

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Picture and Picture* melalui Media *Flash Card*

a. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

a) Pengertian pembelajaran *picture and picture*

Suprijono dan Sa'adah mengemukakan "pembelajaran *picture and picture* suatu model pembelajaran yang menggunakan gambar yang dipasangkan menjadi urutan yang logis". Model pembelajaran menggunakan gambar kegiatan pembelajaran. Selain itu menurut Fatimah, *et al* "model pembelajaran dapat berpengaruh dalam proses mengajar di Sekolah Dasar".¹¹

Menurut Fauzi, "model *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa".¹² Model ini mengutamakan gambar dalam pembelajarannya untuk memudahkan proses pembelajaran yang disampaikan oleh siswa.

Model *picture and picture* adalah gambar dalam model pembelajaran menggunakan gambar yang dijodohkan atau disusun menjadi susunan benar dan bagus. Model *picture and picture* ini hanya mengamati gambar saja, untuk itu model pembelajaran hanya mengutamakan gambar agar siswa lebih tahu secara nyata.¹³

Beberapa istilah diatas dapat menyimpulkan model pembelajaran *picture and picture* adalah media pembelajaran menggunakan gambar dan memudahkan proses belajar.

¹¹Wahyu Bagja Sulfemi, Hilga Minati, *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture and Picture dan Media Seri*, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol 4, No 2, Sempتمبر 2018, 235

¹²Bambang Riyanto, Amin Retnoningsih, 2015, *Efektivitas Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Strategi Inkuiri Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal of Biology Education, Vol 4, No 2, 2015, 167

¹³Dwi Handayani dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbatuan Spesimen pada Materi Invertebrata*. Jurnal of Biology Education, Vol 2, No 3, 2013, 322.

b) Tujuan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Tujuan model pembelajaran *picture and picture* antara lain yaitu:

- 1) Untuk membuat materi diajarkan lebih mengarah
- 2) Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar
- 3) Untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa
- 4) Untuk mengembangkan perilaku positif siswa¹⁴

c) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Suprijono berpendapat ”kelebihan dan kekurangan model *picture and picture* mencakup beberapa hal yaitu” :

Kelebihan :

- 1) Siswa sangat cepat merangsang dan mengingat materi yang di ajar oleh pendidik karena dengan belajar ditunjukan gambar teori yang tepat akan diajarkan
- 2) Meningkatkan daya pikir peserta didik, pendidik meminta peserta didik menganalisis gambar sudah ada. Pembelajaran sangat terkesan peserta didik terlibat secara langsung.

Kekurangan :

- 1) Sulit menemukan gambar bagus dan berkualitas tepat dengan teori dipelajari
- 2) Pendidik dan siswa belum terbiasa menggunakan gambar bahan dasar pembahasan teori belajar

Hamdani mengemukakan bahwa Model Pembelajaran *picture and picture* memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain yaitu :

- 1) Pendidik sangat tahu kemampuan setiap peserta didik

¹⁴ Habibati, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandar Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 123

- 2) Melatih peserta didik berpikir sistematis dan logis

Kekurangan model pembelajaran *picture and picture* yaitu:

Model *Picture and Picture* dapat memakan banyak waktu. Sulit bagi pendidik dapat mengatur waktu situasi pembelajaran jelas disusun dalam urutan waktu dari kejadian utama sampai dengan kejadian akhir (*reorientation*).¹⁵

Berikut disajikan kelebihan dan kekurangan model *picture and picture* antara lain :

Kelebihan model *picture and picture*

- 1) Teori disampaikan sangat efektif, sebab pendidik dapat mengutarakan kompetensi teori dapat diperoleh dalam pendahuluan belajar
- 2) Gambar bagus teori disajikan, peserta didik dapat cepat memahami teori
- 3) Model *picture and picture* peserta didik dapat dituntut berpikir secara analitik, gambar membuat daya ingat yang logis peserta didik dapat berkembang
- 4) Tanggung jawab peserta didik berkembang karena pendidik dapat berreaksi logis dipakai peserta didik mengurutkan gambar telah dibuat
- 5) Kegiatan belajar dapat menyenangkan, karena pendidik dapat melihat gambar konkret

Kekurangan pembelajaran media *picture and picture*

- 1) Sedikit gambar yang berkualitas digunakan materi bahan ajar peserta didik
- 2) Gambar lebih sedikit, apalagi gambar berhubungan dalam menggenjot daya analisis peserta didik

¹⁵Wiwik Yully Widyawati, *Keefektifan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Keterampilan Menulis untuk Tingkat Universitas*, Jurnal Kredo Ilmiah Bahasa dan Sastra, Vol 2, No 2, April 2019, 230-231

- 3) Sekolah belum mengkomondasikan kebutuhan gambar bagus dalam model *picture and picture*
- 4) Pendidik dan peserta didik sedikit pengalaman menggunakan model bergambar¹⁶

d) Perencanaan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

- 1) Mempersiapkan gambar yang akan digunakan
- 2) Mempersiapkan alat yang akan digunakan (buku, pensil penghapus)
- 3) Mempersiapkan materi

e) Pelaksanaan Model *Picture and Picture* dalam Pembelajaran

Petunjuk penggunaan Media *Picture and Picture* yaitu antara lain:

- 1) Pendidik menyampaikan kompetensi dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dicapai
- 2) Pendidik menyuguhkan materi pengantar
- 3) Pendidik menyuguhkan atau memperlihatkan gambar yang terkait teori Bahasa Indonesia
- 4) Pendidik menunjuk atau memanggil siswa acak dan gantian menjodohkan atau menyusun gambar menjadi tersusun secara baik dan benar
- 5) Pendidik bertanya alasan menyusun gambar yang dipasangkannya
- 6) Alasan atau urutan gambar guru menanamkan konsep atau materi sesuai kompetensi teori pembelajaran Bahasa Indonesia yang ingin di capai¹⁷

Khairani mengemukakan bahwa langkah penggunaanya antara lain yaitu:

¹⁶Andi Kaharuddin, Nining Hajeniati, 2020, *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman untuk Peneliti PTK dan Eksperimen*,(Gowa: Puska Almaida, 2020), 64-65

¹⁷Noer Khosim, *Model-model Pembelajaran*, (Surabaya: Suryamedia Publishing,2017), 6

- 1) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran diinginkan
- 2) Pendidik memperlihatkan gambar yang akan disampaikan
- 3) Siswa dipanggil bergantian menyusun gambar menjadi tersusun benar
- 4) Guru bertanya gambar yang logis kepada peserta didik
- 5) Gambar tersusun, guru menanam konsep atau teori yang tepat kompetensi akan dicapai.¹⁸

Menurut Hamdayana langkah model *picture and picture* antara lain yaitu:

- 1) Pendidik memaparkan kompetensi akan dicapai. Langkah pendidik diharapkan menyampaikan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran bersangkutan
- 2) Menyuguhkan teori pengantar. Penyuguhan teori pengantar lebih penting. Pendidik memberikan momen pemula belajar
- 3) Pendidik menunjukkan atau memperlihatkan gambar pada proses yang berkaitan teori. Kegiatan penyuguhan teori, pendidik mengajak siswa terlibat aktif pada kegiatan belajar
- 4) Pendidik menunjukan atau memanggil siswa bergantian menjodohkan atau menyusun gambar menjadi susunan benar
- 5) Pendidik menanyakan alasan atau dasar pikiran penyusunan gambar
- 6) Alasan atau penyusunan gambar, guru memulai menanam konsep atau teori tepat kompetensi akan dicapai.
- 7) Pendidik menyimpulkan dari gambar yang telah diurutkan¹⁹

¹⁸Husniatun, *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 1 A SDN 03/IX SENAUNG*, Jurnal Literasiologi, Vol 3, No 2, Januari-Juni 2020, 73

¹⁹Resa Awahita, *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*, (Suka Bumi: CV Jejak, 2019), 31-33

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa penggunaan model *picture and picture* merupakan penyampaian kompetensi akan dicapai, menyuguhkan teori yang diajarkan, menyajikan gambar yang ingin dipergunakan pada saat proses pembelajaran, menanyakan kepada peserta didik alasan mengurutkan gambar tersebut, pendidik dan peserta didik menyimpulkan gambar yang diurutkan oleh siswa dan dibenarkan oleh guru.

f) Evaluasi Model Pembelajaran *Picture and Picture*

- 1) Menanyakan siswa mengurutkan gambar
- 2) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran dengan gambar
- 3) Penutup²⁰

b. Media *Flash Card*

a) Pengertian Media *Flash Card*

Kartu baca atau dikenal dengan *flash card* merupakan media digunakan mengajari anak secara menyenangkan dan bermain. Ada beragam jenis kartu kata gambar atau *flash card* isinya terdapat nama angka, hewan dan sebagainya. Menggunakan *flash card*, dapat mengenalkan objek benda, angka, huruf pada anak dengan mudah. Selain itu ada juga *flash card* untuk mengenal suku kata sehingga tidak langsung dapat mengajari anak dan dapat membaca menulis secara lancar.²¹

Media kartu bergambar merupakan media visual berupa gambar dihasilkan dari kegiatan fotografi. Jenis media berupa foto, picture, dan lain-lain. Gambar bisa diartikan tiruan barang bisa mendapatkan melalui internet, tinta, cat potret dan lainnya.

Flashcard adalah media dengan bentuk kartu gambar berukuran 12x8 cm. Gambar dibuat menggunakan foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang ada ditempelkan dilembaran *flashcard*. *Flashcard*

²⁰Berliana Febryanti Putri, *Penerapan Picture and Picture Dalam Prestasi Belajar IPA Dan Keaktifan Belajar Siswa*, Jurnal.ustjogja, 2019, 76

²¹Cristina SP, *Mengajar Membaca itu Mudah*, (Yogyakarta: CV Alfa Media, 2019)

adalah serangkaian pesan disuguhkan dan keterangan setiap gambar dan bisa dilihat dari dua sisi atau satu sisi. Bagian sisi depan memuat gambar dan bagian sisi belakang memuat keterangan gambar tersebut atau juga sisi depan memuat gambar dan kata.²²

Flashcard merupakan beberapa kertas atau kartu yang berukuran 12x8 cm berisi masalah atau program. Tulisan terletak dibalik gambar ada digambar depan atau gambar dan tulisan di bagian depan.²³

Beberapa pengertian bisa menyimpulkan media *flashcard* adalah media sejenis gambar yang berukuran 12x8 cm. *Flashcard* adalah sekumpulan pesan disuguhkan dan keterangan disetiap gambarnya. Media pembelajaran *flashcard* ini bisa di lihat dari dua sisi atau juga satu sisi, yaitu sisi depan berupa gambar dan sisi belakang berupa keterangan gambar, satu sisi memuat gambar dan keterangan gambar.

b) Fungsi Media Flash Card

Fungsi media *flash card* diantaranya yaitu :

- 1) Memperjelas informasi dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Mendorong motivasi belajar
- 3) Menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami
- 4) Menambah pengertian informasi konkret suatu pengalaman
- 5) Menambah varias dengan menyuguhkan teori
- 6) Mendorong terjadinya saling berhubungan langsung peserta didik dan pendidik
- 7) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar bervariasi
- 8) Memudahkan guru untuk memberi pemahaman kepada siswa
- 9) Melatih siswa memperkenalkan kosakata baru dan informasi baru

²²Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Vol 8, No 1, April 2011, 26-27

²³Nasrul Effendy, *Dasar-dasar Keperawatan Kesehatan Masyarakat*, (Jakarta: Kedokteran EGC, 1998), 247

10) Siswa lebih mudah mengingat karena sambil melihat gambar

c) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *flashcard* antara lain yaitu :

Kelebihan

- 1) Dibawa dengan mudah. Ukuran yang sangat kecil *flashcard* bisa disimpan disaku bahkan di tas, belum membutuhkan ruangan luas untuk meletakkannya, bisa digunakan dimana saja, ruang kelas maupun diluar ruang kelas
- 2) Praktis, dapat dilihat cara pembuatan penggunaannya, media pembelajaran lebih praktis, menggunakan media pendidik tidak perlu keahlian khusus, media juga tidak memerlukan aliran listrik. Jadi menggunakan tinggal menyusun gambar sesuai keinginan, posisi gambar tepat dan tidak terbalik.
- 3) Mudah diingat, karakteristik *flashcard* merupakan penyuguhan pesan singkat setiap kartu disuguhkan.
- 4) Menyenangkan, media pembelajaran *flashcard* penggunaannya dapat melalui permainan.²⁴

Kekurangan media pembelajaran *flashcard* menurut Kurnia sebagai berikut:

- a) Media visual
- b) Gambar ukuran kurang tepat dalam pembelajarankelompok besar
- c) Memerlukan ketersediaan sumber keterampilan, dan kejelian pendidik memanfaatkannya²⁵

²⁴Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 95

²⁵Rita Kusumawati, Andi Mariono, *Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar-Surabaya*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 4, No 1, April 2016, 27

Kelebihan dan kelemahan media *flashcard* diatas bahwa kelebihan media pembelajaran *flashcard* adalah mudah dibawa karena ukurannya kecil bisa disimpan dimana saja, praktis dengan digunakannya media tersebut pendidik tidak memiliki keahlian khusus, media yang tidak menggunakan aliran listrik, mudah diingat dalam menyuguhkan pesan singkat dalam kartu disuguhkan, menyenangkan media pembelajaran penggunaannya bisa melalui permainan. Kelemahan media pembelajaran *flashcard* adalah media yang hanya visual, ukuran gambar tidak tepat pembelajaran jumlah kelompok besar, memerlukan sumber keterampilan dan kejelian pendidik pada saat memanfaatkan media pembelajaran *flashcard*.

d) Perencanaan Media *Flash Card*

Adapun perencanaan media *flash card* sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan materi pembelajaran
- 2) Mempersiapkan alat tulis (buku, pensil, penghapus)
- 3) Mempersiapkan kartu *flash card*

e) Pelaksanaan Media *Flash Card*

Adapun cara penggunaannya antara lain yaitu :

- 1) Sejumlah kartu sudah tersusun secara berurutan dipegang dengan halaman gambar dihadapkan kepada sekelompok sasaran biasanya terdiri kurang lebih 30 orang
- 2) Gambar tersebut dipelihara, teks atau kalimat yang ada dibelakangnya dibacakan dan diterangkan dapat mempermudah pengertian sasaran, atau juga dibacakan keterangan yang ada di depan bersama dengan gambar
- 3) Digunakan dalam materi yang bisa digunakan dengan *flashcard* dalam kegiatan belajar²⁶

Cara penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Kartu sudah urut dipegang dengan ketinggian rerata menghadap ke depan siswa

²⁶Nasrul Effendy, *Dasar-dasar Keperawatan Kesehatan Masyarakat*, (Jakarta: Kedokteran EGC, 1998), 247

- 2) Cabutlah kartu tersebut sesudah guru selesai menjelaskan
- 3) Berikan kartu yang sudah diterangkan tersebut untuk siswa duduk didekat guru. Mintalah siswa melihat kartu tersebut persatu,teruskan untuk siswa lain sampai siswa lain kebagian
- 4) Suguhan secara pemilihan, letakan kartu tersebut dalam kotak acak dan tidak disusun, sediakan siswa akan berlomba contohnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian pendidik memberikan perintah, contohnya carilah binatang harimau, maka peserta didik berlari menghampiri kotak degan mengambil gambar harimau bertulisan “harimau”.²⁷

Dari beberapa cara penggunaan media *flashcard* menyimpulkan menggunakan media *flashcard* merupakan : kartu diurutkan dan dipegang ketinggiandada, ambil persatu kartu *flashcard* lalu pendidik menerangkan, kartu sudah diterangkan berikanlah untuk siswa secara bergantian agar semua siswa kebagian, buat permainan antara satu siswa dengan satu siswa secara bergantian siswa mengambil kartu yang diberikan perintah dari guru untuk mengambil secara cepat dengan perintah guru misalnya guru memerintahkan untuk mengambil gambar Kupu-kupu maka siswa berlomba-lomba untuk mengambil gambar kupu-kupu dan bertulisan “kupu-kupu” dikotak siswa yang paling tercepat dan benar menemukan gambar yang diperintah oleh guru maka siswa tersebut mendapat poin dari guru.

f) Evaluasi Media Flash Card

- 1) Menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan *flash card*
- 2) Siswa satu persatu diminta menjawab apa yang ditanyakan oleh guru
- 3) Melihat keaktifan siswa dalam proses belajar guru menilai

²⁷Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 96-97

4) Menutup pembelajaran dengan salam²⁸

c. Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Media *Flash Card*

a) Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Media *Flash Card*

Model pembelajaran *picture and picture* adalah pembelajaran yang memakai gambar sebagai sarana untuk aktivitas belajar.²⁹Media *flash card* adalah gambar-gambar yang dapat dibuat dengan tangan atau foto, gambar-gambar ini merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada gambarnya.³⁰Jadi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* adalah sekumpulan informasi dengan berbentuk gambar yang bisa digunakan sendiri dengan tangan maupun membeli ditoko yang disajikan, model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* sangat berinterasi keduanya sama-sama menggunakan gambar dalam pembelajarannya menjadikan pembelajaran mengarah dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

b) Tujuan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Media *Flash Card*

Tujuan model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya
- 2) Lebih cermat dalam belajar
- 3) Mengingat dengan menggunakan suatu media kartu pasangan sehingga lebih aktif dan mampu memperoleh hasil
- 4) serta mempermudah siswa dalam proses belajar membaca menulis dengan materi bahasa Indonesia.³¹

²⁸Mulyorini, Sri Hariani, *Penggunaan Media Flash Card Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SDN Ngagel Rejo 1/396 Surabaya, JPGSD, Vol 02, No 02, 2014, 3*

²⁹Andi Kaharuddin, Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif*, (Gowa: Pustaka Almaida, 2020), 62

³⁰Arman, *Media Flash Card*, (Kuningan: Goresan Pena, 2019), 12

³¹St Kuraedah, La Saliadin, *Penerapan Metode Picture and Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V B Di MIN Konawe Selatan Kec Konda Kab Konawe Selatan*, Jurnal Al-Ta'dib, Vol 9, No 1, Januari-Juli 2016, 146

c) Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Picture and Picture Melalui Media Flash Card*

Kekurangan dan kelebihan model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* yaitu :

Kekurangan

Memakan waktu lama dalam proses pembelajaran

Kelebihan

- 1) Praktis
- 2) Bisa dibuat sendiri maupun membeli di toko yang menyediakan
- 3) Mudah dibawa kemana-kemana
- 4) Tidak menggunakan aliran listrik

d) Perencanaan Model Pembelajaran *Picture and Picture Melalui Media Flash Card*

Perencanaan model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan materi pembelajaran bahasa Indonesia
- 2) Menyiapkan kartu *flash card*
- 3) Menyiapkan model pembelajaran *picture and picture* dalam proses pembelajaran
- 4) Mempersiapkan alat tulis berupa buku tematik bahasa Indonesia, buku tulis, pensil dan penghapus

e) Pelaksanaan Model Pembelajaran *Picture and Picture Melalui Media Flash Card*

Pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* antara lain yaitu :

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dalam bahasa Indonesia
- 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia dan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card*
- 3) Guru mengangkat kartu *flash card* rerata dada dengan model pembelajaran *picture and picture*
- 4) Guru mengambil kartu berhuruf A dan siswa dimintab untuk menulis dan membunyikan huruf tersebut

f) Evaluasi Model Pembelajaran *Picture and Picture Melalui Media Flash Card*

Evaluasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* yaitu :

- 1) Setelah pembelajaran selesai siswa dan guru menyimpulkan tentang pembelajaran pada hari ini
- 2) Guru bertanya kepada siswa dengan menggunakan kartu *flash card* dan siswa menjawab
- 3) Guru melihat proses pembelajaran siswa secara langsung guru menilainya

d. Kemampuan Membaca Menulis Permulaan

a) Pengertian Kemampuan Membaca

Membaca adalah proses tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Menurut Anderson mengungkapkan “membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding proses*), yaitu menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna”.³² Membaca adalah kemampuan bahasa tulis reseptif. Reseptif membaca seseorang dapat memperoleh informasi, ilmu dan pengetahuan. Dari bacaan seseorang bisa meningkatkan daya pikirnya, mempertajam ingatannya.

Pembelajaran membaca kelas rendah adalah belajar membaca permulaan mendasar. Kemampuan diperoleh dari belajar dikelas sekolah dasar terutama kelas rendah merupakan kemampuan membaca permulaan. Pelajaran membaca dan menulis dikelas awal yaitu belajar membaca dan menulis permulaan.

b) Pengertian Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis adalah kemampuan bahasa produktif artinya kemampuan menulis yaitu kemampuan memperoleh tulisan. Kemampuan menulis pada kelas rendah adalah kemampuan awal permulaan.

Menulis merupakan kegiatan penuangan idea tau gagasan dengan bentuk simbol bahasa. Menulis adalah

³²Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, *Membaca Permulaan dengan Teams Games Tournament (TGT)*, (Jawa Timur: Qiara Media, 2020), 1

proses produktif dan ekspresif. Kegiatan menulis, penulis terampil memilah kosakata. Ketampilan menulis tidak dapat dikuasai secara otomatis, melainkan dapat berlatih berulang-ulang. Keseringan berlatih menulis memberikan peluang agar siswa bisa menulis dengan baik.

c) Pengertian Kemampuan Membaca Menulis Permulaan

Siswa berkesulitan membaca menulis permulaan dapat mendapat perhatian oleh pendidik dan harus ditangani. Belajar membaca permulaan berhubungan dengan belajar menulis permulaan. Sebelum mengajarkan menulis pendidik pendahuluan perkenalkan bunyi tulisan atau huruf dapat dengan kata atau kalimat.

Kegiatan membaca permulaan belum bisa dipisahkan dari proses menulis permulaan. Kedua keterampilan bisa dilatih dengan kebersamaan. Ketika peserta didik belajar membaca, peserta didik belajar mengenal tulisan yaitu huruf suku kata kalimatakan dibaca. Setelah membaca permulaan, peserta didik perlu pembelajaran bagaimana menulisnya. Sebaliknya, ketika peserta didik belajar menulis huruf suku kata kalimat, peserta didik belajar cara membacanya.

Belajar membaca dan menulis permulaan bisa dipelajari secara terpadu, pelaksanaannya dilakukan bertahap tidak bisa secara otomatis langsung bisa. Pembelajaran membaca menulis permulaan sangat baik dikembangkan dengan konteks dan menggunakan kata peserta didik sendiri, tidak melalui kata lepas atau kalimat dibuat pendiidk atau mengutip buku.

d) Faktor yang Mempengaruhi Membaca Menulis Permulaan

Faktor yang mempegaruhi membaca menulis permulaan menurut Dimiyati dan Mudjiono adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar,

- lemahnya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar
- 2) Rasa kurang percaya diri siswa timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil
 - 3) Konsentrasi belajar yaitu kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, konsentrasi seringkali terganggu dan tidak fokus karena beberapa hal seperti tingkat kecerdasan rendah, tidak menguasai cara-cara belajar yang baik
 - 4) Inteligensi dan keberhasilan belajar adalah suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berpikir secara baik
 - 5) Mengelolah bahan ajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa
 - 6) Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, siswa menunjukkan bahwa ia mampu mentrasfer hasil belajar. Kemampuan berprestasi dipengaruhi oleh proses-proses penerimaan, pengaktifan prapengelolaan, pengelolaan, penyimpanan, serta pemanggilan untuk membuktikan pesan dan pengalaman. Bila proses-proses tersebut tidak baik, maka siswa dapat kurang berprestasi atau dapat juga gagal presentasi
 - 7) Minat belajar yaitu kurangnya minat belajar dalam pembelajaran bahasa indonesia.³³

Faktor yang mempengaruhi anak berkesulitan belajar adalah faktor yang mempengaruhi anak berkesulitan belajar dibagi menjadi dua kelompok yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari diri sisiwa, dan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar dari luar siswa meliputi motivasi belajar, rasa percya diri siswa, konsentrasi belajar,

³³Dimiyati dan Mujdiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 239-23

inteligensi dan keberhasilan belajar, mengelolah bahan ajar, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, minat belajar.

c) **Cara Mengatasi Mempengaruhi Kemampuan Membaca Menulis Permulaan**

Ada beberapa cara untuk menangani anak berkesulitan belajar diantaranya, yaitu:

- 1) Menanamkan Minat Belajar
Menanamkan minat dan motivasi belajar cara meningkatkan imajinasi berpikir untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar, anak belajar secara terarah atau lebih fokus pada materi pelajaran
- 2) Cara Belajar yang Baik
Cara belajar yang baik untuk memudahkan konsentrasi belajar dibutuhkan panduan untuk mengaktifkan cara berpikir, menyelesaikan fokus masalah dan rasa ingin tahu, membuat tujuan yang hendak dicapai dan cara-cara mengaktifkan dan mengembangkan rasa ingin tahu anak hingga tuntas terhadap pelajaran
- 3) Lingkungan Belajar Harus Kondusif
Belajar membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk memperoleh hasil belajar secara optimal, diupayakan tempat dan ruangan harus nyaman dan bersih untuk belajar
- 4) Sediakan Sarana dan Fasilitas Belajar
Sarana dan fasilitas belajar anak sangat penting bagi anak untuk bersemangat belajar
- 5) Tanamkan Pentingnya Nilai-nilai Belajar
Tekankan bahwa belajar akan bermanfaat dalam hidupnya demi profesinya dikemudian hari.³⁴

³⁴ Ruslia Isnawati, *Cara Kreatif Dalam Proses Belajar*, (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020), 88-89

Adapun cara mengatasi anak berkesulitan belajar dapat disimpulkan bahwa caranya sebagai berikut: menanamkan minat belajar, cara belajar yang baik, lingkungan belajar yang kondusif, sediakan sarana dan fasilitas belajar anak, tanamkan pentingnya nilai belajar.

2. Kompetensi Membaca Menulis Permulaan dalam Muatan Bahasa Indonesia Tema Diriku Kelas 1

a. Pengertian Kompetensi Membaca Menulis Permulaan dalam Muatan Bahasa Indonesia Tema Diriku Kelas 1

Membaca dan menulis permulaan satu komponen yang tidak dipisahkan dalam Bahasa Indonesia, keduanya saling berhubungan satu sama lain. Membaca yaitu bahasa tulis yang reseptif dengan membaca seseorang bisa menemukan informasi apapun dan menulis adalah suatu kegiatan yang mengasah ketrampilan siswa dalam penulisan dengan menuangkan idea tau gagasan yang penting.

b. Tujuan Kompetensi Membaca Menulis Permulaan dalam Muatan Bahasa Indonesia Tema Diriku Kelas 1

Tujuan kompetensi membaca menulis permulaan antara lain:

- 1) Dengan membaca dan menulis siswa bisa menemuakn informasi
- 2) Dengan menulis siswa mengasah keterampilan sedangkan membaca mengasah kognitifnya
- 3) Dilakukan secara bertahap tidak langsung bisa

c. KI/KD Tema Diriku Muatan Bahasa Indonesia Kelas 1

KI (Kompetensi Inti)

- 1) Memahami Pengetahuan Faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menyapa berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan Kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah
- 2) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya dan estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang

mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

KD (Kompetensi Dasar) Bahasa Indonesia

- 1) Menjelaskan kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku gerakan mata kiri ke kanan, memilih tempat dan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan cara yang benar
- 2) Mengemukakan kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara menggerakkan pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, pemilihan tempat dan cahaya yang terang) yang benar secara lisan
- 3) mempraktikkan kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku gerakan mata kiri ke kanan, memilih tempat dan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan cara yang benar
- 4) mempraktikkan kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara menggerakkan pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, pemilihan tempat dan cahaya yang terang) yang benar secara lisan³⁵

3. Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Tema Diriku Kelas 1

a. Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Tema Diriku Kelas 1

Model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* dalam pembelajaran tema diriku adalah tema ini melatih anak mengenal bagaimana cara memegang pensil, membaca secara benar dan menulis secara benar dengan menggunakan model pembelajaran

³⁵Yusfina dkk, *Tema 1 Diriku Buku Tematik Terpadu 2013 (Buku Siswa)*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Belimbing Kemdikbud, 2016), 4

picture and picture melalui media *flash card* untuk mempermudah siswa membaca dan menulis dengan benar dan bagus.

b. Pelaksanaan (Pendahuluan, Inti dan Penutup) Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Tema Diriku Kelas 1

1) Pendahuluan

Siswa berdoa, bertadarus bersama, guru melakukan presensi, guru memotivasi siswa dengan menanyakan kabar, guru memberikan apresiasi dengan masalah sehari-hari, guru menjelaskan tujuan pembelajaran mengenai membaca dan menulis permulaan

2) Inti

Siswa menyanyikan lagu abjad, guru menunjukan media *flash card* huruf abjad dan perkata, guru membunyikan satu persatu kartu dan diikuti siswa, guru menunjukan satu kartu yang bertulisan dan bergambar APEL, guru meminta salah satu siswa untuk membunyikan huruf, siswa diminta untuk menulis

3) Penutup

Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran, guru memberikan pesan moral pada siswa, siswa diminta berkemas-kemas, berdoa untuk menutup pembelajaran

c. Evaluasi Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Tema Diriku Kelas 1

Evaluasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* dalam pembelajaran tema diriku kelas 1 yaitu :

- 1) Guru menilai hasil yang ditulis oleh siswa
- 2) Guru mengamati proses pembelajaran siswa³⁶

³⁶Yusfina dkk, *Tema 1 Diriku Buku Tematik Terpadu 2013 (Buku Guri)*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Belimbing Kemdikbud, 2016), 6

B. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian yang akan diteliti, sebagaimana diuraikandalam penelitian sebagai berikut:

- a. Rahmawati, Judul Peneliti Strategi Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Media Kata Bergambar, Hasil peneliti menunjukkan bahwa kualitas peserta didik membaca dan menulis permulaan melalui media kata bergambar mengalami peningkatan. Upaya pendidik meningkatkan proses membaca dan menulis permulaan di kelas 1 SDN 04 Pagi sudah bagus, terutama prosesdalam membimbing siswa membaca dan menulis huruf, kata dan kalimat. Berdasarkan penelitian tersebut penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan media kata bergambar dapat digunakan sebagai alternatif yang menarik dalam proses belajar untuk meningkatkan membaca dan menulis permulaan. Persamaan dari jurnal tersebut yaitu kemampuan pendidik meningkatkan membaca dan menulis permulaan siswa lebih penting karena berpengaruh kedepannya anak sehari-hari. Hal ini membutuhkan konsentrasi dan ketekunan sebagai dasar melatih membaca dan menulis permulaan.Perbedaan jurnal adalah Penelitian ini menggunakan media kata bergambar pada penelitiannya.³⁷Alasan peneliti memilih jurnal tersebut karena adanya keterkaitan judul peneliti dengan jurnal ini. Keterkaitan judul tersebut yaitu kemampuan guru dalam meningkatkan membaca menulis permulaan.
- b. Rahmah Kumullah, Ahmad Yulianto, Ida, Judul Penelitian yaitu Penelitian Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. Hasil penelitianmenunjukkan bahwa siswa yang kesulitan membaca permulaan akan sulit untuk menerima materi dari guru. Peserta didik mengikuti kegiatanbelajar lebih ditentukan penguasaan membaca. Siswa kurang pandai atau kurang mampu dalam membaca permulaan adalah dengan menggunakan media *flash card*. Peserta didik reratasudah mencapai rerata yang ditetapkan.Persamaa dari jurnal tersebut yaitu penelitian dapat dilakukan penulis berikutnya adalah sama-sama

³⁷Rahmawati, *Strategi Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Media Kata Bergambar*, Jurnal SAP, Vol 1, No 3, April 2017, 1-12

menggunakan media *flash card*. Perbedaan jurnal tersebut adalah metode digunakan penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif.³⁸ Alasan peneliti memilih jurnal tersebut karena adanya keterkaitan judul peneliti dengan jurnal ini. Keterkaitan judul ini yaitu dengan menggunakan media *flashcard*.

- c. Wiyati, Judul Penelitian yaitu Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Hasil penelitian berdasarkan hasil penelitian diketahui model *picture and picture* meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dalam membaca permulaan. Siswa mudah memahami dengan adanya model *picture and picture* memudahkan membaca permulaan pada anak kelas 1 sekolah dasar. Persamaan judul tersebut adalah penelitian sama-sama mengkaji tentang media pembelajaran *picture and picture*. Perbedaan jurnal tersebut adalah peneliti ini mengacuh pada peningkatan kemampuan.³⁹ Alasan peneliti memilih jurnal tersebut karena adanya keterkaitan judul peneliti dengan judul ini. Keterkaitan jurnal tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran *picture and picture*.

Ketiga jurnal diatas dapat menyimpulkan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dan media *flash cards* sangat disukai oleh peserta didik, peserta didik dapat memahami dan dapat merespon pendidik dalam pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dan media *flash card*. Jurnal diatas berbeda dengan peneliti ini karena peneliti ini menekankan mengenai implementasi model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap kemampuan membaca menulis permulaan, kalau jurnal diatas menekankan pada model dan media pembelajaran saja. Peneliti ini menggunakan model

³⁸Rahmah Kumallah, Ahmad Yulianto dan Ida, *Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan, Vol 7, No 2, Juli 2019, 1-7

³⁹Wiyati, *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*, Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol 7, No 1, April 2018, 1-8

pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* untuk mempermudah siswa dalam membaca menulis permulaan.

C. Kerangka Berfikir

Masa usia anak kelas 1 merupakan masa dimana beberapa anak mengalami kesulitan untuk belajar membaca dan menulis permulaan. Pada usia 6-7 tahun merupakan masa perkembangan membaca dan menulis terjadi secara pesat dimana perkembangan tersebut tidak dapat berulang kembali, perkembangan terjadi usia anak adalah perkembangan menentukan kualitas di masa depan.

Salah satu kemampuan yang dimiliki anak ialah kemampuan membaca menulis. Komponen inti dalam kemampuan ini berupa kreatifitas dan kognitif secara akurat. Kemampuan membaca meliputi: mampu melafalkan huruf abjad, huruf perkata maupun kalimat, kemampuan menulis meliputi: mampu menulis dengan produsif, menulis huruf abjad, huruf perkata dan kalimat. Kemampuan membaca menulis permulaan adalah kemampuan yang tidak bisa dipisahkan keduanya saling berhubungan dalam sehari-hari belajar. Anak yang mempunyai kemampuan membaca menulis permulaan memiliki kemampuan kreatifitas dan kognitif dalam pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan tersebut menjadi sebuah kreatifitas dan kognitif ialah memberikan stimulus. Salah satu kegiatan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* terhadap tema diriku pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kemampuan dalam meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan yaitu kurangnya minat belajar, kurangnya perhatian orangtua, kurangnya perhatian guru dan minimnya sarana prasana dengan memberikan pembelajaran dengan model melalui media yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang dilakukan anak menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan anak. Salah satu model melalui media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan anak ialah model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card*. Model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* ialah tata cara pembelajaran yang digabungkan dengan alat peraga atau alat sarana belajar keduanya sama-sama menggunakan gambar dalam pembelajarannya agar belajar menjadi menyenangkan. Model pembelajaran *picture and picture*

melalui media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan pada anak, dimana anak dapat mengasah kreatifitas dan kognitifnya.

Model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* yang digunakan dalam tema diriku ialah membaca menulis permulaan dimana membaca menulis permulaan pada anak kelas rendah anak yang berkesulitan belajar dalam membaca maupun menulis. Kegiatan yang dilakukan dalam model melalui media ini dengan menggunakan kartu bergambar dan disetiap gambar memiliki keterangan. Anak dapat benar-benar memahami pembelajaran membaca menulis dalam tema diriku. Model pembelajaran *picture and picture* melalui media *flash card* merupakan salah satu model melalui media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan di MI NU Matholi'ul Falah Jep'ang Kudus.

Gambar 2.1: **Bagan Kerangka Berfikir**

