dasar (kelas 1, 2, dan 3) yang dikenal dengan sebutan membaca permulaan. Kedua adalah membaca untuk pemahaman atau membaca lanjut yang perlu dikuasai oleh anak-anak di kelas atas (kelas 4, 5, dan 6). Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik.

Menurut Vika,dkk, kemampuan membaca permulaan sering disebut membaca lugas atau membaca dalam tingkat awal. Kegiatan dalam tingkat ini belum sampai pada pemahaman secara kompleks. Materi yang dibaca masih sangat sederhana, masih terdiri dari suku kata dan belum pada membaca kalimat panjang. Kemampuan membaca pada tahap ini merupakan tahap yang mengubah manusia dari tidak mampu membaca menjadi mampu atau dapat membaca.

Menurut Lathipah, siswa dikategorikan mampu membaca permulaan jika :

- a. Siswa mampu membedakan bentuk-bentuk huruf.
- b. Siswa bisa mengenali suatu gambar dan huruf, suku kata, dan kata yang merangkai nama dari gambar tersebut.
- c. Siswa tidak merasa kesulitan untuk belajar membaca permulaan.
- d. Kemampuan membaca permulaan siswa makin meningkat.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan teori di atas, kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan membaca pada tahap awal, yaitu tahap pengenalan huruf, suku kata hingga kalimat sederhana dan

unsur-unsur linguistik yang diterima oleh indera reseptor visual (mata) untuk kemudian dilanjutkan ke otak dan selanjutnya diberikan tafsiran atau makna. Kemampuan membaca pada tahap ini merupakan tahap yang mengubah manusia dari tidak mampu membaca menjadi mampu atau dapat membaca.

2. Aspek-Aspek Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Lathipah, ada tiga aspek penting dalam kemampuan membaca permulaan, yaitu:

- a. Pengenalan pada bentuk-bentuk huruf dan tanda baca. Pada tahap ini siswa pertama kali mengenal huruf dan tanda-tanda baca serta cara mengucapannya hingga membentuk suatu kata yang bermakna. Misal rangkaian huruf /b/u/k/u jika dibaca adalah „buku“ bukan „duku“ atau kata yang lain.
- b. Pengenalan unsur-unsur linguistik. Pada tahap ini siswa mengenal fonem, makna kata, pola kalimat dan tanda-tanda baca lainnya. Misal huruf „b“ berarti dibaca /b/, bukan /d/ atau huruf yang lain. Misal kata „pensil“ berarti pemahamannya adalah sebagai alat untuk menulis, bukan alat untuk makan atau pemahaman salah yang lain.
- c. Pengenalan pola ejaan dan bunyi. Pada tahap ini siswa belajar cara menyuarakan kata yang tertulis, misal: kata „buku“ maka cara menyuarakan harus sesuai dengan huruf yang ada yaitu /b/u/k/u bukan huruf yang lain yang bisa memunculkan makna yang berbeda.

Menurut Salmiati, menyebutkan dua aspek penting dalam membaca permulaan, yaitu:

a. Kecepatan Membaca

Kecepatan membaca adalah banyaknya kata yang berhasil dibaca dalam satu menit. Kecepatan membaca yang dimaksud bukan hanya sekedar membaca dengan cepat, tapi juga harus dimbangi dengan pemahaman dari apa yang dibaca. Adapun kecepatan membaca diukur dengan satuan menit.

b. Pemahaman Membaca

Pemahaman membaca adalah banyaknya jawaban benar tentang pertanyaan yang diberikan berdasarkan bacaan yang telah dibaca. Pemahaman membaca diukur dengan satuan persen.

Berdasarkan aspek-aspek kemampuan membaca permulaan di atas, maka dalam penelitian ini mengacu pada aspek-aspek kemampuan membaca permulaan oleh (Tampubolon), yaitu ketepatan dalam menyuarakan dalam menyuarakan tulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan. Salah satunya seperti yang diungkapkan oleh Menurut Salmiati, yang menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi anak membaca permulaan:

a. Pengalaman dan Pengetahuan

Pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seorang anak akan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam membaca permulaan. Seorang anak yang memiliki banyak pengetahuan dan pengalaman akan lebih cepat dalam membaca permulaan, karena pengetahuan dan pengalamannya akan lebih membantu memahami makna kata yang dibacanya. Begitu juga sebaliknya, anak cenderung akan lebih lama memaknai suatu kata jika pengetahuan dan pengalamannya sedikit karena kata yang dibacanya benar-benar merupakan suatu hal yang baru baginya.

b. Kecakapan memori kerja dan memori jangka panjang

Kemampuan membaca permulaan seorang anak semakin baik selain didukung oleh banyaknya pengetahuan dan pengalaman juga didukung oleh kemampuan memorinya, baik memori kerja maupun memori jangka panjang. Seorang anak dengan memori yang baik akan lebih mudah mengingat makna kata yang telah dibacanya dan anak pun kelak akan mudah menggali memori kembali dalam ingatannya. Berbeda dengan anak dengan kemampuan memori yang kurang baik, akan cenderung mudah melupakan informasi yang diterimanya sehingga kelak pun akan sulit menggali kembali memorinya. Dimana hal ini akan memperlambat kemampuannya dalam membaca permulaan.

c. Kecekapan memusatkan perhatian

Perhatian merupakan bentuk aktivitas mental yang berfokus pada materi (dalam hal ini adalah materi bacaan) amat menentukan keberhasilannya dalam membaca permulaan.

Menurut Lathipah, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan, yaitu:

1) Proses sensomotor

Proses sensomotor adalah proses-proses fisiologis yang mempengaruhi kemampuan dalam membaca permulaan. Proses sensomotor meliputi: kemampuan auditori, yaitu hal yang berkaitan dengan kemampuan membedakan bunyi yang digunakan dalam membaca, misal antara bunyi huruf /b/ dengan huruf /d/, kemampuan visual yang berhubungan dengan kemampuan dalam membedakan bentuk-bentuk huruf yang dibaca, misal antara huruf /b/ dengan huruf /d/, kemampuan integrasi antara kemampuan auditorial dan visual, misal huruf /b/ dan huruf /d/ harus benar-benar bisa membedakan baik dari segi bunyi maupun bentuk tulisannya.

2) Kognitif

Kognitif merupakan kemampuan berpikir logis yang melibatkan 2 aspek, yaitu: kemampuan

simbolisasi, yaitu pemahaman bahwa simbol-simbol grafis mengandung arti dalam bacaan dan urutan simbol grafis yaitu urutan simbol-simbol grafis yang disusun akan membentuk kata dan kalimat yang mengandung makna.³¹

Berdasarkan aspek-aspek yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh: pengetahuan dan pengalaman, memori, tingkat perhatian, proses sensorimotor dan juga tingkat kognitif.

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal yang diharapkan bagi anak dapat mendukung terhadap kemampuan anak, meliputi kesanggupan, kecakapan, kekuatan untuk berusaha dengan diri sendiri. (Partijem, Mohammad Zain, Milman Yusdi). Kegiatan membaca dalam memperoleh pengetahuan terdiri dari beberapa aktivitas. Keterampilan membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pada kelas-kelas dasar yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini adalah perseptual yaitu pengenalan korespondensian rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa.

Hal yang diutamakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat

³¹ Tatik Aryati, "Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media gambar" (*Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol 08, Nomor 01*) hal. 50

sederhana dengan tepat dan lancar. (Alfiahesty Choirotun Nafiah, Farida Rahim,). Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan guru perlu untuk merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai sesuatu yang menyenangkan. Membaca permulaan merupakan proses keterampilan kognitif. Proses keterampilan merujuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang morfem. Sedangkan proses kognitif merujuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah di kenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat.³²

Adapun tahap-tahap pengembangan membaca adalah sebagai salah satu kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengar) dan visual (pengamat). Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasikan buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. Menurut Bromley perkembangan kemampuan membaca anak berlangsung dalam tahap sebagai berikut:

a. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Anak melalui belajar menggunakan buku, anak sudah berpikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

b. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self-Oncept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca pura-pura membaca buku, memberi

³² Moch. Mahsun, Miftakul Koiriyah, “Meningkatkan Keterampilan membaca Melalui Media Big Book pada Siswa Kelas 1 A MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang”, (*Jurnal Sekolah Unggulan Tuntutan Pendidikan Global, Vol. 2, No. 1, 1 April 2019.*) Hal 65-57.

makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok yang dituliskan.

c. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang ditulis dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta mengenal abjad.

d. Tahap Pengenalan Bacaan (*Take Off Reader Stage*)

Anak sudah mulai menggunakan isyarat secara bersama-sama, anak tertarik pada bacaan mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

e. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas menyusun pengertian dari tanda, pengalaman, dan isyarat yang dikenalkannya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.³³

4. Manfaat Membaca

Manfaat membaca yang dapat diperoleh, setidaknya yang gemar membaca akan lebih cepat mengetahui perkembangan diri. Ilmu pengetahuan baru juga banyak dijabarkan dalam bentuk tulisan. Dengan membaca rasa ingin tahu seseorang akan meningkat pesat

³³ Dadan Suryana, *Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), h. 130

dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi secara tidak langsung akan menimbulkan keinginan bagi seseorang untuk meningkatkan kemampuan diri sama dengan peningkatan taraf hidup dan pola pikir.

Selain itu, membaca juga sangat bermanfaat untuk:

1. Memperbanyak kosa kata, tata bahasa, dan tata kalimat.
2. Menyemangati lebih berimajinasi, dan
3. Bermanfaat pula untuk berlatih menulis

Burns mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus menerus, dan anak-anak yang melihat tingginya nilai membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca.

Membaca semakin penting dalam kehidupan masyarakat yang makin kompleks. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Simbol-simbol yang memberikan arahan kepada orang yang bepergian sampai pada tujuannya, menginformasikan pengemudi mengenai bahaya di jalan, dan mengingatkan aturan-aturan lalu lintas. Pengusaha katering tidak perlu harus pergi ke pasar untuk mengetahui harga bahan-bahan yang akan dibutuhkan. Ia cukup membaca surat kabar untuk mendapatkan informasi tersebut. kemudian, dia bisa merencanakan apa saja yang harus dibelinya disesuaikan dengan informasi tentang bahan-bahan yang dibutuhkannya.³⁴

5. Tujuan Membaca Permulaan

Pembelajaran bahasa khususnya membaca sangatlah penting. Mengajarkan membaca permulaan pada kelas rendah tidaklah mudah,

³⁴ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Disekolah Dasar*, (Jakarta: Sinar Garfikaoffset, 2008), h. 2

maka dari itu seorang guru harus berinovasi dalam mengajarkannya, misalkan memakai media kartu kata, Adapun tujuan utama dari membaca permulaan sebagaimana yaitu agar anak dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut.

Tujuan pembelajaran membaca permulaan dan menulis 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.³⁵

6. Tahapan-tahapan Membaca Permulaan

Tahapan-tahapan dalam membaca permulaan antara lain:

- a. Tahap I membaca gambar. Pada tahap ini anak diperlihatkan gambar pada satu halaman buku, yang dimana buku tersebut hanya memuat satu gambar pada 1 halaman, misalkan gambar kucing, serta dalam buku hanya memuat gambar tidak ada tulisan.
- b. Tahapan II membaca gambar : huruf. Pada tahap kedua ini, anak mulai belajar mengenal huruf dan obyek gambar. Contoh : huruf A untuk gambar apel dan B untuk baju.

³⁵ Khirjan Nahdi, Dukha Yunitasari, "Literasi Berbasis Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan" (*Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, 2020) hal. 447

- c. Tahapan III membaca gambar: kata keterampilan membaca tahap selanjutnya adalah dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar.

Kemampuan membaca permulaan bagi dikelas 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*).³⁶

7. Karakteristik Siswa Di Kelas Rendah

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian karena fokus konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

³⁶ Cut Marlina, Rismawati, "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran membaca Permulaan Berbasis macromedia Flash" (*Jurnal Tunas Bnagsa, Vol.6, No. 2, Agustus 2019*) hal.279-280

Piaget menyatakan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori perkembangan kognitif). Menurutnya, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan

karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) Mulai

berpikir secara operasional, (3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan (5) Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

1) Konkrit

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

2) Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin

ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

3) Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.³⁷

D. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian mengenai pengembangan kartu kata bergambar *Flashcard* bukanlah penelitian yang pertama kali dilakukan. Penelitian terdahulu dengan pokok bahasa yang sama pernah dilakukan oleh para peneliti yang lain. beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media pembelajaran kartu kata bergambar pada peserta didik kelas 1, berikut ini adalah judul penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rumidjan, Sumantono dan A.Badawi dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1” dalam penelitian ini produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut (1) kesenangan

³⁷ Mudjiono & Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rieneka Cipta.2002) hal.78

100%, (2) keamanan 100%, (3) kemudahan 100%, (4) Aspek bahasa 96,87%. Uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut (1) kesenangan 94% (2) keamanan 100% (3) kemudahan 94% (4) Aspek bahasa 97,18%. Berdasarkan data yang telah diperoleh diatas produk media kartu kata ini dapat digunakan tanpa revisi sebagai salah satu alternatif pembelajaran.³⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suhartini Dg, Matata, Syamsuddin, dan Sahrudin Barasandji dengan judul penelitian “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Uedaka kecamatan pagimana Kabupaten Banggai” dalam penelitian ini bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan terhadap siswa kelas 1 SDN Uwadaka Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai Kepulauan, serta siklus 1 yang diperoleh daya serap klasikal sebesar 66,6 % dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 40% dengan rata-rata sebesar 67, sedangkan pada siklus ke II diperoleh daya serap klasikal 83,3 %. Sedangkan untuk ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar 100% dengan rata-rata 83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN Uwedaka Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai.³⁹

³⁸ Rumidjan Sumanto A.Badawi, “Pengembangan Media Kartu Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd” (*Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Nomor 1, Mei 2017*).

³⁹ Suhartini Dg, Matata, Syamsuddin, dan Sahrudin Barasandji, “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDn Uedaka Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai” (*Jurnal Kreatif Tadulako Online, ISSN 2354-614X, Vol. 4, No. 12*).

3. Penelitian yang selanjutnya yaitu oleh Empit hotimah dengan judul penelitian “Penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris kelas II MI Ar-Rochman samarang Garut” Tujuan melaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media *flashcard* di Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. Metode penilitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahap-tahap sebagai berikut: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Adapun pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus II adalah 84, dengan ketuntasan belajar sekitar 100%⁴⁰.
4. Oleh R Priyatin, jurnal “*Improving effectiveness learning solar system through mind mapping strategy with mase paper ball and flash card*”. Pada penelitian ini menggabungkan dua media dalam satu pembelajaran yaitu *paper ball* dan *flash card* pada pembelajaran IPA materi tata surya. Hasil dari penelitian tersebut terjadi peningkatan efektivitas belajar siswa tentang tata surya, hal ini dapat dilihat dari

⁴⁰ Empit Hotima, Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut, (*Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut*, Vol.04; No. 01. 2015) hlm,10

hasil penilaian proses yang meliputi tiga hal aspek indikator penilaian yang meningkat secara signifikan.⁴¹

5. Oleh Y Ying, D Marchelline, dan G Wijaya, Jurnal “*Using Technology-Flash card to Encourage Students Learning Mandarin*”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu, penggunaan media *flash card* yang dikembangkan adalah siswa menjadi lebih menyukai pembelajaran mandarin yang disertai dengan media *flash card*, selain itu hasil belajar juga meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan skor yang signifikan jika dibandingkan dengan penilaian harian sebelum pembelajaran mandarin menggunakan kartu *flash card* sebesar 35%. Pada penelitian ini membuktikan bahwa media *flash card* layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.⁴²

Dapat dilihat dari kelima penelitian terdahulu dengan judul yang hampir sama, terdapat beberapa kesamaan seperti halnya sama-sama menggunakan media kartu bergambar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas rendah. Ternyata penelitian dengan menggunakan kartu bergambar ini bukan suatu hal penelitian yang baru di lakukan, namun penelitian dengan menggunakan media bergambar ini sudah pernah dan ada yang telah meneliti dengan tujuan yang sama.

⁴¹ R Priyatin, “Improving Effectiveness Learning Solar System through Mind Mapping Strategy with Mase Paper Ball and *Flash card*,” *Journal of Physics: Conference Series* 1957, no. 1 (July 1, 2021).

⁴² Y Ying, D Marchelline, and G Wijaya, “Using *Technology-Flash card* to Encourage Students Learning Mandarin,” *Journal of Physics: Conference Series* 1764, no. 1 (February 1, 2021): 012138.

Penelitian yang dilakukan oleh Rumidjan, Sumantono dan A.Badawi dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1” bertujuan untuk mengembangkan sebuah kartu kata untuk melatih kemampuan membaca permulaan, sama halnya dengan penelitian yang akan peneliti teliti kali ini, akan tetapi yang membedakan hanya pada variabel media yang digunakan, jika Rumidjan hanya menggunakan media kartu kata saja, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan sebuah kartu kata beserta gambar dengan di penuh oleh warna- warna (full colour).

Penelitian yang kedua dari Suhartini Dg, Matata, Syamsuddin, dan Sahrudin Barasandji dengan judul penelitian “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Uedaka kecamatan pagimana Kabupaten Banggai” bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan sebuah media gambar, sama halnya dengan yang akan peneliti teliti, akan tetapi yang membedaka pada sebuah pengaplikasiannya jika pada Suhartini menggunakan media gambar yang sudah ada lain lagi dengan yang akan peneliti lakukan yaitu dengan cara menembangkan suatu media bergambar dengan cara mendesain sendiri sebuah medianya.

Penelitian yang ketiga dari Empit hotimah dengan judul penelitian “Penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris kelas II MI Ar-Rochman

semarang Garut” dengan tujuan untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris kelas II dengan berbantuan media *flashcard* serta menggunakan metode penelitian PTK.berbeda halnya dengan penelitian yang akan dilakukan kali ini yaitu berfokus pada meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca permulaan menggunakan media *flashcard*, serta menggunakan metode penelitian pengembangan.

Penelitian yang keempat R Priyatin, dengan jurnal “*Improving effectiveness learning solar system through mind mapping strategy with mase paper ball and flash card*”. Pada penelitian ini menggabungkan dua media dalam satu pembelajaran yaitu *paper ball* dan *flash card* pada pembelajaran IPA materi tata surya. Berbeda halnya dengan yang akan peneliti lakukan menggunakan satu media yaitu *flashcard* namun membaginya dalam dua kartu, kartu pertama adalah kartu gambar, dan kartu kedua adalah kartu tulisan.

Penelitian yang kelima oleh Y Ying, D Marchelline, dan G Wijaya, dengan Jurnal “*Using Technology-Flash card to Encourage Students Learning Mandarin*”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu, penggunaan media *flash card* yang dikembangkan adalah siswa menjadi lebih menyukai pembelajaran mandarin yang disertai dengan media *flash card*, selain itu hasil belajar juga meningkat. Berbeda halnya dengan yang akan dilakukan oleh peneliti akan dilakukan menggunakan dua kart, kartu pertama menggunakan gambar dan juga disertai dengan tulisan acak, kartu kedua merupakan sebuah tulisan.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan media kartu kata untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1, penelitian ini bukanlah hal yang baru pertama kali dilakukan. Peneliti mengharapkan dengan penelitian ini dapat melengkapi, dan menyempurnakan kembali penelitian sebelumnya yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain. selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan berguna bagi pendidik untuk mengajarkan membaca permulaan yang lebih menarik dan menambah minat peserta didik untuk belajar membaca, yakni salah satunya dengan menggunakan media kartu kata bergambar (*flashcard*).