

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS I SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh :

LISNA AGUSTA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Oleh

Lisna Agusta

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur. Metode penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian yaitu *One Non-equivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur dengan jumlah 57 orang peserta didik. Sampel dalam penelitian menggunakan 57 orang peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, dan non-tes berupa observasi dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ menunjukkan terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur.

Kata kunci : kemampuan membaca permulaan, media *flashcard*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF FLASHCARD MEDIA ON ABILITY BEGINNING READING ON STUDENTS CLASS ONE ELEMENTARY SCHOOL

By

Lisna Agusta

The problem in this research is the low beginner reading ability of students in grade I elementary school 4 East 4 Metro. This study aims to determine the effect of using flashcard media on students' initial reading ability in grade I students' at elementary school 4 East Metro. This research method is a quasi-experimental with the research design, namely one Non-Equivalent Control Group Design. The population study was first-grade students in elementary school 4 East Metro with a total of 57 students. The sample in the study used 57 students. Determination of the research sample using a purposive sampling technique.. Data collection techniques in this study are tests, and non-tests are in the form of observation and documentation. Testing the hypothesis using a simple linear regression test obtained $F_{count} > F_{table}$ indicating that there was an effect of flashcard media on the initial reading ability of students in grade elementary school 4 East Metro.

Keywords : beginner reading skills, flashcard media

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Oleh
LISNA AGUSTA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA *FLASHCARD*
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : *Tisna Agusta*

No. Pokok Mahasiswa : 1913053092

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

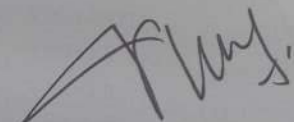
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

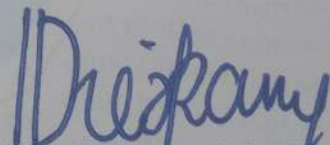
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

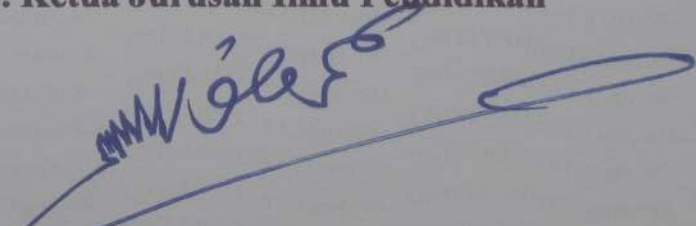


Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002



Fadhilah Khairani, M.Ed.
NIP 19920802 201908 1 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

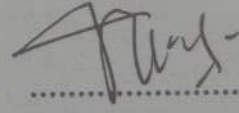


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si
NIP 19741220 200912 1 022

MENGESAHKAN

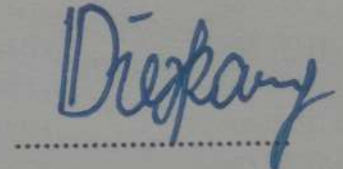
1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Nelly Asuti, M.Pd.**



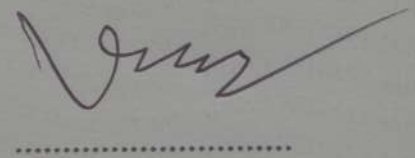
.....

Sekretaris : **Fadhilah Khairani, M.Pd.**



.....

Penguji Utama : **Dra. Erni, M.Pd.**

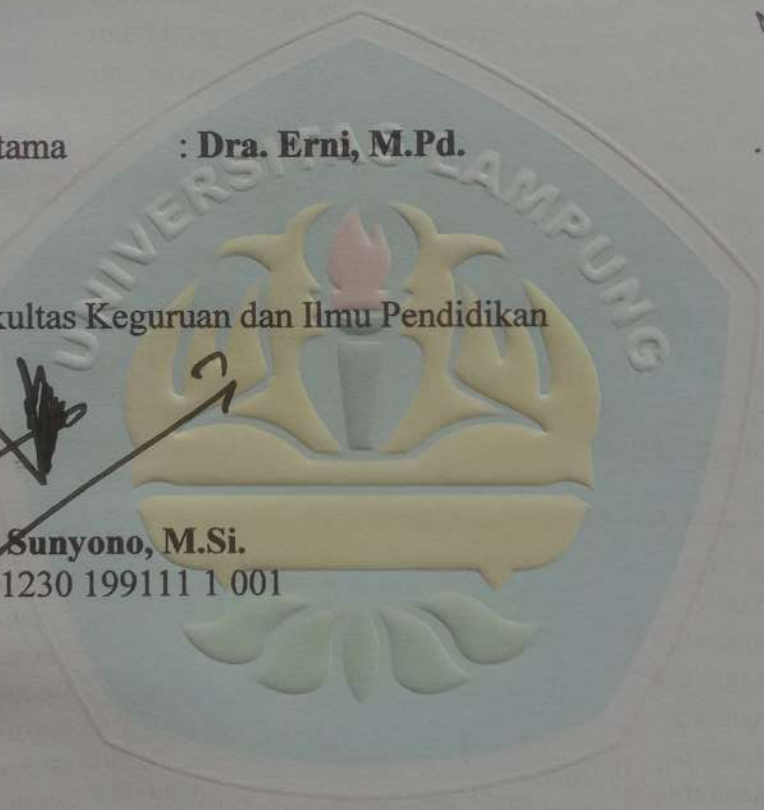


.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **03 April 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisna Agusta

NPM : 1913053092

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 03 April 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Lisna Agusta
NPM 1913053092

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Lisna Agusta, lahir di Desa Way Empulau Ulu Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat, pada tanggal 29 Agustus 2001. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan Bapak Lekat Ali dengan Ibu Hermayati. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Way Empulau Ulu Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2013.
2. MTS Negeri 1 Lampung Barat Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 2 Liwa Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur PMPAP. Selama perkuliahan peneliti mengikuti organisasi yang ada pada kampus yaitu HIMAJIP, KMNU, FORKOM, FPPI, dan RACANA.

Pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui prpgram Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Atar Kuwau Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

(Al-Quran Surah Ar Rad ayat 11)

Usaha dan doa tergantung pada cita-cita, manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.

(Jalaludin Rumi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah ALLAH Swt.

Berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

Bapakku Lekat Ali dan Ibuku Hermayati

Yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Trimakasih Bapakku dan Ibuku.

Kakakku Yanti Marida

Yang selalu memberikan semangat, motivasi dan mengingatkanku untuk terus menyelesaikan kewajibanku.

Keluargaku, kakak ipar, kakek, nenek, bibi terimakasih untuk dukungan dan selalu mendoakan dan menyayangiku.

SD Negeri 4 Metro Timur

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”.

SANWACANA

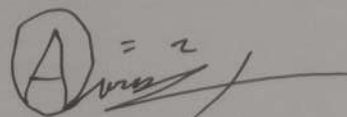
Alhamdulillahirabbila'alamin, puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti berharap karya yang merupakan wujud kerja keras peneliti dapat memberikan manfaat dikemudian hari. Serta peneliti tidak lupa berterima kasih kepada Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan ilmu yang berharga selama membimbing, Ibu Fadhilah Khairani, M.Pd., pembimbing 2 sekaligus pembimbing akademik yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan, serta Ibu Dra. Erni, M.Pd., pembahas yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IP.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.

4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S-1 PGSD Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
6. Kepala Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Timur Kecamatan Metro Timur yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
7. Wali kelas I Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Timur Kecamatan Metro Timur yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Timur Kecamatan Metro Timur yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2019, terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasi selama ini.
10. Tim sukses *skripsweet* serta Sahabatku Elsa Apriliasari, Fesi Asmara, kelompok kosan *jamet*, ponakan tersayang Allegra Achazia Putra dan Adifa Azkayra Putri, terima kasih karena kalian telah memberikan bantuan, motivasi, nasihat, dan semangat di kala susah maupun senang.
11. Almamater tercinta "Universitas Lampung".
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Metro, 03 April 2023
Peneliti



Lisna Agusta
NPM 1913053092

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar	10
1. Pengertian Belajar.....	10
2. Tujuan Belajar	11
3. Teori Belajar	12
B. Tahapan Membaca.....	15
1. Membaca Permulaan	15
2. Membaca Lanjut	15
C. Membaca Permulaan.....	16
1. Pengertian Membaca	16
2. Tujuan Membaca	19
3. Jenis-jenis Membaca.....	23
4. Aspek-aspek Membaca.....	26
D. Kemampuan Membaca Permulaan	28
1. Pengertian Membaca Permulaan	28
2. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Permulaan.....	30
3. Indikator Kemampuan	34
4. Indikator Membaca Permulaan.....	35
E. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	37
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	37

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	39
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia	42
F. Media Pembelajaran	43
1. Pengertian Media Pembelajaran	43
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	46
3. Jenis Media Pembelajaran	50
4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	52
G. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	55
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	55
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	58
3. Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	64
H. Penelitian Relevan	67
I. Kerangka Berpikir	70
J. Hipotesis Penelitian	72

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	73
1. Jenis Penelitian	73
2. Desain Penelitian	73
B. Waktu dan Tempat Penelitian	74
1. Tempat Penelitian	74
2. Waktu Penelitian	74
C. Prosedur Penelitian	75
1. Tahap Pendahuluan	75
2. Tahap Perencanaan	75
3. Tahap Pelaksanaan	75
4. Tahap Pengolahan Data	75
D. Populasi dan Sampel	76
1. Populasi	76
2. Sampel	76
E. Variabel Penelitian	77
1. Variabel Penelitian	77
2. Definisi Konseptual	78
3. Definisi Operasional	79
F. Teknik Pengambilan Data	80
1. Teknik Tes	80
2. Teknik Non-Tes	81
a. Observasi	81
b. Dokumentasi	81
G. Instrumen Penelitian	81
H. Uji Coba Instrumen	83
I. Uji Persyaratan Instrumen Tes	83
1. Uji Validitas	83
2. Uji Reliabilitas	84
J. Teknik Analisis Data	85
1. Uji Normalitas	85
2. Uji Linearitas	86

3. Uji Hipotesis	87
1. Regresi Linier Sederhana	87
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	88
B. Hasil Analisis Data	90
1. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	90
a. Hasil Observasi Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	90
b. Hasil Analisis Uji Normalitas	91
c. Hasil Analisis Uji Linieritas	92
d. Hasil Uji Hipotesis.....	92
C. Pembahasan	94
D. Keterbatasan Penelitian.....	99
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	101
B. Saran	101
1. Peserta Didik.....	101
2. Pendidik	101
3. Kepala Sekolah	102
4. Peneliti Lanjutan.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	112

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Data Peserta Didik Kelas I SD Negeri 4 Metro Timur.....	76
2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Lisan Kemampuan Membaca.....	82
3. Kisi-kisi Pedoman Observasi Pembelajaran Membaca dengan Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	82
4. Kategori Penilaian Membaca Permulaan.....	82
5. Kisi-Kisi Lembar Daftar Dokumentasi.....	82
6. Hasil Analisis Uji Validitas Intrumen Tes Lisan	84
7. Interpretasi Indeks Reliabilitas	85
8. Data Variabel X dan Y	88
9. Distribusi Frekuensi Variabel Y	89
10. Rekapitulasi Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Peserta Didik.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media <i>Flashcard</i>	58
2. Kerangka Pikir Penelitian	72
3. Desain Penelitian	74
4. Diagram Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Membaca.....	90
5. Peneliti Memberikan Surat Izin Uji Instrumen pada SDN 8 Metro Timur.....	151
6. Peneliti Mempersiapkan media <i>flashcard</i> Uji Coba Penelitian Tes Lisan pada SDN 8 Metro Timur	151
7. Peneliti Menunjukkan media <i>flashcard</i> Uji Coba Penelitian Tes Lisan pada SDN 8 Metro Timur Tanggal 06 Februari 2023.....	152
8. Peneliti Melakukan Uji Coba penelitian Tes Lisan pada peserta didik SDN 8 Metro Timur	152
9. Peneliti Melakukan Uji Coba Penelitian Tes Lisan pada SDN 8 Metro Timur.....	153
10. Peneliti Melakukan Uji Coba Penelitian Tes Lisan pada SDN 8 Metro Timur.....	153
11. Peneliti Melakukan Penelitian Tes Lisan pada SDN 4 Metro Timur Tanggal 06 Februari 2023	154
12. Peneliti Melakukan Penelitian Tes Lisan pada SDN 4 Metro Timur Tanggal 06 Februari 2023	154
13. Peneliti Melakukan Penelitian Tes Lisan pada SDN 4 Metro Timur Tanggal 07 Februari 2023	155
14. Peneliti Melakukan Penelitian Tes Lisan pada SDN 4 Metro Timur Tanggal 07 Februari 2023	155
15. Peneliti Melakukan Penelitian Tes Lisan pada SDN 4 Metro Timur Tanggal 08 Februari 2023	156
16. Peneliti Melakukan Penelitian Tes Lisan pada SDN 4	

Metro Timur Tanggal 08 Februari 2023	156
17. Peneliti Melakukan Penelitian Tes Lisan pada SDN 4 Metro Timur Tanggal 09 Februari 2023	157
18. Peneliti Melakukan Penelitian Tes Lisan pada SDN 4 Metro Timur Tanggal 09 Februari 2023	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pendahuluan SDN 4 Metro Timur	112
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan SDN 4 Metro Timur.....	113
3. Surat Izin Uji Instrumen SDN 8 Metro Timur.....	114
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen SDN 8 Metro Timur	115
5. Surat Izin Penelitian SDN 4 Metro timur	116
6. Surat Balasan Izin Penelitian SDN 4 Metro Timur	117
7. Profil SD Negeri 4 Metro Timur	119
8. Rekapitulasi Murid Beragama SD Negeri 4 Metro Timur	121
9. Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Membaca Permulaan	122
10. Pengumpulan Data (Instrumen Tes Lisan, Observasi, Media)	123
11. Pengumpulan Data (yang dipakai).....	128
12. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Kemampuan Membaca	132
13. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Membaca	134
14. Perhitungan Uji Normalitas	136
15. Perhitungan Uji Linearitas	141
16. Perhitungan Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana	143
17. Perhitungan Uji Observasi Sebelum Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	144
18. Perhitungan Uji Observasi Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	147
19. Dokumentasi Uji Coba Instrumen SDN 8 Metro Timur	151
20. Dokumentasi Penelitian	154

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi yang sangat penting dalam kelangsungan hidup individu. Pendidikan di Indonesia sudah memasuki era revolusi industri 4.0 yang memiliki hubungan terhadap pendidikan. Menurut Hudaidah dan Putriani (2021: 832) hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0. yaitu dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi, sehingga sekolah memegang peranan penting untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yaitu keterampilan 4C. Keterampilan 4C yang dimaksud yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*), keterampilan berpikir kreatif/kreativitas (*creative thinking skills*), keterampilan komunikasi (*communication skills*) dan keterampilan kolaborasi (*collaboration skills*). Hal ini dikemukakan oleh *US-based Partnership for 21st Century Skill (P21)* (2011: 1) yaitu

Students must also learn the essential skills for success in today's world, such as critical thinking, problem solving, communication and collaboration

Peserta didik juga harus mempelajari keterampilan penting untuk sukses di dunia saat ini, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kerjasama

Proses pembelajaran 4C dapat berlangsung dengan baik apabila adanya komunikasi pendidik dengan peserta didik dan salah satu aspek keterampilan 2 yang harus dikembangkan pada peserta didik adalah aspek keterampilan berbahasa. Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang dilakukan di kehidupan sehari-hari. Menurut Tarigan (2015: 1) ada empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang memiliki hubungan yang sangat erat. Keempat keterampilan berbahasa pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau biasa disebut caturtunggal.

Keterampilan berbahasa yang terdiri dari empat keterampilan, kemampuan membaca termasuk ke dalam keterampilan yang berperan penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kemampuan membaca yaitu kemampuan dasar yang diberikan satuan pendidikan untuk memberikan kemampuan dasar membaca, sebagaimana yang dinyatakan dalam Permendikbud Bab III No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, dalam prinsip penyusunan RPP terdapat pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

Permasalahan yang dihadapi dalam pendidikan di Indonesia adalah kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya, hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh PIRLS (*Progress in International Reading 3 Literacy Study*) (dalam Rizkiana, 2016: 3.237) studi internasional tentang literasi membaca (melek huruf) untuk peserta didik sekolah dasar yang berada di bawah koordinasi IEA (*The International Association for The Evaluation Achievement*) pada tahun 2012 menunjukkan peserta didik sekolah dasar memiliki kemampuan membaca yang rendah, yaitu di bawah rata-rata internasional. Indonesia berada pada posisi ke 41 dari 45 negara peserta. Selanjutnya, data terbaru kemampuan membaca di Indonesia menurut

Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 yang di keluarkan oleh *The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Menurut data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca belum menjadi budaya di kalangan peserta didik di Indonesia terutama tingkat sekolah dasar.

Tahapan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar terbagi menjadi 2 yaitu kemampuan membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi peserta didik sekolah dasar di kelas rendah. Menurut Lerner (dalam Abdurrahman 2010: 200) kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya, oleh karena itu, peserta didik harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar.

Membaca permulaan tidak dapat diperoleh oleh peserta didik secara alamiah, tetapi melalui proses belajar. Menurut Hasmi (2017: 423) kemampuan membaca permulaan memerlukan perhatian lebih oleh pendidik, sebab jika pendidik tidak mampu maka pada tahap membaca lanjut peserta didik akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang pendidik harapkan. Kesulitan belajar membaca yang dialami peserta didik, 4 menurut Abdurrahman (2012: 205) peserta didik yang mengalami kesulitan belajar membaca sering mengalami kekeliruan dalam mengenal kata yang mencakup penghilangan, penyisipan, penggantian, pembalikan, salah ucap, pengubahan tempat, tidak mengenal kata dan tersendat-sendat.

Kesulitan yang dialami peserta didik dapat disebabkan karena adanya faktor yang melatarbelakangi. Menurut Rahim (2016: 18) terdapat faktor-faktor penyebab kesulitan membaca yang dialami oleh setiap anak dapat disebabkan oleh faktor internal pada diri anak itu sendiri atau faktor eksternal di luar diri anak. Faktor internal pada diri anak meliputi faktor fisik, intelektual dan psikologis, adapun faktor eksternal di luar diri anak mencakup lingkungan keluarga dan sekolah.

Berkenaan dengan itu Peraturan pemerintah Republik Indonesia No. 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No. 4 tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan mengamanatkan bahwa kurikulum pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Penyusunan dan pengembangan Standar Nasional Pendidikan mempunyai sembilan prinsip yaitu umum, inklusif, memantik inisiatif, dan inovasi, esensial, substantif, relevan dan universal, selarah, holistik, ringkas, serta mutakhir. Pemerintah telah mengupayakan penyempurnaan dalam berbagai aspek penilaian upaya pemerintah tersebut dilaksanakan pendidikan dalam berbagai jenjang, sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan secara nasional yang memuat berbagai mata pelajaran termasuk salah satu mata pelajaran Bahasa Indonesia yang merupakan mata pelajaran tematik dalam kurikulum 2013.

Pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan bagian pelajaran tematik yang merupakan integrasi dari 6 mata pelajaran di kelas I sebagai ilmu yang universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini dilandasi oleh perkembangan Bahasa Indonesia yang mempelajari tentang berbahasa yang mencakup membaca, menulis, dan menyimak, untuk menguasai dan menciptakan kemampuan dimasa depan diperlukan penguasaan Bahasa Indonesia yang kuat sejak dini. Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai

bagian dari proses pendidikan yang diatur pemerintah, dalam hal ini Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).

Peserta didik banyak tidak menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, termasuk peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Sebagian orang menganggap bahwa Bahasa Indonesia tidak menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi bosan atau tidak aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi tidak bermakna karena selama pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mendengar penjelasan dari pendidik dan tidak terlihat aktif dalam pembelajaran, artinya pembelajaran hanya berpusat pada pendidik. Paradigma pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada pendidik hendaknya diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang berarti bahwa peserta didik menjadi lebih partisipatif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang diharapkan adalah adanya interaktif edukatif antara peserta didik dengan pendidik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah mengkonstruksi dan memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, hal itu karena selama pembelajaran berlangsung, peserta didik diberikan kesempatan untuk lebih aktif dalam belajar terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Pembelajaran menjadi lebih aktif karena peserta didik melihat secara nyata media yang digunakan saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada 13 Oktober 2022 dan hasil wawancara dengan beberapa pendidik di SD Negeri 4 Metro Timur kota Metro, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas antara lain kurangnya penggunaan

media pembelajaran, kurangnya penggunaan pojok baca dan perpustakaan serta interaksi peserta didik dalam pembelajaran.

Salah satu kota Metro yang juga memiliki permasalahan dengan pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah SD Negeri 4 Metro Timur kota Metro. Hasil dari observasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan tersebut yang dilakukan pada 19 Oktober 2022 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik khususnya Bahasa Indonesia masih kurang memenuhi KKM.

Hasil wawancara dengan pendidik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur kota Metro yaitu Ibu Lasmiati dan Ibu Esti Komariah, menunjukkan bahwa pendidik tentang media-media pembelajaran masih kurang, dalam pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah dan berbantu buku paket sehingga pembelajaran yang berpusat pada pendidik membuat peserta didik cenderung pasif.

Kemudian hasil observasi pada peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur kota Metro diperoleh hasil bahwa penyebab rendahnya kemampuan membaca dikarenakan peserta didik merasa jenuh dengan cara mengajar pendidik. Peserta didik merasa bosan karena hanya mendengarkan pendidik menjelaskan materi. Pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kesulitan dalam menyerap materi, terutama untuk peserta didik dengan gaya belajar visual dan audio visual. Materi yang disampaikan dengan metode ceramah bersifat sementara dalam memori peserta didik, ketika tidak terjadi pengulangan (*rehearsal*), maka materi tersebut mudah hilang dari ingatan.

Peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari diri sendiri. Faktor internal terbagi menjadi dua yaitu kondisi fisik peserta didik (faktor fisiologis) dan keadaan psikologis

peserta didik. Faktor internal contohnya cacat fisik, tingkat kecerdasan peserta didik, gaya belajar peserta didik, dan sebagainya. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya faktor lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat sekitar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas 1 SD Negeri 4 Metro Timur, kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan diantaranya peserta didik sering tertukar huruf satu dengan huruf yang lain.

Faktor lainnya yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik dan pada saat proses pembelajaran di kelas, pembelajaran masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga sebagian besar dari peserta didik belum mampu menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan, hal tersebut tidak sejalan dengan pembelajaran kurikulum 2013 yang menerapkan tema yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian ”Pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 4 Metro Timur”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.
2. Pemilihan media dalam pembelajaran belum tepat.

3. Media *flashcard* belum digunakan dalam proses pembelajaran
4. Rendahnya kemampuan membaca permulaan peserta didik
5. Rendahnya sudut baca yang belum di manfaatkan untuk membaca permulaan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini dibatasi pada kajian pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 pada mata pelajaran bahasa indonesia SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan: Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas 1 pada mata pelajaran bahasa indonesia SD Negeri 4 Metro Timur tahun pelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas 1 pada mata pelajaran bahasa indonesia SD Negeri 4 Metro Timur tahun pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang bermanfaat mengenai media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan serta dapat menjadi pendukung dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pendidik dalam membangun dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media *flashcard*.

b. Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik lebih meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media *Flashcard*.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang aktif dengan menggunakan berbagai macam media seperti media *flashcard* di SD Negeri 4 Metro Timur.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau gambaran umum dan bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Semua manusia memerlukan belajar untuk memperoleh semua yang belum diketahuinya. Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang pada saat seseorang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Menurut Djamarah (2011: 13) yang dimaksud belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektid, dan psikomotorik.

Menurut Slameto (2015: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kemudian menurut Sardiman (2011: 21) berpendapat bahwa belajar adalah rangkanya kegiatan jiwa raga, psiko-fisik, untuk menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya, yang bearrti menyangkut unsur cipta, rasa, dan krasa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Hamalik (2013: 14) yaitu belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is difined as the modification or strengthening of behavior trough experiencing*). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia yang tampak dalam perubahan tingkah laku, perubahan tersebut diantaranya meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Tujuan Belajar

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan jenis dan jenjang peserta didik. Menurut Hamalik (2013: 73) tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar, dengan demikian tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Selanjutnya menurut Dimiyati (2010: 17-18) yang mengemukakan bahwa:

Tujuan belajar merupakan peristiwa sehari-hari disekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari pendidik dan dari peserta didik, dari segi pendidik, belajar dialami sebagai suatu proses. Pendidik mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar, dari segi peserta didik, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang semua hal.

Sadirman (2011: 26-29) belajar mempunyai tujuan tertentu. Tujuan belajar adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan
Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan, dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan.
2. Penanaman konsep dan keterampilan
Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan, jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.
3. Pembentukan sikap
Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, pendidik tidak sekedar “pengajar”.

Tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mengubah tingkah laku seseorang kearah yang lebih positif, sehingga akhirnya dapat mengembangkan potensi kognitif, afektif dan psikomotor dan tidak hanya untuk memperoleh oenguasaan materi ilmu pengetahuan semata, tetapi juga untuk menanamkan konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap pada diri individu.

3. Teori Belajar

Teori belajar adalah suatu teori yang didalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Terdapat berbagai macam teori dengan pendapat para ahli yang berbeda-beda. Menurut Parwati, dkk. (2018: 52) teori belajar dibagi menjadi 6 yaitu:

1. Teori belajar ilmu jiwa daya, para ahli jiwa daya mengemukakan suatu teori bahwa jiwa manusia mempunyai daya-daya. Pengaruh teori belajar ilmu jiwa daya terhadap proses belajar adalah ilmu pengetahuan yang didapat hanyalah bersifat hafalan-hafalan.
2. Teori belajar behaviorisme (dari Pahlov, Thorndike, dan Skinner), belajar menurut teori behaviorisme adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Teori belajar menurut pandangan behaviorisme lebih menekankan hasil belajar dari pada proses belajar.
3. Teori belajar kognitif (dari Piaget dan Bruner), teori belajar kognitif lebih menekankan proses belajar dari pada hasil belajar. Konsep dari teori belajar kognitif ini adalah adanya pemrosesan informasi yang menjelaskan tentang aktivitas pikiran individu dalam menerima, menyimpan, dan menggunakan informasi yang dipelajari.
4. Teori belajar konstruktivisme (dari Lev S. Vygotsky), konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya.

5. Teori belajar pemrosesan informasi (dari Robert Mills Gagne), teori belajar menurut Gagne ini memandang bahwa belajar adalah proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak.
6. Teori belajar sosial (dari Albert Bandura), prinsip dasar menurut teori ini , bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*).

Berbagai teori belajar juga disampaikan Yaumi (2017: 28)

menurutnya teori-teori belajar memiliki kontribusi besar dan positif terhadap penguatan keilmuan desain pembelajaran. Beberapa teori belajar sebagai berikut.

1. Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
2. Teori pemrosesan informasi
Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori jangka panjang, dalam hal ini belajar terjadi secara internal dalam diri peserta didik.
3. Teori skema dan muatan kognitif
Teori ini membahas proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi, dan skemata.
4. Teori belajar *situated*
Pandangan umum tentang teori ini adalah jika kita membawa peserta didik pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, di situlah terjadi proses belajar.
5. Teori konstruktivisme
Belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Slameto (2016: 18) menjelaskan bahwa dalam proses belajar perlu adanya teori belajar yang disesuaikan dan mendukung suatu model, pendekatan, strategi atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Slameto menyebutkan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Gestalt, teori ini membahas proses pembelajaran dengan memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
2. Teori belajar menurut J. Bruner
Menurut Bruner belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga peserta didik lebih banyak belajar dan mudah.
3. Teori belajar dari Piaget
Perkembangan intelektual terjadi proses yang sederhana seperti melihat, menyentuh, menyebut nama benda dan sebagainya, serta adaptasi atau suatu rangkaian perubahan yang terjadi pada tiap individu sebagai hasil interaksi dengan dunia sekitarnya.
4. Teori belajar R. Gagne
Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

Sedangkan menurut Tran Vui dalam Thobroni (2015: 91)

konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhan dengan bantuan fasilitas orang.

Berdasarkan teori-teori tersebut, peneliti menggunakan Teori belajar behaviorisme dari Pavlov dalam Parwati, (2018: 52) yang mendukung perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Teori belajar menurut pandangan behaviorisme lebih menekankan hasil belajar dari pada proses belajar pemilihan model pembelajaran karena pendidik tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun peserta didik harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuannya.

B. Tahapan Membaca

Setiap hal akan dilakukan pasti berawal dari tahap paling awal termasuk pada membaca. Membaca memiliki dua tahapan yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut atau pemahaman.

1. Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahap awal untuk belajar membaca. Menurut Dalman (2013:85) membaca permulaan mencakup “pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan atau korespondensi pada pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), dan kecepatan membaca bertaraf lambat”.

Tahap membaca permulaan, peserta didik dikenalkan dengan huruf-huruf abjad yang dimulai A sampai Z. Pengenalan tersebut dapat dilakukan dengan cara melafalkan huruf-huruf tersebut dan dikenalkan bentuk hurufnya. Tahap ini peserta didik sudah menguasai, maka berlanjut pada pengenalan suku kata, kata, kalimat hingga akhirnya peserta didik mampu membaca walau dengan kecepatan yang lambat. Ketika membaca permulaan sering kali diterapkan membaca nyaring agar bisa melatih lafal dan intonasi ketika membaca.

2. Membaca Lanjut

Berbeda halnya dengan membaca lanjut atau pemahaman. Membaca pemahaman menjadi bagian dari membaca didalam hati. Karena dengan membaca didalam hati seorang pembaca akan mampu untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh. Menurut Dalman (2013: 87) mengungkapkan bahwa “membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif membaca untuk memahami. Seseorang dikatakan telah memahami isi apalagi telah mampu mengungkapkan isi bacaannya menggunakan kata-katanya sendiri. Tahapan ini biasa dilakukan oleh peserta didik yang telah melewati membaca permulaan khususnya pada kelas tinggi di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan tahapan membaca diatas, maka pada penelitian ini peneliti membahas tentang membaca permulaan, karena pada tahapan membaca peserta didik berawal dari tahap paling awal yaitu membaca permulaan.

C. Membaca Permulaan

1. Pengertian Membaca

Selain keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis, membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa untuk pembelajaran bahasa indonesia. Menurut Rahim (2018: 2) Membaca melibatkan banyak hal, tidak hanya menghafal kata-kata tertulis, tetapi juga aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif.

Membaca adalah proses menerjemahkan lambang-lambang tertulis (alfabet) ke dalam istilah-istilah lisan. Membaca meliputi kegiatan pengenalan kata, pemahaman literal, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Komponen dasar membaca terdiri dari 3 kata, yaitu *recording*, *decoding*, serta *meaning*.

Membaca merupakan kegiatan bagi pembaca untuk memperoleh informasi melalui media teks. Kegiatan membaca juga dapat dikatakan sebagai kegiatan psikologis untuk memahami apa yang dikatakan pihak lain melalui media tulisan. Seseorang harus memahami atau memahami ide membaca. Kegiatan membaca tidak hanya membutuhkan pengamatan dan daya ingat yang baik, serta fokus pada tulisan selama membaca, tetapi juga memerlukan kerja sama yang erat antara indera mata dan pendengaran agar dapat menerima informasi yang diperoleh dengan benar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Azis, 2018: 31)

kemampuan membaca dan memahami teks pada peserta didik tingkat sekolah dasar merupakan hal yang pokok dan sangat mendasar khususnya dalam perkembangan di masa mendatang agar informasi yang ada dapat ditangkap, diserap dan diburu sehingga ketika mereka mencapai pendidikan yang lebih tinggi dapat berkembang menyesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Membaca merupakan hal yang sangat penting dalam masyarakat terpelajar, karena membaca merupakan awal pembelajaran individu dan membaca buku sangat penting bagi seorang anak mengingat kehidupannya di masa depan, ada beberapa petunjuk yang harus dicapai siswa dalam membaca permulaan. Akurasi, kejernihan suara, dan kelancaran adalah hal yang perlu anda perhatikan saat belajar. Namun, seringkali peserta didik mengalami kesulitan belajar membaca dalam prosesnya dan jarang mendapat perhatian dari guru. Senada dengan itu, Sunaryo Kartadinata menegaskan bahwa sebagian guru atau pedagogik yang setiap hari terlibat dalam pelaksanaan proses pembelajaran tidak sepenuhnya memahami peserta didiknya yang mengalami kesulitan belajar.

Membaca merupakan salah satu keterampilan reseptif bahasa tulis yang disebut reseptif, karena dengan membaca seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang diperoleh melalui membaca dan menambah pengetahuan dalam pengalaman baru. Semua yang bisa didapat dari membaca memungkinkan seseorang untuk meningkatkan kekuatan mentalnya, mempertajam penglihatannya dan memperluas wawasannya, oleh karena itu membaca merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan setiap orang untuk maju dan meningkat kualitasnya. Pembelajaran membaca di sekolah dasar memegang peranan penting (Hasana, 2021: 34).

Menurut Combs, membaca memiliki tiga tahap yaitu: (1) tahap persiapan, anak mulai mengenal bahan cetak, konsep huruf dan juga konsep kata (2) tahap perkembangan, anak mulai memahami pola bahasa yang tercetak, dan anak mulai menghubungkan satu kata dengan kata lainnya, dan (3) pada fase transisi, anak mulai mengubah cara membaca nyaring menjadi membaca dalam hati. Anak mulai membaca dengan santai atau gelisah.

Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1 dan 2. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami dan berbicara dengan intonasi yang dapat diterima, sebagai dasar untuk membaca lebih lanjut. Awal membaca merupakan tahapan dalam proses belajar membaca untuk memperoleh sistem tulisan sebagai representasi visual dari bahasa. Tingkatan ini sering disebut tingkat belajar membaca (*learning to read*). (Krissandi, 2018: 22)

Membaca uji kompetensi dimaksudkan untuk mengukur kemampuan peserta tes dalam memahami isi informasi yang terkandung dalam sebuah teks, oleh karena itu, bahan bacaan dari teks yang diujikan harus mengandung informasi yang diperlukan untuk pemahaman. Secara umum wacana yang sesuai untuk materi tes membaca tidak jauh berbeda dengan materi tes menyimak (Rahmawati, 2018: 56), jadi, membaca adalah kegiatan yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi dari sebuah teks.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas, dapat disimpulkan kegiatan membaca sangat erat hubungannya dengan tujuan membaca, yaitu apa yang ingin kita ketahui dari teks yang sedang kita baca, untuk mengetahui apa yang kita baca, pertama-tama kita harus mengetahui apa yang kita baca, karena membaca tidak hanya sekadar melafalkan bunyi suatu bahasa atau mencari kata-kata sulit dalam suatu teks., tetapi membaca melibatkan banyak aktivitas fisik dan mental,

termasuk kebutuhan intelektual untuk memahami isi yang dibaca, apa artinya, dan apa yang ada di dalamnya. Seseorang dapat membaca dengan baik apabila dapat melihat huruf dengan jelas, dapat menggerakkan matanya dengan cepat, mengingat lambang-lambang bahasa dengan benar, memiliki akal yang cukup untuk memahami bacaan dan memahami bahwa membaca merupakan kegiatan komunikatif melalui bentuk tulisan.

2. Tujuan Membaca

Tujuan membaca adalah untuk mendapatkan banyak manfaat seperti pengetahuan, informasi, kesenangan dll. Tujuan utama membaca adalah mencari dan memperoleh informasi, menggabungkan isi dan memahami tujuan membaca. makna, makna (*significance*) sangat erat kaitannya dengan niat atau intensitas kita membaca. Menurut (Maryani dalam Alvinto, 2017: 58) mengemukakan bahwa

tujuan membaca yaitu untuk memperoleh banyak manfaat baik pengetahuan, informasi, kesenangan, dan lain sebagainya. Membaca nyaring juga melatih individu agar memiliki kemampuan dalam mempergunakan pengucapan yang baik, benar serta sesuai dengan bahan bacaan, melakukan aktivitas membaca tanpa mesti harus melihat materi bacaan, membaca memakai intonasi nada serta lagu yang tepat juga jelas.

Tujuan dari semua membaca adalah untuk memahami apa yang sedang dibaca, oleh karena itu, pemahaman membaca merupakan faktor yang sangat penting. Pemahaman membaca dapat dilihat sebagai proses bergulir yang berkelanjutan dan berkesinambungan. Pemahaman membaca sebagai proses percaya bahwa pemahaman membaca diuji ketika kita tidak membaca buku apa pun. Pemahaman ini kemudian melewati berbagai tahapan dan terus berubah saat kita mulai membaca baris demi baris, kalimat demi kalimat, paragraf demi paragraf. Apalagi pemahaman terhadap apa yang dibaca mencapai tahap kedua ketika selesai membaca, yaitu penutupan buku (Ginting dalam Sulastri, 2020: 101).

Tarigan (2015: 9) mengemukakan tujuan membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca detail atau fakta (*reading for details or facts*).
- 2) Membaca gagasan pokok (*reading for main ideas*).
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan (*reading for sequence or organization*).
- 4) Membaca kesimpulan, membaca kesimpulan (*reading for inference*).
- 5) Membaca mengklasifikasikan, membaca mengklasifikasikan (*reading to classify*).
- 6) Penilaian membaca, membaca evaluasi (*reading to evaluate*).
- 7) Bacaan untuk perbandingan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

Menurut Sunarti (2021: 12), tujuan umum terbagi menjadi 3 jenis, yaitu

- 1) Membaca untuk pembelajaran, yaitu membaca untuk pembelajaran. membaca isi buku, memahami seluruh isi buku dan memahami isi buku secara menyeluruh, mis. seperti publikasi ilmiah, tesis, majalah, dan lain-lain;
- 2) Membaca untuk bisnis, yaitu membaca berbagai informasi untuk memahami makna informasi yang berkaitan erat dengan bisnis yang sedang berlangsung, seperti pekerja kantoran, pendidikan, organisasi dan lain-lain;
- 3) Membaca untuk kesenangan adalah kegiatan yang dilakukan seseorang di waktu luangnya yang memuaskan emosi dan imajinasi pembacanya, seperti novel, kartun, cerpen, dan lain-lain.

Pendapat yang dipublikasikan sependapat dengan Tarigan (2020: 38) bahwa tujuan membaca adalah

- 1) Memahami prinsip atau gagasan utama dalam kalimat, paragraf, wacana dengan benar;
- 2) Pilih informasi penting tentang sesuatu;
- 3) Menentukan urutan bahan bacaan;)
- 4) Menarik kesimpulan;
- 5) Mengevaluasi makna bacaan dan memperkirakan pengaruhnya;
- 6) Merangkum peristiwa yang termasuk dalam bacaan;
- 7) Membedakan antara informasi yang relevan dan tidak terkait;

- 8) Dapatkan informasi dari berbagai sumber seperti kamus, internet, majalah, buku, ensiklopedia.

Membaca memiliki tujuan umum, yaitu mencari dan memperoleh informasi dari sumber tertulis. Informasi ini diperoleh dengan menafsirkan formulir yang ditentukan, hal ini senada dengan (Darmadi, 2018: 22) yang menyatakan bahwa.

- 1) Membaca mengkaji aspek kebahasaan dari teks yang dibaca, seperti kalimat, kata, paragraf dan kalimat;
- 2) menafsirkan makna informasi yang terkandung dalam teks bacaan;
- 3) menyelidiki fakta yang relevan dari teks bacaan;
- 4) Mendapatkan tugas atau buku kerja dari membaca teks;
- 5) Selamat membaca, membaca secara harfiah dan dalam konteks

Tujuan membaca menurut Suparlan (2021: 8) yaitu

- 1) membaca untuk kesenangan;
- 2) meningkatkan bacaan;
- 3) pemutakhiran informasi sebelumnya yang berkaitan dengan pokok bahasan;
- 4) menggabungkan informasi baru dengan informasi yang sudah diterima;
- 5) menerima informasi lisan dan tertulis untuk melakukan penyelidikan;
- 6) membenarkan atau menyangkal ramalan;
- 7) Gunakan informasi dari bacaan dalam banyak cara lain dan kenali struktur teks.

Pendapat lain diungkapkan oleh Simbolon (2019: 67) bahwa membaca memiliki tujuan yaitu perolehan fakta umum dan khusus, untuk terus memperoleh dan memperbaharui pengetahuan, seperti membaca untuk kesenangan atau pengalaman, sambil menggabungkan fakta baru dengan fakta yang sudah ada. Senada dengan Rahayu, dkk (2016: 156), tujuan membaca banyak bergantung pada keterbacaan, jenis bacaan dan keadaan pembaca, seperti pembaca yang membaca novel atau komik yang ingin dihibur dan membaca santai berbeda dengan membaca buku. Tujuan ilmiah adalah untuk memahami lebih dalam topik buku ilmiah.

Peran membaca dalam hal pengetahuan sangat besar. Peran orang lain dalam meningkatkan pemahaman bacaan juga besar, oleh karena itu, mahasiswa harus diberi kesempatan di kelas untuk menjelaskan bagian-bagian perkuliahan yang tidak mereka pahami. Belajar untuk belajar harus memiliki tujuan yang jelas, tujuan yang ditetapkan adalah:

- 1) Menikmati keindahan yang tersembunyi dalam membaca;
- 2) Membaca dengan suara keras memungkinkan siswa untuk menikmati membaca;
- 3) Menggunakan strategi khusus untuk membaca pemahaman;
- 4) Meneliti pengetahuan atau diagram siswa tentang mata pelajaran tersebut;
- 5) Menggabungkan informasi baru dengan peringkat siswa;
- 6) Mencari informasi untuk menyusun laporan lisan atau tertulis.

Pada dasarnya membaca adalah berusaha menemukan dan menerima pesan atau memahami makna melalui membaca. Dalman dalam Ulfa (2017: 13) menyebutkan lima tujuan membaca, yaitu:

- 1) Pisahkan materi penting dari materi yang tidak relevan. Tujuan dari kalimat ini adalah agar pembaca memahami materi dan membedakan antara masalah penting dan tidak penting.
- 2) Membedakan antara informasi yang relevan dan tidak relevan. Pembaca akan menemukan informasi yang berkaitan satu sama lain.
- 3) Pisahkan gagasan dari penjelasan dan contoh. Artinya setelah membaca teks, Anda akan menemukan ide tentang bacaan dan mengutip contoh yang diperlukan.
- 4) Memahami hubungan antar kalimat. Pahami arti setiap kalimat yang Anda baca.
- 5) Membuat prediksi. Ketika Anda membaca, Anda dapat melafalkan peristiwa atau hal penting.

Tujuan membaca adalah untuk meningkatkan pemahaman membaca. dalam hal ini, ada hubungan yang erat antara tujuan membaca dengan kemampuan membaca. Peserta didik dituntut untuk dapat membaca sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan membaca

adalah untuk memperoleh informasi tentang apa yang tertulis dalam teks bacaan. Menurut Kurnia (2017: 42), tujuan membaca adalah untuk memperoleh isi yang komprehensif dan memahami makna dari bahan yang dibaca.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas telah dijelaskan maka, tujuan membaca perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan yang dihadapi oleh pembaca, apakah itu umum maupun khusus tetap akan mendapatkan sebuah pengetahuan atau informasi, apabila hanya membaca saja tanpa memahami apa yang sedang dibaca maka tujuan membaca tersebut tidak akan tercapai. Membaca dapat memperoleh ide-ide utama dalam suatu bacaan serta menyimpulkan dari isi suatu bacaan. Membaca dianggap sebagai suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, yakni memahami makna yang terkandung di dalam kata-kata yang tertulis, makna bacaan tidak terletak pada halaman tertulis tetapi berada pada pikiran pembaca. Demikianlah makna itu akan berubah, karena setiap pembaca memiliki pengalaman yang berbeda-beda yang dipergunakan sebagai alat untuk menginterpretasikan kata-kata tersebut.

3. Jenis-jenis Membaca

Kegiatan membaca dapat dibagi menjadi beberapa jenis, hal ini dapat dilihat secara perspektif. Jenis membaca terdiri dari membaca nyaring, membaca dalam hati, kemudian untuk membaca dalam hati dibagi menjadi dua, membaca ekstensif dan membaca intensif. Menurut Rikmasari dan Lestar (2018: 267), ada dua jenis resensi terkait dengan jenis membaca, yaitu aspek teknis dan aspek sasaran. Secara teknis dibagi menjadi dua jenis, silent reading dan reading aloud. Read aloud menggunakan penglihatan dan memori serta membutuhkan aktivitas pendengaran, disisi lain, dalam membaca senyap, pembaca menggunakan memori visual dalam aktivitas visual dan memori. Jenis

target reading adalah pre-reading dan post-reading. Jenis inisiasi membaca ini hanya berfokus pada kefasihan vokal siswa dalam membaca, di sekolah dasar, membaca permulaan ini dilakukan untuk siswa kelas bawah, yaitu kelas satu dan dua. Membaca lanjutan terjadi di kelas yang lebih tinggi, yaitu kelas tiga sampai kelas enam.

Pendapat yang sama Mulyati (2014: 1.13) keterampilan membaca dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu mulai membaca dan melanjutkan membaca. Awal membaca ditandai dengan kemampuan membaca, mengenal lambang-lambang tertulis dan mampu melafalkannya dengan benar, pada tahap ini pemahaman isi bacaan belum terlihat, karena arah pembaca adalah mengenalkan lambang-lambang bunyi bahasa. Sementara itu, kemampuan membaca bacaan tingkat lanjut ditandai dengan membaca wacana, artinya pembaca tidak hanya memainkan simbol-simbol bacaan, tetapi juga memilih apa yang dibacanya. Pemahaman membaca mendalam berfokus pada pemahaman isi bacaan. Meski pada level tinggi, hal ini harus dibarengi dengan kecepatan membaca yang memadai.

Jenis bacaan menurut Huriyah (2016: 77-78) dapat diklasifikasikan berdasarkan perspektif, yaitu perspektif subjek, audibilitas bunyi, dan interval dari bahan bacaan, dengan tujuan, yaitu membaca dalam membaca nyaring, membaca permulaan terjadi di kelas 1 dan 2 di kelas 3-6 bacaan di dalam kelas, kemudian peserta didik harus mendengar atau tidak mendengar bunyi, yaitu dari segi membaca nyaring dan membaca dalam hati, dalam hal membaca nyaring, siswa melafalkan dengan tepat apa yang dibacanya sesuai dengan sistem bunyi, dan ketika membaca diam-diam, mereka tidak hanya membaca simbol, tetapi juga mengerti. membaca konten adapun bahan bacaan terbagi menjadi dua yaitu. membaca intensif dan ekstensif.

Membaca dalam hati menekankan pada pemahaman terhadap apa yang sedang dibaca untuk menggali ide dari teks dan memperkaya kosa kata pembaca. Menurut Suaedi dan Hardov (2021: 66) ada lima jenis membaca pada tingkat sekolah dasar yaitu

- 1) Membaca merupakan sarana bagi guru dan siswa untuk mencatat dan memahami informasi bacaan;
- 2) Membaca senyap adalah membaca, bertujuan untuk memahami sepenuhnya bacaan dan menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang ada;
- 3) Membaca resensi, kegiatan yang memerlukan pemahaman, pemahaman kritis dan ketelitian, serta kemampuan mengungkapkan gagasan yang terkandung dalam isi yang akan dibaca;
- 4) Tujuan pembelajaran bahasa membaca adalah untuk memperluas kata dan mengembangkan kosa kata; dan
- 5) Tujuan membaca sastra adalah untuk menilai karya sastra yang mencerminkan keselarasan keindahan bentuk dan isi.

Pendapat Ginting (2020: 12) mengemukakan bahwa jenis membaca meliputi.

- 1) Permulaan membaca. Kursus ini mengajarkan siswa mengembangkan keterampilan membaca dasar seperti mencocokkan huruf dengan bunyi bahasa yang diwakilinya, memfasilitasi gerakan mata kiri-kanan, dan menggunakan kata dan kalimat sederhana;
- 2) Bacalah dengan lantang. Tutorial ini dianggap sebagai bagian atau tindak lanjut dari petunjuk membaca, seperti membaca kutipan;
- 3) Membaca dalam hati. Pelajaran ini mendorong siswa untuk membaca dalam hati dan memahami apa yang dibaca, serta konten yang esensial dan eksplisit dan implisit;
- 4) Memahami teks. Nyatanya, mengajar hampir sama dengan membaca dengan suara keras;
- 5) Bahasa bacaan;
- 6) Teknik membaca.

Mengenai ungkapan Tarigan (2019: 28), secara umum kita dapat membedakan jenis membaca yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif. Menurut Harras (2017: 99), jika dilihat dari bahan bacaan, jenis bacaan diklasifikasikan menjadi dua, yaitu. membaca intensif dan ekstensif, ada tiga jenis membaca ekstensif yaitu membaca ikhtisar, membaca permukaan, dan membaca investigasi, namun, membaca intensif

terbagi menjadi dua, yaitu membaca untuk pembelajaran bahasa dan membaca untuk pembelajaran isi, hal ini senada dengan apa yang dikatakan Patiung (2016: 357) bahwa jenis bacaan dibagi menjadi dua menurut bacaan yaitu

- 1) Membaca ekstensif sebanyak mungkin pokok bahasan dalam waktu sesingkat-singkatnya dapat disebut membaca ekstensif; dan
- 2) Membaca intensif. Membaca intensif mengacu pada membaca secara cermat dan memahami serta pengenalan secara menyeluruh untuk mencapai suatu proses berpikir berupa rasionalisasi membaca untuk memperoleh pengetahuan baru.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis membaca terbagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Segi sasaran pembaca, yaitu membaca awal dan membaca lanjutan. Membaca awal atau permulaan ini dilaksanakan pada kelas satu dan dua sekolah dasar.
- 2) Segi terdengar suara atau tidak, yaitu membaca dalam hati dan nyaring. Membaca dalam hati yaitu menitikberatkan pada pemahaman peserta didik pada isi teks bacaan. Sementara itu membaca nyaring menitikberatkan peserta didik melek huruf.
- 3) Segi cakupan bacaan, yaitu membaca intensif dan ekstensif
 - a) Membaca ekstensif, dikategorikan tiga jenis yakni membaca sekilas, dangkal, dan survey
 - b) Membaca intensif dikategorikan dua jenis yakni membaca telaah bahasa dan membaca telah isi.

4. Aspek-aspek Membaca

Membaca sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua tahap yakni membaca permulaan atau membaca pemahaman. Menurut Tarigan dalam Rishantie, dkk (2015: 12) aspek dalam membaca terdapat dua aspek penting dalam membaca antara lain :

- 1) Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dianggap berada di urutan yang lebih rendah (*lower order*). Dalam mencapai tujuan yang terkandung dalam keterampilan mekanisme tersebut, aktivitas yang paling sesuai adalah membaca nyaring dan membaca bersuara.
- 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skills*) yang dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*).

Menurut Kadir (2019: 9) menganjurkan untuk mempraktekkan aspek literasi awal sudah di tingkat sekolah dasar yaitu kelas 1 dan 2 dimulai dengan pengenalan huruf dan mengutamakan aspek lafal, intonasi, kelancaran dan kejernihan bunyi, hal ini sesuai dengan pendapat dari Hadiana dalam Karimah, dkk (2018: 19) bahwa aspek literasi awal meliputi kelancaran, kejelasan bunyi, intonasi dan pengucapan.

Aspek Membaca permulaan menekankan pada peserta didik pada huruf, hal ini sependapat dengan Juliana (2017: 3). Aspek literasi awal, yaitu siswa harus melek huruf, artinya mereka dapat melafalkan simbol-simbol yang ditulis dengan bunyi yang bermakna tanpa siswa memahami simbol-simbol tersebut, selain itu, siswa dapat membedakan huruf satu sama lain dan menggabungkan huruf menjadi sebuah kata, hal ini sesuai dengan pendapat Ginting (2020: 50) bahwa indikator literasi dini antara lain mengenal dan membaca simbol-simbol seperti kosa kata dan kalimat sederhana, membaca kalimat paragraf dengan lafal dan intonasi yang benar sehingga siswa yang menyimak mudah memahami, membaca dengan cermat jeda dan membaca dengan penekanan pada kata-kata tertentu. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, pembelajaran membaca pada awalnya berorientasi pada literasi. Menurut Dalman (2020: 56), aspek-aspek memulai literasi di kelas awal adalah 1) menggunakan ungkapan yang benar, 2) menggunakan kalimat yang benar, 3) menggunakan intonasi yang benar untuk memudahkan pemahaman, 4) menguasai tanda baca, 5) membaca dengan jelas dan tidak terlihat.

Pendapat lain dikemukakan oleh Dalman (2020: 99) literasi memiliki beberapa aspek, yaitu

- 1) Memahami makna sederhana;
- 2) memahami makna dalam konteks;
- 3) mengevaluasi hasil pemahaman isi bacaan dengan mengkomunikasikannya dalam bahasa sendiri; dan
- 4) Kecepatan membaca disesuaikan dengan keadaan.

Hal ini sesuai dengan aspek pemahaman bacaan Tarigan (2016: 8).

- 1) Memahami makna-makna sederhana seperti kosa kata, tata bahasa dan retorika;
- 2) Memahami tujuan pengarang dan pentingnya tujuan tersebut;
- 3) Penilaian dapat terdiri dari mahasiswa yang berbicara isi kuliah dalam bahasa ibu mereka;
- 4) Kecepatan membaca fleksibel tergantung situasi.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas bisa kesimpulan bahwa aspek-aspek keterampilan membaca disekolah dasar terbagi dua tahap yaitu keterampilan membaca pemahaman dan permulaan, pada keterampilan membaca permulaan dilakukan di kelas rendah yakni kelas satu serta dua. Keterampilan membaca awal lebih menekankan peserta didik melek huruf. Sedangkan pada keterampilan membaca pemahaman dilaksanakan dikelas lanjut yakni kelas tiga, empat, lima dan enam, pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik lebih ditekankan untuk memahami keseluruhan isi teks bacaan.

D. Kemampuan Membaca Permulaan

1. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca merupakan aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk mengenal huruf dan bacaan, dalam dunia pendidikan, membaca merupakan kegiatan yang sangat penting, diikuti dengan menulis dan berhitung, dalam keadaan demikian merupakan salah satu proyek kerjasama sekolah dan orang tua dalam mengenalkan kemampuan literasi anak (Afrianti dan Wirman (2020: 97). Keterampilan yang harus diajarkan kepada anak sejak usia dini. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa dasar yang diajarkan di sekolah (Tantri dan Dewantara, 2017: 77).

Menurut Ginting (2020: 137) memulai membaca merupakan tahapan belajar membaca bagi siswa sekolah dasar. Peserta didik belajar untuk memperoleh keterampilan dan menguasai teknik membaca serta

memahami isi bacaan dengan baik, sehingga guru harus merencanakan pembelajaran membaca dengan baik agar kebiasaan membaca mereka menyenangkan.

Sejalan dengan pandangan Nuran et al. (2021: 163), membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan kepada anak kelas I dan II sekolah dasar atau usia 6-8 tahun. Peserta didik yang masuk sekolah dasar diharapkan membaca terlebih dahulu. Hasmi (2017: 2) mengemukakan 12 bahwa siswa yang akan belajar di kelas 1 SD harus mampu mengenal, mengidentifikasi, mengklasifikasikan huruf, mampu menyusun huruf menjadi suku kata dan kalimat. Membaca permulaan adalah kemampuan siswa membaca berbagai barisan vokal, konsonan, gabungan konsonan dan diftong dalam kata dan kalimat dengan lancar dan jelas menggunakan lafal dan intonasi yang benar.

Rasto (2018: 57) mendefinisikan membaca dini sebagai aktivitas visual, yaitu proses mengubah lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyian. Lambang tertulis berupa huruf, suku kata, kata, kata, dan kalimat, dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca dini merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk memulai keterampilan membaca di kelas awal pada saat anak mulai masuk sekolah.

Kemampuan membaca harus diterapkan sejak dini, terutama dari kelas 1, karena ini adalah tahap awal keaksaraan. Anderson (2018: 28) juga mengatakan bahwa keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terletak pada kemampuan peserta didik menerjemahkan simbol-simbol bahasa tulis yang dicapai melalui membaca yang diajarkan pada tingkat rendah. Semakin baik keterampilan membaca dasar peserta didik, semakin cepat mereka dapat menerjemahkan dan memahami mata pelajaran secara tertulis, di sisi lain, peserta didik dengan kemampuan membaca dasar yang lemah memperoleh

informasi dalam bentuk tulisan lebih lambat dan tertinggal.

Ningrum (2018: 78) mengatakan bahwa mulai membaca merupakan keterampilan yang penting bagi peserta didik sejak usia dini karena merupakan sarana yang sangat berharga dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam kegiatan pembelajaran tingkat selanjutnya, jika keterampilan membaca awal siswa kelas 1 masih kurang baik, hal ini dapat menyebabkan keterlambatan dalam pendalaman bacaan siswa dan mempersulit pemahaman materi pendidikan tertulis.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan tahapan membaca dengan ditandai penguasaan kode alfabetik, yaitu anak hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem serta menggabungkan fonem menjadi suku kata hingga membentuk kata sederhana. Membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Membaca permulaan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian pendidik.

2. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Permulaan

Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi kemampuan membaca. Menurut Lamb dan Arnold (2018: 16) faktor-faktor yang mempengaruhi membaca permulaan antara lain:

Faktor *fisiologis* mencakup kesehatan fisik, pertimbangan *neurologis*, dan jenis kelamin. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbatasan *neurologis* (berbagai cacat pada otak) dan kurangmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka. Gangguan pada alat indra bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan bisa memperlambat kemajuan belajar membaca anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca baik pada awal membaca maupun pada kemajuan membaca (membaca pemahaman). Lamb dan Arnold (2018: 16) berpendapat bahwa faktor fisiologis, intelektual, lingkungan dan psikologis mempengaruhi membaca.

1) Faktor Fisiologis

Faktor Fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan fisik, penilaian, aspek neurologis dan jenis kelamin atau jenis kelamin, ada beberapa kecacatan yang dapat menghalangi anak untuk membaca, yaitu kecacatan pendengaran, bicara dan penglihatan yang dapat memperlambat belajar membaca anak. Para ahli menjelaskan bahwa kesehatan saraf, seperti berbagai cedera otak dan kurangnya kematangan fisik, dapat menyebabkan anak tidak bisa membaca. Kesehatan fisik mengacu pada kesehatan organ bicara, mata dan telinga. Kelelahan juga merupakan kondisi yang kurang baik bagi anak untuk belajar, terutama belajar membaca.

2) Faktor Intelektual

Faktor Intelektual adalah faktor yang berhubungan dengan kemampuan intelektual. Kecerdasan adalah kemampuan global seseorang untuk bertindak dengan sengaja, berpikir rasional dan bertindak secara efektif dalam hubungannya dengan lingkungan. IQ tidak sepenuhnya mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan anak dalam memulai membaca. Metode pengajaran, prosedur dan keterampilan mengajar guru juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

3) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan juga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan membaca anak sekolah dasar. Faktor lingkungan tersebut antara lain:

- a. latar belakang dan pengalaman siswa dirumah
- b. sosial ekonomi keluarga siswa.

- a. Latar belakang dan pengalaman anak di rumah Lingkungan dapat mempengaruhi dan membentuk kepribadian, sikap, nilai dan kemampuan berbahasa anak. Kondisi rumah dapat mempengaruhi dan menyesuaikan anak di tengah-tengah masyarakat. Kondisi rumah atau lingkungan dapat membantu anak dan juga dapat menghalangi anak untuk belajar membaca. Farida (2018: 18) menyatakan bahwa orang tua yang hangat, demokratis, tahu bagaimana mengarahkan anaknya dalam kegiatan pendidikan, mau membuat anak berpikir dan mendorong anak untuk mandiri, adalah orang tua yang sikapnya perlu dipersiapkan anak, karena berbuat baik di sekolah. Anak yang hidup dalam keluarga yang harmonis dan penuh kasih sayang, orang tua yang memahami karakteristik anaknya, dan orang tua yang memiliki tanggung jawab tidak akan mengalami kesulitan, jika anak yang hidup dalam keluarga yang tidak harmonis, tidak memahami anaknya, tidak bertanggung jawab, anak sulit belajar membaca.
- b. Faktor sosial ekonomi keluarga Faktor sosial ekonomi keluarga juga mempengaruhi belajar membaca anak. Latar belakang sosial ekonomi setiap anak berbeda-beda, orang tua dengan latar belakang sosial ekonomi menengah ke atas cenderung merasa bahwa anaknya sudah siap membaca sejak dini, pada umumnya usaha orang tua tidak berhenti pada awal membaca. Orang tua sebaiknya melanjutkan membacakan anaknya secara bertahap dan berkesinambungan, anak biasanya lebih membutuhkan perhatian orang tua daripada uang, di sisi lain, ketika anak-anak di kelas yang lebih rendah mencoba terlibat dalam kegiatan membaca, mereka lebih berempati dengan pembaca yang baik.

Faktor lain yang juga mempengaruhi perkembangan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor-faktor ini meliputi motivasi, minat, dan keterampilan sosial, emosional, dan ekonomi.

a. Motivasi

Motivasi merupakan faktor kunci dalam pembelajaran membaca, yang terpenting adalah guru harus membekali siswa dengan praktik mengajar yang penting dilihat dari sudut minat dan pengalaman anak, sehingga anak memahami kebutuhan belajar membaca sedang belajar

b. Minat

Minat membaca adalah keinginan yang kuat disertai dengan usaha untuk membaca. Orang yang berminat membaca diekspresikan dengan kesediaannya untuk memperoleh bahan bacaan dan kemudian membacanya secara mandiri.

c. Kematangan sosial dan emosi serta penyesuaian diri Kematangan emosi dan sosial memiliki tiga aspek, yaitu (1) kestabilan emosi, (2) kepercayaan diri, dan (3) kemampuan berpartisipasi dalam kelompok.

d. Faktor sosial ekonomi

Faktor sosial ekonomi, orang tua dan lingkungan terdekat merupakan faktor yang membentuk lingkungan rumah siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa status sosial ekonomi siswa berpengaruh terhadap kemampuan verbal peserta didik. Anak yang berasal dari rumah dengan banyak kesempatan membaca di lingkungan dengan bahan bacaan yang beragam memiliki keterampilan membaca yang tinggi.

Faktor fisiologis meliputi kondisi fisik anak, seperti keterbatasan neurologis (cedera otak) yang menghambat anak untuk lancar membaca, oleh karena itu, guru harus mengetahui kebiasaan anak di dalam kelas, jika guru melihat gejala yang terlihat, seperti masalah

penglihatan dan pendengaran, guru harus menyarankan orang tua untuk membawa anak ke dokter, dari faktor intelektual yaitu kecerdasan yang merupakan kemampuan global manusia untuk bertindak sesuai dengan tujuannya, berpikir rasional dan bertindak efektif dalam hubungannya dengan lingkungan. Secara umum, terdapat hubungan positif antara kecerdasan yang diukur dengan IQ dan pertumbuhan rata-rata dalam membaca remedial.

Berdasarkan dari beberapa kutipan diatas, bahwa faktor lingkungan di rumah akan memengaruhi kondisi membaca anak, terutama orangtua.

Orangtua harus mampu mendorong kemampuan anak agar gemar membaca. Faktor sosial ekonomi yaitu ada kecenderungan orangtua kelas menengah keatas merasa bahwa anak-anak mereka siap lebih awal dalam membaca permulaan, namun, usaha orangtua hendaknya tidak berhenti hanya sampai pada membaca permulaan saja. Orangtua harus melanjutkan kegiatan membaca anak secara terus menerus.

Semakin tinggi status sosial ekonomi siswa memengaruhi kemampuan verbal siswa. Orang tua harus mendukung perkembangan bahasa dan intelegensi anak. Sebaiknya orang tua hendaknya menghabiskan waktu mereka untuk berbicara dengan anak agar anak menyenangi membaca berbagi buku cerita, dari beberapa faktor yang mempengaruhi membaca saling berkesinambungan satu dengan lainnya, oleh sebab itu menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan membaca.

3. Indikator Kemampuan

Indikator adalah alat pengukur dalam proses pencapaian tujuan.

Indikator tidak selalu menjelaskan keadaan secara umum, tetapi bisa juga berupa saran (indikator) atau penilaian yang menggambarkan keadaan. Menurut KBBI, indikator adalah sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau informasi. Keterampilan atau kemampuan mengacu pada kemampuan seseorang untuk melakukan berbagai tugas pekerjaan. Semua kemampuan individu pada dasarnya terdiri dari dua faktor, kemampuan intelektual dan fisik.

Menurut Mulyad (2018: 8), tingkat keterampilan seseorang dapat diukur dengan beberapa metrik sebagai berikut.

1. Tentukan bagaimana tugas/pekerjaan dilakukan.
2. Menentukan cara terbaik untuk menyelesaikan tugas/pekerjaan.
3. Menentukan ukuran/jumlah tugas terbaik yang harus dilakukan.
4. Menentukan indikator kualitas terbaik dari pekerjaan yang akan dilakukan.

Somadayo (2019: 7) Dikatakan bahwa seseorang memahami membaca dengan baik jika memiliki keterampilan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan memahami makna kata dan ungkapan yang digunakan oleh penulis.
- 2) Kemampuan memahami makna tersurat dan tersirat.
- 3) Kemampuan menarik kesimpulan

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku kompleks yang tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan kebutuhan persoalan yang tengah dihadapi menggunakan kemampuan mental psikomotorik atau campuran dari kognitif dan motorik melalui pelatihan atau pengondisian bertahap yang akan semakin membuat peserta didik terbiasa dan lihat akan suatu aktivitas atau praktik di sekolah.

4. Indikator Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda- tanda yang berkaitan dengan huuf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ketahap membaca permulaan. Mufiidah. dkk (2019: 111) awal literasi diperoleh berdasarkan empat indikator estimasi yaitu:

- 1) Sebutkan simbol
- 2) Pengucapan bunyi huruf dalam kata

- 3) Kalikan rasio suara dengan bentuk kata
- 4) Menyusun huruf menjadi kata-kata sederhana

Robo (2022: 22) menjelaskan ada beberapa jenis indikator membaca permulaan yaitu:

- 1) Membaca abjad dengan lafal yang benar mulai membaca dari a-z dimulai huruf dan mengucapkannya dalam urutan abjad dengan suara, salah satu hal yang dapat disesuaikan dalam ejaan adalah cara siswa mengucapkan kata atau kalimat.
- 2) Membaca vokal, konsonan dan menggabungkan konsonan dan vokal Vokal disebut juga huruf hidup atau bunyi. Huruf dengan vokal adalah a, i, u, e, o. Konsonan juga disebut huruf mati. Huruf dengan konsonan adalah b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z.
- 3) Membaca suku kata dengan menggabungkan beberapa huruf yang sudah dikenal.
- 4) Membaca Kalimat Sederhana dengan suara keras dengan intonasi dan volume yang benar untuk membantu pendengar dan pembaca memperoleh informasi.

Berdasarkan kutipan diatas , dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan tahapan membaca dengan ditandai penguasaan kode alfabetik, yaitu anak hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem serta menggabungkan fonem menjadi suku kata hingga membentuk kata sederhana. Indikator membaca permulaan meliputi membaca abjad dengan lafal yang tepat, membaca huruf fokal, konsonan, menggabungkan huruf konsonan dan vokal, membaca suku kata, dan membaca nyaring kalimat sederhana, dalam penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Eksperimen* karena kemampuan membaca permulaan peserta didik yang akan diukur berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai abjad, huruf-huruf atau kalimat dalam membaca menggunakan media *flashcard*. Menurut Arikunto (2006:150) tes adalah serentetan pertanyaan dalam latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi,

kemampuan yang dimiliki kelompok atau individu. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan penilaian tes lisan. Tes diberikan pada saat sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Tes yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

E. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013. Bahasa adalah sarana komunikasi atau sarana komunikasi, dalam artian sebagai sarana penyampaian pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Menurut Kridalaksana dkk dalam Susanti (2020: 32), bahasa adalah sistem tanda bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri. Fungsi utama bahasa adalah komunikasi antar manusia.

Bahasa merupakan alat antar anggota masyarakat dalam suatu kelompok dan alat komunikasi individu dan kelompok. Singkatnya, bahasa adalah alat komunikasi. Bahasa tidak pernah terpisah dari manusia. Kegiatan manusia yang tidak melibatkan bahasa membuat sulit untuk menentukan tersedia atau tidaknya bahasa, tidak pernah ada angka pasti berapa jumlah bahasa yang ada di dunia ini, sama dengan jumlah bahasa di Indonesia.

Definisi Kridalaksana konsisten dengan definisi para sarjana lainnya., pada dasarnya, ia mencoba mengungkap esensi bahasa. Berbicara tentang hakikat bahasa, Anderson dalam Aswata (2015: 2-3) mengemukakan delapan prinsip dasar, yaitu: bahasa adalah suatu

sistem, bahasa adalah vokal (bunyi ujaran), bahasa terdiri dari simbol-simbol arbitrer, setiap bahasa adalah unik dan berbeda. Bahasa terdiri dari kebiasaan, bahasa adalah alat komunikasi, bahasa berkaitan erat dengan budaya di mana ia berada, dan perubahan bahasa.

Bahasa digunakan untuk komunikasi, jadi bahasa bersifat linguistik dalam arti penggunaannya jelas ditentukan oleh banyak faktor ekstralinguistik. Faktor linguistik seperti kata, kalimat tidak cukup untuk memfasilitasi komunikasi. Pendidikan, tingkat ekonomi, jenis kelamin juga menentukan penggunaan bahasa, juga faktor situasional, yaitu pembicara, pendengar, yang juga menentukan dalam penggunaan bahasa.

Mewujudkan kesantunan berbahasa positif adalah perwujudannya melalui tindak tutur. Setiap pernyataan harus memiliki tujuan, yaitu membutuhkan tindakan. Salah satu tindak linguistik tersebut adalah “aturan” direktif. Tindak bahasa ini adalah tuturan, yang memegang peranan penting dalam kegiatan linguistik. Tipologi tindak tutur meliputi menyuruh, meminta, menunggu, memohon, mengizinkan, mengajak, menasihati, termasuk mengingkari.

Menurut Rambe (2018: 102), pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan tugasnya. Menurut Atmazak (2013: 98), tujuan jurusan Bahasa Indonesia adalah agar mahasiswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan, menghormati dan bangga akan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan kesatuan. bahasa nasional, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosi dan sosial, menikmati dan

menggunakan karya sastra untuk memperluas wawasan, mengamalkan dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, serta menghargai dan membanggakan Sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Peserta didik pun agar memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada dasarnya bahasa merupakan alat komunikasi bagi manusia, maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik, hal ini juga terdapat pada kurikulum berbasis kompetensi/KBK (dalam Djuanda, 2014: 74) bahwa dalam pembelajaran di kelas, peserta didik harus dilatih untuk lebih banyak menggunakan bahasa dalam berkomunikasi, daripada menuntut lebih banyak pengetahuan. Resmini.dkk (2007: 31) juga menunjukkan bahwa “pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang sebenarnya baik secara lisan maupun tulisan.

Adapun tujuan umum pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan (Depdiknas, 2006: 22) adalah sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Kaitan materi menulis paragraf dengan tujuan menulis yang diungkapkan oleh Depdiknas terletak pada poin 5 yaitu dengan menulis paragraf siswa diharapkan dapat memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Pembelajaran yang ada pada jenjang sekolah dasar pasti memiliki tujuan untuk peserta didik termasuk pada mata pelajaran bahasa Indonesia, di dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi yakni sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu, serta alat komunikasi antar daerah dan antar kebudayaan. Pembelajaran bertujuan untuk membentuk ataupun meningkatkan keahlian peserta didik dalam bidang akademik. Pembelajaran menurut Darsono dalam Hamdani (2011: 23) menjelaskan:

menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Menurut Rambe (2018: 103) beberapa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan
- 2) Menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan internasional serta bangga karenanya.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosi dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk meningkatkan wawasan, budi pekerti, pengetahuan dan keterampilan bahasa dan sastra sebagai kekayaan budaya bangsa Indonesia dan juga sebagai intelektual.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Tujuan

pembelajaran bahasa adalah untuk membimbing perkembangan bahasa siswa melalui menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Tujuan yang terkait dengan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah:

- 1) Penggunaan bahasa Indonesia sebagai ungkapan kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang berakhlak mulia dan berkepribadian.
- 2) Menguasai bahasa Indonesia merupakan perwujudan manusia yang cakap, cakap, kritis, kreatif dan inovatif Penggunaan bahasa Indonesia merupakan perwujudan manusia yang berakal sehat, mandiri dan percaya diri.
- 3) Penggunaan bahasa Indonesia sebagai ungkapan toleransi, kepekaan sosial, demokrasi dan tanggung jawab.

Dalam kurikulum 2013, keempat tujuan tersebut di atas diterjemahkan ke dalam KI dan KD untuk penyelenggaraan pendidikan. Pengkajian Bahasa Indonesia di MI bertujuan agar siswa dapat menggunakan dan menguasai bahasa Indonesia sebagai pribadi yang percaya diri berilmu, berakal dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata

pelajaran. Peserta didik diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik untuk mengemukakan gagasan atau perasaan dan berpartisipasi dalam masyarakat, dengan pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik diarahkan untuk meningkatkan komunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup memiliki empat keterampilan berbahasa yaitu menulis, membaca, mendengarkan dan berbicara, hal tersebut sejalan dengan ungkapan Depdiknas No.22 dalam Romodon, dkk (2020: 318)

“Ruang lingkup matapelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen berbahasa dan kemampuan berbahasa yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis”. Begitu juga yang diungkapkan oleh Tarigan (2013) empat komponen keterampilan berbahasa tersebut yaitu “Keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*)”.

Keempat kemampuan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan satu sama lain. Keempat keterampilan berbahasa tersebut secara umum terbagi menjadi dua keterampilan yaitu keetrampilan reseptif dan produktif. Menurut Zainurrahman (2011: 2) “Menulis dan berbicara merupakan keterampilan produktif, sedangkan membaca dan mendengarkan merupakan keterampilan reseptif”.

Menulis dan berbicara disebut sebagai keterampilan produktif karena kedua keterampilan berbahasa ini merupakan kemampuan menggunakan bahasa untuk menyampaikan makna. Membaca dan menyimak menangkap makna yang disampaikan melalui bahasa. Kaitan pembelajaran ruang lingkup bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran menulis paragraf yaitu menulis paragraf adalah

pembelajaran menulis bahasa Indonesia.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia adalah aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, dimana menulis dan berbicara merupakan keterampilan produktif, sedangkan membaca dan mendengarkan merupakan keterampilan reseptif. Ruang lingkup tersebut merupakan bagian dari penjelasan pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan instrumen pembelajaran, juga di tingkat sekolah dasar. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “media”. Kata secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Rohan (2019: 4), media adalah perantara atau perantara pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Lingkungan belajar merupakan salah satu metode atau alat belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk merangsang model pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran secara efektif mencapai tujuan yang diinginkan.

Aghni (2018: 34) Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “presentasi”. Secara garis besar, media adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media massa sebagai perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi. Beberapa definisi

tersebut mengemukakan bahwa media adalah sarana komunikasi berupa orang, bahan atau peristiwa yang membantu menciptakan kondisi yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa media tidak hanya berkaitan dengan benda tetapi juga berupa kegiatan yang dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan pembelajaran, pengertian media lebih menitik beratkan pada kegiatan media sebagai fasilitator yang dapat mendukung siswa dan membantu mereka memahami konsep materi dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar tidak terbatas pada alat-alat, tetapi meliputi penggunaan lingkungan, baik yang dirancang untuk belajar maupun tidak, dan kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

The Association for Education and Communication Technology (ACET) mendefinisikan lingkungan belajar sebagai wadah yang digunakan dalam proses transfer informasi Nurseto (2012: 2). Antero, dkk (2017: 66) menjelaskan hal yang sama yaitu bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menghubungkan atau menyampaikan informasi, baik berupa bahan, alat atau teknik yang dapat mendorong siswa untuk memahami al. menemukan pembelajaran

Media pendidikan dan pembelajaran dianggap efektif ketika memfasilitasi penciptaan dan pemeliharaan pengetahuan dan keterampilan. Lingkungan belajar digunakan dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman belajar melalui penggunaan berbagai benda berwujud yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media harus dipilih sedemikian rupa sehingga mendukung proses pembelajaran, maka tujuan pendidikan harus dipilih yang mendukung media, tetapi sebaliknya (Juliana, dkk, 2020: 55).

Media massa dapat digunakan secara efektif dalam pengaturan formal di mana peserta didik bekerja secara mandiri atau guru bekerja dengan kelompok peserta didik lainnya. Media digunakan sebagai faktor tambahan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Hamid, dkk, 2020: 77)

Kemp dan Dayton menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memberikan kontribusi penting, yaitu: penyampaian pesan pembelajaran dapat dibakukan, pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui penerapan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diakui dalam kaitannya dengan partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas. Pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan di mana diperlukan, sikap positif siswa terhadap mata pelajaran dan pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran guru berubah ke arah yang positif.

Media sebagai alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang relevan adalah mata pelajaran yang keberadaannya bertujuan agar pesan lebih mudah dipahami dan dipahami oleh peserta didik, jika media merupakan sumber belajar, maka media dapat diartikan secara luas sebagai orang, benda atau peristiwa yang dapat digunakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu (yang dapat berupa alat, bahan atau situasi) yang digunakan sebagai alat komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep di bawah batasan lingkungan belajar di atas, yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep

pembelajaran, dalam penelitian ini pengaruh media pembelajaran dapat dilihat yaitu dengan kesesuaian media pembelajaran yang digunakan pada saat berlangsungnya melakukan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang sesuai akan membuat meningkatnya semangat dan aktifnya peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan pendidik.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Susilana., dkk. (2008: 10) Tugas media pembelajaran dapat ditekankan sebagai berikut:

- 1) Pemanfaatan lingkungan belajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri untuk menciptakan situasi belajar yang lebih efektif.
- 2) Lingkungan belajar merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, artinya lingkungan belajar merupakan komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi terkait dengan komponen lain untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Penggunaan lingkungan belajar harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dari isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini menuntut agar pembelajaran melalui penggunaan media selalu mengingat pentingnya keahlian dan bahan ajar.
- 4) Lingkungan belajar tidak dimaksudkan untuk hiburan, sehingga tidak boleh digunakan untuk permainan atau untuk menarik perhatian peserta didik.
- 5) Pembelajaran dari media dapat mempercepat pembelajaran. Dengan fitur ini, lingkungan belajar memungkinkan peserta didik mencatat tujuan dan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat.
- 6) Media pembelajaran meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, pada umumnya hasil belajar peserta didik membutuhkan waktu yang lama untuk terbentuk dengan bantuan lingkungan belajar, sehingga kualitas pembelajaran menjadi sangat penting.
- 7) Lingkungan belajar menciptakan dasar yang konkret untuk berpikir dan dengan demikian dapat mengurangi tampilan kata-kata.

Rowntree (2017: 3) menghadirkan enam fitur media, yaitu:

- 1) Menciptakan motivasi untuk belajar,
- 2) Pengulangan dari apa yang dipelajari,
- 3) Penyediaan aliran pembelajaran,
- 4) Mengaktifkan respon siswa,
- 5) Berikan umpan balik segera
- 6) Dorong pelatihan pencocokan.

Media juga berfungsi dalam kaitannya dengan pembelajaran yang berlangsung tanpa kehadiran guru. Media seringkali menjadi “paket” untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam situasi seperti itu, tujuan telah ditetapkan, instruksi kerja atau pedoman telah diberikan untuk mencapai tujuan, materi atau materi telah diatur dengan benar, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang diperlukan dalam situasi demikian dapat berupa modul, paket pembelajaran, kaset dan program komputer yang digunakan oleh peserta didik atau peserta pelatihan, dalam modus ini, guru atau pembina berperan sebagai pembina pembelajaran (Miftah, 2021: 16).

Dalam proses pembelajaran, Wina Sanjaya menjelaskan dalam buku Aghni (2018: 4) bahwa lingkungan belajar memiliki banyak fungsi yaitu:

- 1) Fungsi komunikasi
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.
- 2) Tugas motivasi
Penggunaan lingkungan belajar bertujuan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Pengembangan lingkungan belajar dengan demikian tidak hanya mencakup unsur seni, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran siswa untuk meningkatkan pembelajaran mata pelajaran dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan
Pembelajaran melalui penggunaan media tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta untuk mengembangkan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan membuat aspek kognitif tingkat tinggi. Bahkan lebih dapat meningkatkan sikap dan keterampilan

- 4) Fungsi Kompensasi Persepsi
Dengan bantuan lingkungan belajar, harus dimungkinkan untuk membandingkan pengamatan setiap siswa sedemikian rupa sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan
- 5) Fungsi individualitas
Pemanfaatan fitur media pembelajaran untuk melayani kebutuhan setiap individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Ekayani (2017: 76) manfaat media pembelajaran Secara umum media memiliki keunggulan:

- 1) Perjelas pesan agar tidak terlalu verbal,
- 2) Melampaui batas ruang, waktu, energi dan sensasi.
- 3) Membangkitkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan materi pembelajaran,
- 4) Memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya,
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Keuntungan menggunakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai keterbatasan siswa. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat membentuk pengalaman siswa, siswa dari kelompok kurang mampu tidak memiliki pengalaman keseharian yang sama dengan siswa dari kelompok mampu, dalam hal ini, belajar dari media dapat membantu, misalnya film, televisi, video, gambar, dll.
- 2) Media pembelajaran bisa melampaui ruang kelas. Penyajian benda yang terlalu besar atau terlalu berat untuk dibawa ke dalam kelas, misalnya hewan besar, dapat diatasi dengan menggunakan alat bantu pembelajaran seperti foto, slide, gambar, model, televisi, dan lain-lain.
- 3) Media pembelajaran dapat memanipulasi objek yang terlalu kecil (tidak terlihat oleh mata telanjang), seperti atom molekul, sel, bakteri, media seperti mikroskop, loop, model, gambar, dll.
- 4) Media massa dapat mengatasi gerakan yang terlalu lambat atau cepat, melalui penggunaan media film, film slide, video televisi, dll.
- 5) Media pembelajaran dapat menangani hal-hal yang terlalu kompleks dan rumit untuk dipahami, seperti sistem kelistrikan pesawat terbang, sistem peredaran darah atau

struktur tubuh manusia. Ini dapat diatasi dengan penggunaan film, slide, televisi, video, gambar, foto, dll.

- 6) Media pembelajaran dapat menampilkan fenomena alam seperti angin bertiup, bunga mekar, letusan gunung berapi, gerhana matahari melalui penggunaan film, film strip dan slide.
- 7) Media massa memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan masyarakat atau kondisi alam, terutama melalui pengamatan kebun binatang, taman nasional, museum, kebun raya, cagar alam dan industri.
- 8) Media massa menghasilkan observasi peserta didik yang konsisten terhadap sesuatu, dengan menggunakan film, slide, dan mikroskop.
- 9) Media massa dapat menanamkan konsep yang konkrit dan realistis melalui penggunaan gambar, film dan model.
- 10) Media dapat mengembangkan keinginan dan minat belajar baru serta menimbulkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar peserta didik (hampir semua media dapat digunakan)

Ely dan Mahnun (2018: 88) Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan dengan meningkatkan kecepatan belajar (speed of learning),
- 2) Menawarkan kemungkinan untuk pelatihan yang lebih individual,
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah untuk mengajar,
- 4) Pelajaran dapat dibagi rata,
- 5) Meningkatkan pelaksanaan pembelajaran langsung,
- 6) Penyajian pendidikan yang lebih luas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat memperjelas pesan guru kepada peserta didik, pembelajaran lebih bervariasi dan dapat menarik perhatian peserta didik membuat peserta didik lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi instruksional kepada siswa dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk meningkatkan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar dengan cara yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan perantara yang menghubungkan pengirim pesan dengan penerima pesan, dalam hal ini pesan adalah bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan program pendidikan. Menurut Rudy Brets (2017: 34) Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda yaitu:

1. Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film, tv.
2. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara.
3. Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
5. Media visual diam, seperti: halamman cetak, foto, microphone, slide bisu.
6. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio
7. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Jenis lingkungan belajar dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

1) Media Visual

Media visual adalah media yang representasinya memiliki berbagai unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visualisasi yang menampilkan gambar statis dan visualisasi yang menampilkan gambar atau simbol bergerak.

2) Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang secara bersamaan dapat menampilkan unsur visual dan audio sekaligus menyampaikan pesan atau informasi. Media audiovisual

dapat menampilkan objek dan peristiwa sebagaimana adanya

3) Multimedia

Apakah berbagai data digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan tertentu. Elemen-elemen ini termasuk teks, grafik, gambar, foto, animasi, suara dan video.

4) Cetak

Media cetak adalah media visual yang tidak diproyeksikan yang ditampilkan dalam bentuk cetakan. Media cetak merupakan salah satu media tertua dan banyak digunakan dalam pembelajaran, Karena media cetak praktis digunakan dan tersebar di berbagai tempat, berikut contoh media cetak dalam media visual non proyeksi yaitu buku teks, modul dan majalah.

Media pembelajaran juga dapat dikelompokkan menurut jenisnya sebagai berikut:

- 1) Media asli seperti: akuarium dengan ikan dan tumbuhan, terarium dengan hewan dan tumbuhan darat, kebun binatang dengan semua hewan yang ada, kebun percobaan/kebun raya dengan berbagai tanaman, serangga (dalam bentuk kotak kaca berisi serangga, semut, rayap, dll.).
- 2) Media asliasli hidup, misalnya: Herbarium, taksidermi, pembotolan, bioplastik dan diorama (pameran hewan dan tumbuhan kering di tempat aslinya di alam).
- 3) Media asli benda mati, misalnya: berbagai batuan mineral, kereta api, pesawat, mobil, bangunan, lempengan dan plakat.
- 4) Peniruan bahan atau desain asli, seperti: model cakram dalam bumi, model penampang batang, model penampang daun, model boneka, model tubuh manusia yang dapat dilepas dan dapat dipasang, model globe, model atom, model DNA, model.
- 5) Media grafis: Diagram (diagram), bagan, diagram, poster, tanda, gambar, foto, lukisan. f. Media dengar (audio): Program radio, tape recorder, rekaman, kaset, kaset, speaker, telepon.
- 6) Media audio-visual: Televisi, video, film suara (gambar langsung), gambar suara.
- 7) Media proyeksi: Proyeksi gambar diam, mis. slide, strip film, overlay; Proyeksi gerak (proyeksi film), misalnya film feature atau gambar hidup (biasanya 8 mm, 16 mm, 36 mm). Bahan cetak: buku cetak, koran, majalah, kartun.

Pembelajaran melalui media cetak lebih cocok menggunakan materi yang diserap dari sudut pandang yang baik dan menarik, dan media cetak saat ini harus memperhatikan unsur-unsur yang mendasarinya agar mudah dipahami.

Berdasarkan beberapa teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran bukan hanya alat, tetapi juga strategi dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak jenis sebagai sumber belajar, media pembelajaran sebagai sumber pengetahuan atau sumber informasi bagi siswa, dan juga media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang meliputi berita, orang, bahan, alat, teknik dan alat yang hasil belajarnya dapat mempengaruhi siswa.

4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Menurut Arsyad (2022: 25) Media pembelajaran tentunya harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:

1) Efisiensi

Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada efisiensi (efektivitas) pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pengembangan kompetensi. Pendidik harus dapat berusaha memanfaatkan lingkungan belajar yang diperlukan untuk pembentukan kompetensi belajar secara optimal.

2) Relevansi

Kesesuaian lingkungan belajar yang digunakan dengan tujuan, kekhasan mata pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta waktu yang tersedia.

3) Efisiensi

Ketika memilih dan menggunakan media pembelajaran, perhatian harus diberikan untuk memastikan bahwa media

tersebut tidak mahal atau tidak mahal, tetapi dapat menyampaikan pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaan memerlukan waktu yang relatif sedikit, kemudian sedikit usaha.

- 4) Dapat digunakan
Lingkungan belajar yang dipilih harus benar-benar digunakan atau diterapkan selama pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 5) Kontekstual
Dalam pemilihan dan pemanfaatan lingkungan belajar hendaknya diutamakan aspek lingkungan sosial dan budaya mengingat aspek pengembangan kecakapan hidup dalam pembelajaran.

Muryanti (2019: 35) Prinsip utama yang harus diperhatikan dalam penggunaan materi pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah lingkungan pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dalam memahami materi pembelajaran, agar benar-benar memanfaatkan lingkungan belajar untuk mendukung siswa dalam kegiatan belajarnya, maka beberapa prinsip harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Lingkungan belajar yang digunakan guru harus sesuai dan ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, lingkungan belajar benar-benar bertujuan untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Lingkungan belajar yang digunakan harus sesuai dengan mata pelajaran dan kompleksitas mata pelajaran.
- 3) Lingkungan belajar harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tuntutan peserta didik, setiap peserta didik memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda-beda, guru harus memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- 4) Lingkungan belajar yang digunakan, perhatian harus diberikan pada efisiensi dan efektivitas, setiap lingkungan yang direncanakan harus memperhatikan efisiensi penggunaannya.
- 5) Lingkungan belajar yang digunakan harus sesuai dengan keterampilan guru. Betapa pun canggihnya lingkungan belajar, tanpa kemampuan teknis untuk menggunakannya, tidak ada gunanya. Guru terlebih dahulu harus mempelajari cara menggunakan media pembelajaran yang digunakan.

Nafi'atul (2019: 76) Pendidik media harus mengikuti prinsip-prinsip tertentu untuk mencapai hasil yang baik ketika menggunakan media. Prinsip Nana Sudjana yang disebutkan oleh Syaiful Bahri dan Aswan Zain adalah:

- 1) Menemukan jenis media yang tepat
- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan topik tertentu.
- 3) Sajikan media dengan benar.
- 4) Menempatkan media atau menarik perhatian pada waktu yang tepat

Prinsip yang dapat digunakan dalam memilih media pembelajaran dibagi menjadi dua bagian, sebagai berikut:

- 1) Dengan cara memilih alat yang sudah tersedia oleh guru dan sudah ada di pasaran serta dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Pilih berdasarkan kebutuhan nyata, terutama dalam hal tujuan yang ditetapkan secara khusus dan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Media pembelajaran cocok bila selain prinsip-prinsip pemilihan media juga memperhatikan beberapa faktor, seperti diuraikan di bawah ini:

- 1) Objektivitas
Unsur subjektivitas guru dalam pemilihan media pengajaran harus dihindari. Ini berarti bahwa guru tidak dapat memilih media pengajaran berdasarkan preferensi pribadi.
- 2) Kurikulum
Kurikulum yang diajarkan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum saat ini dalam hal isi, struktur dan kedalaman.
- 3) Subjek program
Tujuan program adalah siswa yang menerima informasi pelajaran melalui media pengajaran.
- 4) Situasi dan keadaan masing-masing juga harus diperhatikan saat memilih bahan ajar yang akan digunakan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran saat menggunakan media belajar, perhatian khusus harus diberikan pada keuntungannya; pemanfaatan lingkungan belajar berfungsi untuk memperlancar kegiatan belajar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dalam menggunakan media pembelajaran juga harus memperhatikan keefektifan dan efisiensi media tersebut dan guru juga harus menggunakan atau dapat menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media yang tepat membantu guru memfasilitasi transfer mata pelajaran kepada peserta didik, karena media memberikan siswa motivasi, kejelasan dan saran atau dorongan untuk mengikuti pelajaran, oleh karena itu guru harus memiliki pengetahuan tentang bagaimana memilih media yang tepat untuk menentukan atau memilih bahan yang akan diangkut.

G. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Flashcard adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang terdapat pada kartu tersebut, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, menulis, mengenal angka dan mengenal huruf.

Noviana (2020: 38) menjelaskan bahwa gambar pada *FlashCard* membantu siswa mengingat sesuatu yang berkaitan dengan konten *FlashCard*. Lindawati (2018: 61) menjelaskan bahwa *FlashCard* dapat dikonfigurasi besar atau kecil. *FlashCard* adalah media visual yang terdiri dari 2 bagian berupa kartu yang terdiri dari gambar dan kata yang saling berkaitan. Gambar pada *FlashCard* merupakan alat pembelajaran untuk menyampaikan pesan yang disajikan dengan arti atau penjelasan gambar yang ditambahkan di bagian belakang setiap kartu (Fauziah 2016: 2),

sementara itu Febriyantou (2019: 110) menyatakan bahwa media *flashcard* adalah media berbentuk kartu sederhana yang memungkinkan guru menyampaikan isi materi dengan cara yang sederhana, namun memungkinkan siswa dengan mudah mengenali gambar dan tulisannya.

Media *flashcard* menjelaskan Susilana (2020: 24) *Flashcard* adalah alat bantu pembelajaran berupa kartu bergambar dengan ukuran 25x30 cm. Gambar dibuat dengan tangan atau dari foto, atau menggunakan gambar atau gambar yang sudah ada yang direkatkan ke lembaran kartu memori. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa *flashcard* adalah media berbentuk kartu bergambar yang dibentuk dari foto atau gambar, di bagian belakang masih terdapat keterangan sesuai gambar di kartu memori.

Suryana (2020: 125) menyatakan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu berisi gambar dan ekspresi yang sengaja dibuat oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek antara lain:

Kembangkan ingatan, latih kemandirian, dan perluas kosa kata. Kartu indeks adalah sekumpulan kartu yang berisi istilah atau kombinasi istilah dan gambar. Berguna untuk media belajar membaca dan mengenal bentuk, benda, binatang, matematika dan aktivitas lainnya.

Ardiyanti (2018: 78) *Flashcard* adalah alat bantu belajar berupa kartu bergambar yang dirancang untuk membantu pemula dalam menghafal materi pembelajaran dengan lebih mudah dengan menunjukkan gambar di bagian depan dan arti atau penjelasan gambar di bagian belakang. Media ini bisa menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan akibat belajar bahasa baru.

Arsyad (2013: 115) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau simbol yang dapat diingat dan diingat oleh peserta didik tentang sesuatu yang berkaitan dengan gambar tersebut. Pendapat ini mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar dan tulisan agar siswa dapat dengan mudah mencerna apa yang tertulis dengan bantuan gambar. Susilana & Riyana (2007: 93) Media *flashcard* adalah bahan ajar berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm, gambarnya dibuat secara manual atau sebagai foto, gambar pada kartu memori merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan deskripsi dari masing-masing gambar. Pendapat ini mengemukakan bahwa *flashcard* adalah peta bergambar yang disesuaikan dengan mata pelajaran, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan, dalam hal ini materinya juga bisa literasi, jadi lingkungannya adalah surat. Indeks dan kartu kata dan mungkin pengetahuan umum. Menurut Satriana (2013: 15) *Flashcard* adalah media visual berupa kartu-kartu yang membentuk gambar-gambar yang saling berhubungan untuk menyampaikan pesan dari sumber berita kepada penerima berita.

Menurut Fatkhani (2018: 47), *flashcard* adalah bahan pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm. Flashcards adalah sekumpulan pesan yang direkomendasikan yang dirinci pada setiap gambar di bagian belakang kartu.

Flashcard adalah berupa media pembelajaran yang berisi gambar dan kata-kata yang dapat diubah ukurannya untuk dikerjakan siswa dan dapat dibeli atau digunakan terlebih dahulu. Sumber daya ini adalah lingkungan belajar yang dapat membantu meningkatkan hal-hal seperti: Kembangkan ingatan, latih kemandirian, dan perluas kosa kata.



Gambar 1. Media *Flashcard*

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *FlashCard* adalah media pembelajaran *FlashCard* adalah media pembelajaran berupa sebuah kartu yang terdapat sebuah gambar, tanda simbol serta penejelasanannya, media ini cocok untuk mengingatkan keterampilan membaca permulaan kepada peserta didik. *FlashCard* juga dapat disesuaikan ukuran besar atau kecilnya tergantung jumlah peserta didik yang akan dihadapi yang kebanyakan ukuran Flash Card 25x30. Media pembelajaran berupa kartu dengan gambar dan kata-kata. *Flashcard* dapat membantu mengembangkan memori dan menambah kosa kata. *Flashcard* adalah kartu berupa bahan pembelajaran yang berisi gambar dan kata-kata yang dapat diubah ukurannya sesuai dengan siswa yang menghadapinya, dan untuk mendapatkannya dapat dibuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Flashcard adalah alat yang dapat membawa keceriaan dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Wahyun (2020: 22), *flashcard* adalah kartu berupa bahan pembelajaran yang berisi gambar dan kata yang dapat disesuaikan dengan ukuran peserta didik yang ditemuinya dan untuk mendapatkannya dapat dibuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.

Media *flashcard* adalah yang dapat mengarahkan peserta didik pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada di kartu tersebut. *Flashcard* adalah lingkungan yang nyaman dan nyaman yang menghadirkan pesan singkat sebagai materi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berbagai kartu memori, Baca kartu, hitung kartu, kartu hewan, dan lainnya.

Menurut Susilana dan Riyana (2017: 18), media *flashcard* memiliki kelebihan.

- a. Kelebihan media *flashcard* terbagi menjadi empat bagian, yaitu:
 - a) Mudah dibawa ukurannya yang kecil, *FlashCard* dapat disimpan di atas atau bahkan di dalam saku, sehingga tidak memakan banyak tempat dan dapat digunakan di mana saja, di dalam maupun di luar kelas.
 - b) Media kartu praktis sangat nyaman jika dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakan media ini, media ini juga tidak membutuhkan listrik, ketika anda menggunakannya, anda tinggal mengatur urutan gambar sesuka kita, pastikan gambar berada pada posisi yang benar, tidak terbalik, dan setelah anda menggunakannya, anda tinggal menyimpannya menjadi satu atau gunakan kotak khusus agar tidak berantakan.
 - c) Mudah diingat bahwa ciri media *flashcard* adalah penyajian pesan singkat pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang dll. Penyajian pesan singkat ini memudahkan ingatan peserta didik. Perpaduan antara gambar dan teks memudahkan untuk mengenali suatu konsep, gambar dapat membantu anda mengetahui nama suatu objek, dan sebaliknya, melihat huruf atau teks dapat membantu anda mengetahui apa objek atau konsep tersebut.
 - d) Media *flashcard* yang menyenangkan dapat digunakan melalui permainan, misalnya, peserta didik berlomba menemukan suatu benda atau nama tertentu pada *flashcard* yang disimpan secara acak sambil

berlari, peserta didik berlomba mencari sesuai petunjuk, yang tidak hanya mengasah kemampuan kognitif tetapi juga ketangkasan (fisik).

Adapun kelebihan media *FlashCard* menurut Aribowo (2014: 4-5) sebagai berikut:

a) Portabel

Media *Flash Card* menawarkan kepada peserta didik serta guru sebagai alat pembelajaran yang portabel, yang akan dapat mempermudah guru serta peserta didik untuk membawa *Flash Card* ini kemana pun dan mudah dibawa dari pada harus membawa-bawa buku tulis atau catatan untuk menghafal. *Flash Card* ini juga tidak sebesar buku dan juga tidak berat.

b) Efisien

Media *Flash Card* ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik, alat peraga lainnya, jika akan menggunakannya kita atau guru hanya melakukan penyusunan urutan gambar yang sesuai dengan keinginan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik, pastikan posisi gambarnya tepat jangan sampai *Flash Card* terbalik yang akan menyebabkan peserta didik tidak bisa melihat dalam jurnal (Haris, 2019, hlm. 47).

c) Serba guna

Guru dapat menggunakan *Flash Card* untuk hampir setiap mata pelajaran, misalnya saja pelajaran bahasa Inggris sebagaimana diterapkan oleh Wardani. *Flash Card* mampu menjelma sebagai alat pembelajaran yang sempurna untuk menghafalkan huruf dan memperelajari suku kata dan sebagainya.

d) Biaya yang relatif terjangkau *Flash Card*.

Flash Card ialah salah satu media alternatif yang sangat murah serta bisa digunakan untuk belajar pembelajaran lainnya. Penggunaan tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah serta penuh warna. Sebaliknya, guru atau pendidik membuat media ini dengan kartu ukuran sesuai kebutuhan guru.

e) Tak terbatas, dapat selalu ditambah.

Jumlah media *Flash Card* juga bisa selalu ditambah, bukan hanya mentok dengan beberapa kartu saja. Guru bisa menambah gambar jenis lainnya dengan contoh media *FlashCard* bertema hewan maka guru bisa menambah gambar hewan yang lain.

f) Gampang diingat.

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk memperkenalkan hal yang baru, contohnya, untuk memperkenalkan nama-nama sebuah benda yang di sekitar dapat dibantu dengan *FlashCard* ini yang dimana mempunyai sebuah gambar benda tersebut, begitupun sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda tersebut maka dengan melihat hurufnya atau teksnya peserta didik akan mengetahuinya.

Menurut Noviana (2020: 39) mengatakan bahwa media pembelajaran *Flash Card* ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a) *FlashCard* mudah untuk di bawa serta mudah cara pembuatan media *FlashCard* ini serta penggunaannya, *FlashCard* juga mempermudah untuk peserta didik untuk mengingat, dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus.
- b) Gampang diingat, menyajikan pesan atau arti pada setiap kartu/*FlashCard*.
- c) Menyenangkan, dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *FlashCard* yang disimpan secara acak.

Sedangkan menurut Awidasworo (2017: 2) menyatakan bahwa kelebihan media *FlashCard* menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan siswa tidak bosan, media *FlashCard* ini dapat mengenalkan huruf atau suku kata dengan gambar untuk membantu peserta didik belajar membaca permulaan, semua lingkungan belajar dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Genjek (2019:

150) Media *FlashCard* memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya sebesar kartu pos.
- b) Nyaman dibuat dan digunakan agar siswa dapat selalu belajar dengan baik dengan media tersebut.
- c) Mudah diingat karena kartu ini memiliki gambar yang sangat menarik.
- d) Media *flashcard* juga membuat suasana menjadi sangat menyenangkan dan memotivasi peserta didik

Berdasarkan beberapa teori yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *FlashCard* adalah media yang praktis pembuatannya, dan gampang di ingat oleh peserta didik karena tampilannya yang menarik bagi peserta didik serta dapat membuat peserta didik senang dalam belajar, Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya selain itu juga, peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermakna.

b. Kekurangan media *flashcard*.

Kelemahan dari media *FlashCard* ini adalah siswa hanya memahami kata-kata dan gambar pada *FlashCard* (Pande, 2015: 4) mengatakan bahwa media *flashcard* memiliki kelemahan yaitu peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata-kata dan gambar yang ada pada media *flashcard*. Sedangkan menurut Akbar (2020: 148) mengatakan bahwa kekurangan kartu flash adalah

- a) menekankan persepsi visual,
- b) kurang efektif dalam ukuran kelompok besar,
- c) kurang efektif untuk menjelaskan gambar yang kompleks.

Setuju dengan Akbar setelah Pradana (2020: 557) mengatakan bahwa penyampaian materi kurang lengkap karena persepsi visual untuk satu kelas kurang kuat menggunakan posisi duduk siswa setelah huruf peserta lain dapat melihat media *FlashCard* dan telah melakukan. Menggunakan metode belajar yang berbeda, jika tidak belajar dengan cepat menjadi membosankan. Kelemahan kartu saku Menurut Saputri (2020: 58), kartu saku hanya cocok untuk kelompok kecil yang terdiri dari 25 peserta didik karena kartu saku tidak dapat dilihat dalam kelompok besar, terutama untuk siswa yang duduk di belakang.

Noviana (2020: 39) kekurangan media pembelajaran *FlashCard* sebagai berikut:

- a) Menekankan peserta didik dapat melihat media *FlashCard* tersebut di depan kelas.
- b) Kurangnya efektif jika memakai media *FlashCard* di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif
- c) Ukuran media *Flashcard* hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk untuk kelompok besar.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *FlashCard* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efisien karena jika peserta didik duduk di belakang maka *FlashCard* tersebut tidak jelas atau tidak terlihat, Kurangnya efektif jika menerangkan gambar yang kompleks serta saat menggunakan *FlashCard* dengan metode yang gitu-gitu saja maka peserta didik akan lebih bosan/jenuh.

3. Penggunaan Media *FlashCard*

Pembelajaran dapat ditingkatkan jika salah satunya didukung oleh penggunaan lingkungan belajar. Menurut Trisnant (2018: 348) Media *FlashCard* dapat digunakan dengan berbagai cara, dapat dilakukan dengan cara bermain atau guru memegang *flashcard* setinggi dada menghadap siswa, kemudian guru menjelaskan isi dari *flashcard* tersebut misalnya. gambar dan cara membacanya. Sedangkan menurut Fauziah (2016: 2-3) menyatakan bahwa siswa dikenalkan dengan penggunaan media *flashcard* kemudian dijelaskan bahwa guru dengan cepat mengubah posisi *flashcard* yang tidak dibahas dari posisi belakang ke posisi depan.

Lindawati (2018: 62) menjelaskan penggunaan media *FlashCard* dan mengenalkan benda-benda yang sering dilihat peserta didik, seperti Noviana (2020: 41) pendapatnya hampir sama dengan Trisnant, namun dengan sedikit lebih banyak kebebasan dalam menggunakan media *FlashCard* sebagai berikut:

- a. Letakkan kartu secara acak di dalam kotak dan tidak perlu menyusunnya
- b. Siswa dengan tiga orang berdiri berdampingan.
- c. Guru meminta untuk mencari gambar kuda, kemudian siswa berlari ke kotak untuk mengambil kartu bergambar kuda di punggungnya bertuliskan 'Kuda'.

Menggunakan media *FlashCard* menurut Umroh (2019: 46-47) mengatakan bahwa guru terdapat beberapa langkah untuk menggunakan media ini, yaitu sebagai berikut:

- a) Guru memperlihatkan *FlashCard* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya materi huruf.
- b) Guru mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya
- c) Guru memerintah peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut.
- d) Guru perlahan menurunkan *Flas Card* tersebut.
- e) Guru melanjutkan huruf yang lain.

- f) Setelah selesai guru menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, guru membagikan beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah games. Games tersebut bisa dilakukan seperti berlomba lomba mencari sebuah kata atau gambar lalu memasukan *FlashCard* tersebut ke box atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *FlashCard* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari guru.

Hotimah (2017: 67) Dalam kamus umum bahasa Indonesia, kosakata berarti kumpulan kata, kosa kata atau kata-kata yang memiliki arti yang sama. Glosarium Kosa kata adalah "seperangkat kata yang diketahui seseorang atau entitas lain atau yang merupakan bagian dari bahasa tertentu. Kosa kata seseorang didefinisikan sebagai kumpulan semua kata yang dipahami seseorang, atau semua kata yang kemungkinan besar akan mereka gunakan untuk membentuk kalimat baru. Langkah-langkah menggunakan flash card untuk mulai membaca adalah sebagai berikut.

- a) Kartu yang telah disusun diangkat setinggi dada dan dipresentasikan kepada siswa.
- b) Keluarkan kartu satu persatu setelah guru selesai menjelaskan.
- c) Berikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada di dekat guru, kemudian mintalah siswa untuk mengamati gambar yang ada pada kartu dan membaca tulisan pada kartu tersebut, dilanjutkan dengan siswa yang lain sampai semua siswa memperhatikan dan membaca
- d) Jika digunakan oleh game:
 - Tempatkan kartu secara acak di dalam kotak
 - Menyiapkan siswa yang akan bertanding
 - Guru mengajarkan siswa untuk menemukan gambar atau kata-kata sesuai dengan petunjuk
 - Siswa menjelaskan isi kartu.

Ekayani (2017: 45) ada empat landasan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Landasan Psikologis
Belajar adalah proses yang kompleks dan unik, artinya, seseorang yang belajar melibatkan segala aspek aspek kepribadiannya, baik itu fisik maupun mental.
- b. Landasan Teknologis
Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar siswa. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknologi-teknologi dibidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya.
- c. Landasan Empiris.
Berbagai temuan penelitian yang menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya.
- d. Landasan filosofis
Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa cara menggunakan media *FlashCard* bermacam-macam bisa menggunakan metode games atau guru yang menjelaskan. Teori diatas saat menggunakan media flash card lebih menggunakan cara bermain game agar peserta didik semangat dan pembelajaran semakin seru. Metode games pada *flashcard* guru mempersiapkan sebuah gambar dan kata yang berkaitan tetapi kata tersebut di acak jadi peserta didik akan mencari kata yang berhubungan dengan gambar tersebut, dalam penggunaan media *Flashcard* juga memiliki landasan seperti psikologis, teknologis, empiris, dan filosofis.

H. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

a. Dwi Muryanti (2015) di Panjang, Bandar Lampung

Hasil penelitian ini yang berjudul Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik kelas I MIN 8 Bandar Lampung terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik kelas I MIN 8 Bandar Lampung, yang dibuktikan dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,1969 > 2,0040$).

Persamaan penelitian Dwi Muryanti dengan penulis adalah terletak pada variabel X_1 dengan Y. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan tempat penelitian. Refrensi yang saya ambil dari penelitian ini adalah bagian prosedur penelitian pretest-postests, kisi-kisi penelaian membaca permulaan, kategori penilaian, dan instrumen penelitian.

b. Aidil Fitri (2022) di Ambalawi, Bima

Hasil penelitian ini yang berjudul Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi tahun ajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dari analisis statistik parametrik diperoleh hasil uji hipotesis pada Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh media flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi tahun ajaran 2022/2023.

Persamaan penelitian Aidal Fitri dengan penulis adalah terletak pada variabel X_1 dengan Y. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan tempat penelitian. Refrensi yang saya ambil dari penelitian ini adalah jenis penelitian.

- c. Avivtin Oktavi Indrayani (2016) di Surokarsan, Yogyakarta
 Hasil penelitian ini yang berjudul Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media *Flashcard* Siswa Kelas I SDN Surokarsan 2 Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media *flash card* meningkat. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata keterampilan membaca permulaan pada pratindakan adalah 61 meningkat menjadi 73,03 pada siklus I dan meningkat menjadi 80,17 pada siklus II. peningkatan. Persentase pencapaian rerata pada pratindakan sebesar 41,38%,

Persamaan penelitian Avivtin Oktavi Indrayani dengan penulis adalah terletak pada variabel X_1 dengan Y. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan tempat penelitian. Refrensi yang saya ambil dari penelitian ini adalah kisi-kisi observasi.

- d. Rizky Herlinasari (2017) di Gunung Sugih, Lampung Tengah
 Hasil Penelitian ini yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media *Flash Card* di Kelas I MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung sugih Kabupaten Lampung Tengah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung sugih Kabupaten Lampung Tengah, yang dibuktikan dengan perolehan siklus I siswa yang aktif hanya mencapai 7

siswa atau 37%, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus II sudah aktif dengan menunjukkan ketuntasan siswa 16 siswa atau 84%.

Persamaan penelitian Rizky Herlinasari dengan penulis adalah terletak pada variabel X_1 dengan Y. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan tempat penelitian. Refrensi yang saya ambil dari penelitian ini adalah Teknik Pengumpulan Data.

- e. Rizkika Purnama Dewi (2016) di Sleman, Yogyakarta
 Hasil penelitian ini yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan menggunakan Media *Flashcard* pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas I Sekolah Dasar di SLB C Wiyata Dharma 2 Sleman Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan proses dan hasil kemampuan membaca permulaan pada siswa tunagrahita kategori ringan kelas I, yang dibuktikan dengan perolehan Peningkatan kemampuan membaca permulaan yaitu, subjek A dari kemampuan awal 59,86% mengalami peningkatan sebesar 7,3% menjadi 67,16% pada siklus I dan meningkat 5,81% menjadi 72,97% pada siklus II, maka total peningkatan yang dicapai oleh subjek A adalah 13,11%. Subjek B dari kemampuan awal 50,00% mengalami peningkatan sebesar 11,62% menjadi 61,62% pada siklus I dan meningkat 9,87% menjadi 71,49% pada siklus II, maka total peningkatan yang dicapai oleh subjek B adalah 21,49%. Subjek C dari kemampuan awal 59,05% mengalami peningkatan sebesar 8,51% menjadi 67,56% pada siklus I dan meningkat 5,95% menjadi 73,51% pada siklus II, maka total peningkatan yang dicapai oleh subjek C adalah 14,46%.

Persamaan penelitian Rizkika Purnama Dewi dengan penulis adalah terletak pada variabel X_1 dengan Y. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan tempat penelitian. Refrensi yang saya ambil dari penelitian ini adalah analisis data.

Berdasarkan uraian skripsi diatas, diharapkan penelitian ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* dan berfokus pada pengaruh media *Flash Card* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur.

I. Kerangka Berpikir

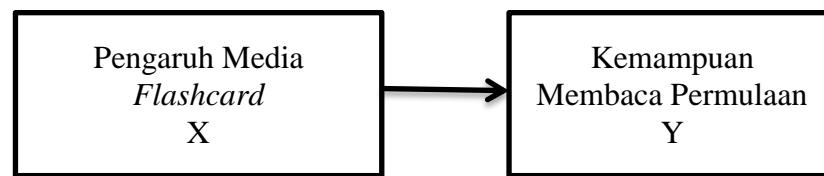
Kerangka pikir perlu disusun, agar arah penelitian ini lebih jelas. Menurut Sugiyono (2016: 91) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir akan memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antara kedua variabel, dalam hal ini variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *flashcard*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Flashcard adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang terdapat pada kartu tersebut, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, menulis, mengenal angka dan mengenal huruf. Penggunaan media *flashcard* diyakini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa karena dengan menggunakan media ini akan tercipta situasi belajar yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dan merangsang siswa untuk aktif serta lebih fokus dalam menerima materi pelajaran.

Menurut Umroh (2019: 46-47) bahwa pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* yaitu (a) pendidik memperlihatkan *FlashCard* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya materi huruf, (b) pendidik mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya, (c) pendidik memerintah peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut, (d) pendidik perlahan menurunkan *flashcard* tersebut, (e) pendidik melanjutkan huruf yang lain, (f) setelah selesai pendidik menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, pendidik membagikan beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah games. Games tersebut bisa dilakukan seperti berlomba lomba menyari sebuah kata atau gambar lalu memasukan *flashcard* tersebut ke box atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *flashcard* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari pendidik.

Pemanfaatan media *flashcard* dalam proses pembelajaran akan sangat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur yang dilihat masih kurang optimal, sehingga kemampuan membaca permulaan dan pembelajaran didalam kelas dilihat masih kurang menyenangkan dengan proses pembelajaran yang seperti biasa. Untuk itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan peserta didik semakin meningkat dan peserta didik makin semangat belajar Pembelajaran Tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai seorang guru meneliti melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.

Dengan demikian jika guru menggunakan media pembelajaran *flashcard* maka akan dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik kelas I SDN 4 Metro Timur Kecamatan Metro Timur, untuk lebih jelasnya kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

→ = Pengaruh

Berdasarkan gambar 2 diatas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X) yakni Pengaruh Media *Flashcard* serta variabel terikat (Y) yakni Kemampuan Membaca Permulaan, dari dua variabel tersebut kemudian dilakukan penelitian tentang pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik.

J. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 13) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang ada dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis yaitu “Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur, Kec. Metro Timur, Kota Metro, Prov. Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

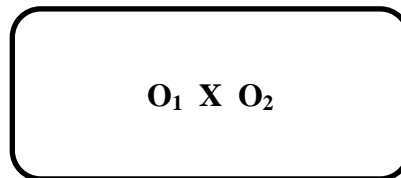
Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan jenis data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018: 72), menyatakan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Objek penelitian ini adalah Pengaruh Media *flashcard* (X) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada peserta didik kelas I (Y).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu cara tertentu yang digunakan untuk meneliti suatu permasalahan sehingga mendapatkan hasil atau tujuan yang diinginkan. Menurut Arikunto (2006: 3) penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Desain penelitian yang akan digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan variabel bebas (X) yaitu Media *Flashcard*, variabel terikat (Y) yaitu kemampuan membaca permulaan dengan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Maka sesuatu yang akan di eksperimenkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flashcard* terhadap

kemampuan membaca permulaan kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 4 Metro Timur. Adapun rancangan desain penelitian yang diterapkan adalah *One Nonequivalent Control Group Design*.



Gambar 3. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan media *flashcard*

O₁ = Skor pada kelas eksperimen A

O₂ = Skor pada kelas eksperimen B

Sumber: Sugiyono (2020)

Berdasarkan gambar 3 diatas jenis penelitian eksperimen yang akan dilakukan maka desain yang digunakan pun menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan. Hal ini dimaksud untuk mengukur kemampuan membaca permulaan pada kedua kelas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas I SD Negeri 4 Metro Timur.

Sekolah tersebut berlokasi di Jl. AH. Nasution, No. 214, Yosodadi, Kec. Metro Timur., Kota Metro, Lampung 34381.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 06-09 februari semester genap Tahun Ajaran 2022/2023. Sebanyak 2 kali pertemuan di kelompok eksperimen yaitu kelas IA dan IB SD Negeri 4 Metro Timur

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pendahuluan

Langkah-langkah penelitian pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Mengadakan observasi ke sekolah yang dijadikan sebagai lokasi penelitian untuk memperoleh data tentang profil kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian.
- c. Menetapkan populasi dan sampel penelitian

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat instrumen penilaian tes berupa soal tes lisan yang dimana menggunakan media *flashcard*
- b. Membuat instrumen evaluasi yaitu rubrik atau pedoman penskorannya.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan uji coba instrumen
- b. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.
- c. Mengadakan tes awal pada kelas kedua kelas eksperimen sebelum penggunaan media *flashcard*.
- d. Melaksanakan tes pada kedua kelas eksperimen.
- e. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian pada kedua kelas eksperimen.

4. Tahap Pengolahan Data

- a. Menganalisis data hasil penelitian
- b. Membuat laporan hasil penelitian

Berdasarkan uraian diatas maka dalam prosedur penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Sebelum diberi perlakuan, akan diobservasi terlebih dahulu untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Selanjutnya diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *flash card*.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 57 peserta didik yang terdiri dari kelas IA sebanyak 28 peserta didik, kelas IB sebanyak 29 peserta didik.

Tabel 1. Jumlah Data Peserta Didik Kelas I SD Negeri 4 Metro Timur

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IA	12	16	28
IB	16	13	29

Sumber : SD Negeri 4 Metro Timur

2. Sampel

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Arikunto (2016: 174) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik berupa *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2013:33) bahwa teknik *purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal. Tujuan utama pengeambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* adalah untuk menghasilkan sampel yang secara logis dapat dianggap mewakili populasi. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu IA dan IB sebagai sampel dalam penelitian ini. Kelas yang mendapatkan *treatment* (kelas eksperimen) yaitu kedua kelas IA dan IB. Hal ini yang menjadi pertimbangan dalam menentukan kelas eksperimen adalah kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas IA dan IB yang masih rendah.

Dalam penelitian ini sampel berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan Media *flashcard* . Kelas eksperimen adalah kelas IA dan IB karena kedua kelas tersebut sama-sama diberikan perlakuan dan menggunakan media *flashcard*.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini ada dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas adalah “variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*)”. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media

flashcard, dilambangkan dengan (X).

- b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*)². Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan membaca permulaan dilambangkan dengan (Y).

2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah abstrak, yang diungkapkan dalam kata-kata yang dapat membantu pemahaman. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. Media *Flashcard*

Media pembelajaran *FlashCard* adalah media pembelajaran berupa sebuah kartu yang terdapat sebuah gambar, tanda simbol serta penejelasannya, media ini cocok untuk mengingatkan keterampilan membaca permulaan kepada peserta didik. Media *flashcard* adalah bahan pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm yang dapat membantu mengembangkan memori dan menambah kosa kata. *FlashCard* juga dapat disesuaikan ukuran besar atau kecilnya tergantung jumlah peserta didik yang akan dihadapi. Media pembelajaran berupa kartu dengan gambar dan kata-kata.

b. Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan merupakan tahapan membaca dengan ditandai penguasaan kode alfabetik, yaitu anak hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem serta menggabungkan fonem menjadi suku kata hingga membentuk kata sederhana. Membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan kepada anak kelas I dan II sekolah dasar atau usia 6-8 tahun. Membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Membaca permulaan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian pendidik.

3. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi suatu variabel dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *flashcard* sebagai variabel bebas dan kemampuan membaca permulaan sebagai variabel terikat. Berikut ini penjelasan definisi operasional variabel tersebut.

a. Media *flashcard*

Penerapan dalam penggunaan media *flashcard* terdapat langkah-langkah adalah: pendidik memperlihatkan *FlashCard* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya materi huruf; pendidik mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya; pendidik memerintah peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut; pendidik perlahan menurunkan *FlashCard* tersebut; pendidik melanjutkan huruf yang lain; Setelah selesai pendidik menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, pendidik membagikan beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah games. Games tersebut bisa dilakukan seperti berlomba lomba mencari sebuah kata atau gambar lalu memasukan *FlashCard* tersebut ke box atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *FlashCard* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari pendidik.

b. Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ketahap membaca permulaan. Indikator kemampuan membaca permulaan yaitu: sebutkan simbol bintang, pengucapan bunyi huruf dalam nama, menyusun huruf menjadi kata-kata sederhana.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis media berupa *flashcard* yaitu kemampuan kognitif dimana yang akan diukur berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran melalui media tersebut. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan penilain tes lisan. Tes dibuat oleh peneliti sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Tes lisan tersebut merupakan pengukuran kemampuan membaca anak pada aspek membaca huruf, suku kata dan kata. Tes yang diberikan perlakuan apakah ada perubahan atau tidak pada subjek penelitian.

Pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik dapat dilihat jika kemampuan membaca peserta didik meningkat dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan nos tes berupa observasi dan dokumentasi.

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknis pengumpulan data berupa tes. Menurut Arikunto (2013: 193) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknis tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data kemampuan membaca permulaan peserta didik untuk kemudia diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media *flashcard*. Bentuk tes

yang digunakan berupa tes lisan. Alasan penggunaan tes lisan dalam penelitian dikarenakan tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca permulaan peserta didik dilakukannya penerapan media pembelajaran *flashcard*.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi berperan serta (*participant observation*) dengan observasi terstruktur. Sugiyono (2015: 205) mengemukakan observasi terstruktur merupakan bentuk observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, dimana dan kapan waktunya. Observasi dilaksanakan di kelas I SD Negeri 4 Metro Timur dengan bantuan lembar penilaian. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam penerapan Media *Flashcard*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Arikunto, 2013: 219). Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa profil sekolah, jumlah peserta didik, data hasil belajar peserta didik, serta dokumentasi proses pelaksanaan penelitian di SD Negeri 4 Metro Timur.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini berupa instrumen tes. Instrumen tes pada penelitian berupa tes lisan berjumlah 8 aspek yang diamati untuk mengukur aspek kemampuan membaca permulaan peserta didik. Item aspek yang diamati yang peneliti gunakan mengacu kepada indikator kemampuan membaca permulaan dengan menyesuaikan pada instrumen tes lisan.

Adapun kisi-kisi instrumen tes yang peneliti gunakan sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Lisan Kemampuan Membaca

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Ketepatan	1	2
2	Lafal	2, 3	1
3	Intonasi	4	1
4	Kelancaran	5, 8	2
5	Kejelasan suara	6, 7	2
Jumlah			8

Sumber: Indrayani, 2016

Tabel 3. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Pembelajaran Membaca dengan Penggunaan Media *Flashcard*

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Perhatian siswa	1, 2, 3, 4	4
2	Keaktifan siswa	5, 6, 7	3
3	Aktivitas siswa dalam penggunaan media <i>flashcard</i>	8, 9	2
4	Aktivitas kemampuan membaca permulaan (ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara)	10, 11, 12	3
Jumlah		12	

Sumber : Diadopsi dari (Indrayani, 2016)

Tabel 4. Kategori Penilaian Membaca Permulaan

Interval nilai	Kategori
86-100	Baik Sekali
76-85	Baik
56-74	Sedang
10-55	Kurang

Sumber : Muryanti, 2019

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Daftar Dokumentasi

NO	Aspek yang Didokumentasikan	Hasil Dokumentasi	
		Ya	Tidak
1.	Data nilai peserta didik		
2.	Data peserta didik		
3.	Data guru		
4.	Visi-misi sekolah		
7.	Foto-foto kegiatan penelitian		

Sumber : Muryanti, 2019

H. Uji Coba Instrumen

Peneliti melakukan uji coba Instrumen tes lisan sebanyak 10 pernyataan pada peserta didik kelas IA SD Negeri 8 Metro Timur dengan jumlah 27 orang peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik. Hasil dari uji coba kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas, dan reliabilitas. Alasan peneliti memilih kelas I SD Negeri 8 Metro Timur karena memiliki Akreditasi sekolah yang sama yakni A, menggunakan kurikulum yang sama yaitu kurikulum 2013 dan pendidik kelas I sama-sama berpendidikan S1.

I. Uji Persyaratan Instumen Tes

1. Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian isi (*content validity*). Guna mendapatkan instrumen tes yang valid. Pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam (Muncarno, 2017: 57) dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum^{XY} - (\sum^x)(\sum^y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x^2)(N\sum y^2 - (\sum y^2))}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
 N = Jumlah responden
 x = butir soal variabel X
 y = butir soal variabel Y
 xy = jumlah perkalian butir X dan skor variabel Y

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha \leq 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Dalam perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan program *Microfost office excel* 2010.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen kemampuan membaca permulaan (Lampiran 12 hal. 137). sebanyak 8 pernyataan pada 27 peserta didik SD Negeri 8 Metro Timur . Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05 = 0,381$ berarti valid.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes Lisan

No	No. Pernyataan	Validitas	Jumlah
1	2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10	Valid	8
2	1, 6	Tidak Valid	2

Sumber: Hasil Penelitian tahun 2023

Berdasarkan tabel 6 diatas diperoleh bahwa perhitungan Uji Validitas diperoleh bahwa terdapat 8 aspek yang valid dan 2 aspek drop dari 10 aspek yang diamati. Maka dari 8 aspek yang valid diantaranya yaitu no 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10. Perhitungan validitas dapat dilihat pada (Lampiran 12 hal. 137)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas instrument tes digunakan rumus *alpha Cronbanch* yang diungkapkan oleh (Arikunto, 2014), yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : Realibilitas isntrumen
- $\sum \sigma_1^2$: Skor tiap-tiap item
- n : Banyaknya butir soal
- σ_1^2 : Varians total

Hasil perhitungan dari rumus Korelasi *Alpha Cronbach* (r_{11}) dicocokkan dengan tabel t *Product Moment* dengan $dk = n-1$, dan σ sebesar 5%, maka kaidah keputusannya yaitu :

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ maka alat ukur tidak reliabel.

Tabel 7. Interpretasi Indeks Reliabilitas

Koefisien r	Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,799	Tinggi
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber : Sugiyono, 2017

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas instrumen kemampuan membaca permulaan (Lampiran 13 hal. 139) , diketahui bahwa instrumen yang akan peneliti gunakan yakni item pernyataan no: 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10. Hasil dari rumus *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel r *product moment* dengan $dk = n-1$, signifikan atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0.381. Hasil uji reliabilitas didapati bahwa koefisien korelasi r_{hitung} sebesar 0.543, sedangkan r_{tabel} yaitu sebesar 0.388. Hal ini berarti $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan interpretasi bahwa instrumen reliabel.

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* seperti yang diungkapkan oleh (Sugiyono, 2017), yaitu:

$$\chi^2 = \sum_i^k = 1 \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

Keterangan:

χ^2 : harga uji *Chi-kuadrat*

f_o : frekuensi yang diobservasi

f_e : frekuensi yang diharapkan

K : banyaknya kelas interval

Cara membandingkan χ^2 tabel untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = k-1$, maka dicocokkan pada tabel *Chi Kuadrat*

dengan kaidah keputusan sebagai berikut :

Jika χ^2 hitung \leq tabel, artinya distribusi data normal, dan

Jika χ^2 hitung \geq tabel, artinya distribusi data tidak normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan sebelum dilakukannya analisis regresi, karena hal tersebut bertujuan untuk memastikan pengaruh antara variabel X dan Y bersifat linear. Menurut Sugiyono (2015) apabila suatu data tidak linear satu sama lain, maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Rumusan utama pada uji linearitas yaitu dengan Uji-

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan :

F_{hitung} : nilai uji F hitung

RJK_{TC} : rata-rata jumlah tuna cocok

RJK_E : rata-rata jumlah kuadrat *error*

Sumber: Ridwan (2014)

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan Sugiyono (2015) yaitu dk pembilang $(k-1)$ dan dk penyebut $(n-k)$, hasil nilai F_{hitung} dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan :

Jika F_{hitung} artinya data berpolar linier, dan

Jika F_{tabel} artinya data berpola tidak linier.

3. Uji Hipotesis

1. Regresi Linier Sederhana

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis yang berfungsi untuk menarik pengaruh antara variabel X dan variabel Y, penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana adalah regresi yang memiliki satu variabel *independent* (X) dan satu *dependent* (Y).

Analisis regresi sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, alasan menggunakan uji regresi linier sederhana guna menguji ada tidaknya pengaruh media *flashcard* (X) terhadap kemampuan membaca permulaan (Y) peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur Kota Metro, maka digunakan regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Siregar (2013) rumus regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{y} = a + bx$$

Keterangan:

\hat{y} : variabel terikat

a : konstanta

b : angka arah atau koefisien regresi, yang didasarkan penurunan perubahan variabel independent, bila (+) arah garis naik, dan (-) maka garis turun

x : variabel bebas

Analisis uji regresi linier sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS*. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut:

H_a = Ada pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur.

H_o = Tidak ada pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dan positif antara media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 4 Metro Timur ditunjukkan dengan hasil dari uji regresi linear sederhana diperoleh bawah nilai $F_{hitung} = 1,996$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel X (media *flashcard*) atau hasil dari F_{hitung} berpengaruh antara variabel X (media *flashcard*) terhadap variabel Y (kemampuan membaca permulaan) diperoleh nilai yaitu sebesar 0,187, dari nilai tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,601, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 60,1%. “Sedang”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membacanya. Berikut rekomendasi peneliti.

1. Peserta Didik

Diharapkan peserta didik Peserta didik harus lebih mengenal dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik seperti media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membacanya yang lebih baik lagi.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan kreatif dalam penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan peserta didik semangat dan antusias di dalam kelas sehingga kemampuan membacanya menjadi lebih baik.

Selain itu diharapkan pendidik menumbuhkan dan meningkatkan berbagai macam media pembelajaran agar kemampuan membaca peserta didik lebih maksimal.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan menyediakan media pembelajaran yang mendukung untuk proses pembelajaran khususnya media *flashcard* yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

4. Peneliti Lanjutan

Kepada peneliti lanjutan diharapkan penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas I.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. 2020. Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Afrianti., Wirman, A. 2020. Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26-31.
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. 2020. Kemampuan membaca permulaan melalui pendekatan whole language di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(3), 637-643.
- Akbar, D. 2020. Kekurangan Media Flashcard. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Antero., dkk. 2017. Media Pembelajaran. *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ardiyanti, A., Bandu, I., & Usman, M. 2018. Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1),50-68.
- Aribowo, A. 2014. Kelebihan Media Flashcard. *Jurnal Komunikasi Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan (Edisi Revisi VD)*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad. 2013. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.
- Arsyad. 2022. Secara Umum Media Pembelajaran. *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Azis, A. 2018. Implementasi gerakan literasi sekolah pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 2(1), 57-64.

- Brets, R. 2017. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Crow, L. D., Crow,. 2016. *Pengertian Belajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Dalman. 2020. *Analisis aspek literasi sains pada buku teks pelajaran IPA kelas V SD*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 56-66.
- Darmadi. 2020. Membaca secara Umum. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 23-33.
- Dewi, R. P. 2016. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media flash card pada Siswa Tunagrahita Kategori ringan kelas I sekolah dasar di SLB C Wiyata Dharma 2 Sleman Yogyakarta*. *Widia Ortodidaktika*, 5(9), 941-950.
- Dimiyati. 2010. *Belajar dan pembelajaran*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ekayani, P. 2017. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Ely, S., Mahnun. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 1-20.
- Fatkhani. 2018. Flashcard. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Fauziah, K. 2016. Penggunaan Media Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Febriyanto. 2019. Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108-116.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*.
- Fitri, A., Ermiana, I., & Husniati, H. 2022. Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2402-2407.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. 2017. Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Ginting, L. S. 2020. *Bahasa Indonesia SD 2*. Indonesia: Guepedia.

- Ginting, M. B. 2020. *Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Penerbit Lakeisha.
- Hamalik, O. 2013. *Pengertian Belajar dan Tujuan Belajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hasanah, A., & Lena, M. S. 2021. Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296-3307.
- Herlinasari, R. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Flash Card di Kelas 1 MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hidayah, N. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi*. Garudhawaca.
- Hotimah, E. 2017. Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10-18.
- Huriyah. 2016. Remaja dan Jenis Bacaan Non-Akademis. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 23(2), 120-131.
- Ikawati, E. 2013. Upaya meningkatkan minat membaca pada anak usia dini. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 1(02).
- Indriyani, A, O. 2016. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media flashcard Siswa Kelas I SDN Surokarsan 2. *BASIC EDUCATION*, 5(31), 2-907.
- Iskandarwassid., Sunendar, D. 2018. *Strategi Pembelajaran Bahasa*.
- Istiqlal, A. 2018. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Juliana. 2017. Aspek Membaca Permulaan. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10-24.
- Juliana. 2020. *Media Pendidikan dan Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Kadir. 2019. Aspek Literasi Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.

- Karimah, M., Shalahudin, S., & Azir, M. 2022. *Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik kelas II Mis Bustaul Uluum, Desa Sukadamai, Tebo* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Bekasi: Media maxima.
- Kusuma, I. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Laily, I. F. 2014. *Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar*. Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching, 3(1),15-25.
- Lamb & Arnodl. 2018. *Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Kela 1 SD Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Neger 101990 Bangun Purba Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Lindawati, A. 2018. Mengenal Benda-benda dengan Media Flashcard. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Lindawati, S. 2018. Media Flashcard. Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127-137.
- Malik, M. S. 2020. Analisis Materi Pokok SBdP MI/SD Kurikulum 2013 Abad 21. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 59-82.
- Mardiana, S. 2016. *Nomina Bahasa Dayak Kanayatn Dialek Ahe Desa Mandor Kecamatan Mandor Kabupaten Landak (Kajian Morfologi)* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak).
- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Mufiidah, D. W., Haenilah, E. Y., & Sofia, A. 2019. Pembelajaran berbantuan ICT dengan kemampuan membaca permulaan anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. 2018. Metode pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas awal. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 30-42.
- Mulyad. 2018. Tingkata Keterampilan Peserta Didik. *Journal of Physical*

Education, Sport, Health and Recreation, 1(1),1-8.

- Mulyati, Y. 2014. Hakikat keterampilan berbahasa. *Jakarta: PDF Ut. ac. id hal, 1.*
- Muryanti, D. 2019. *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Di Min 8 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nafi'atul. 2019. *Media dan multimedia pembelajaran.* Penerbit Aksara Timur.
- Noviana, A. 2020. Media Gambar. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta, 2(1), 34-40.*
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. 2019. Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan, 3(2), 64-72.*
- Nuran, Et. Al. 2021. Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.*
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., & Iskandar, A. 2020. *Pengembangan media pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis.
- Parwati, N. N. 2018. *Belajar dan Pembelajaran.* PT Raja Graindo Persada, Depok. 304 hlm.
- Patiung, D. 2016. Membaca sebagai sumber pengembangan intelektual. *Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan, 5(2), 352-376.*
- Pramesti, F. 2018. Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(3), 283-289.*
- Prastowo, A. 2019. *Analisis pembelajaran tematik terpadu.* Prenada Media.
- Rahayu. 2016. Membaca bergantung pada Keterbatasan Jenis bacaan. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar.*
- Rahim. 2018. *Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar.* Proceeding of Biology Education, 3(1), 26-31.
- Rahma, F. I. 2019. Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam: Pancawahana, 14(2), 87-99.*
- Rahman, B., & Haryanto, H. 2014. Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia, 2(2), 127-137.*

- Rahmawati. 2018. *Materi Tes Menyimak*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Rambe, R. N. K. 2018. Penerapan strategi index card match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal tarbiyah*, 25(1), 20-35.
- Rikmasari., Lestar. 2018. Jenis resensi tujuan Membaca. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*.
- Rishantie, S. A., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. 2018. Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media Puzzle Kata Pada Kelompok B Paud Istiqomah Selupu Rejang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 7-10.
- Robo, G. 2022. *Indikator Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Ruang Guru.
- Rohan. 2019. *Pengertian Media Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Romodon, D., Kusriani, K., & Fatah, A. 2017. *Rancang Bangun Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Multimedia*. Respati, 8(23), 35-40.
- Sadirman. 2011. *Tujuan Belajar*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Sanjaya, W. 2012. *Pengertian Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Simbolon. 2019. Berbagai kegiatan membaca dan tujuan Membaca untuk memicu budaya literasi di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 41-54.
- Slameto. 2016. *Belajar dan Macam-macam Teori Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta. 192 hlm.
- Somadayo, S. 2011. *Strategi dan teknik pembelajaran membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 28.
- Somadayo. 2019. Membaca gambar, dan memahami teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 19-28.
- Suaedi., Hardow. 2021. Jenis Membaca Tingkat Sekolah Dasar dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.

- Suastika, N. S. 2018. Problematika Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 57-64.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabetzx. Bandung.
- Sulastrri, S. 2022. Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menemukan Pikiran Pokok Teks agak Panjang melalui Model Cooperative Terpadu Membaca dan Menulis (CIRC) pada Siswa Kelas IV SDN Leces I Kecamatan Leces Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 23-35.
- Sunarti. 2021. Tujuan Membaca, Metode pembelajaran sq3r untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 88-99.
- Suparlan, S. 2021. *Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Fondatia, 5(1), 1-12.
- Suparlan. 2021. Membaca dan Tujuan Membaca. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Suryana. 2020. Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Susanti, E. 2020. *Keterampilan Berbicara*. Astawa, I. N. T. Indonesia Kaya Akan Bahasa Daerah dan Bagaimana Pendapatnya.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2020. *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Susilana., Riyana. 2017. Kelebihan Media Flashcard. *Jurnal Komunikasi Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Tarigan, D., & Siagian, S. 2015. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Tarigan, N. T. 2019. Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Curere*, 2(2), 187-200.
- Tarigan, N. T. 2020. Tujuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran; Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta. 383 hlm.
- Trisnant, T. 2018. Media Flashcard dan Macam-macam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.

- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. 2017. *Pembuatan dan pemanfaatan busy book dalam mempercepat kemampuan membaca untuk anak usia dini di paud budi luhur padang*. Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan, 6(1), 28-37.
- Umroh, K. 2019. Langkah menggunakan Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Wahab, R. 2016. Belajar pada Hakikatnya. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. (248).
- Wahyu, S. 2020. Media Flashcard. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Wahyuni, S. 2020. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332-337.
- Wulandari, D. I. 2018. Pemerolehan bahasa Indonesia anak usia 3-5 tahun di PAUD Lestari desa Blimbing kecamatan Paciran kabupaten Lamongan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1).
- Yaumi, M. 2017. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran; Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Kencana, Jakarta. 340 hlm.
- Yuliana, R. 2017. *Pembelajaran membaca permulaan dalam tinjauan teori artikulasi penyerta*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 1, No. 2).
- Zainurrahman. 2011. Macam- macam Menulis dan Berbicara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*.
- Zuhriyyah, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card IPA untuk Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).