

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dalam bahasa Arab. Menurut Gerlach dan Ely, media adalah "manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan keadaan yang memungkinkan siswa memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap." Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan pendidikan semuanya merupakan media. Dalam proses belajar mengajar, peralatan grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk merekam, menganalisis, dan mengatur kembali informasi visual atau verbal sering dicirikan sebagai media.¹ Akibatnya, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan siswa dan instruktur untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang tepat untuk anak-anak dapat membangkitkan minat dan keinginan siswa untuk belajar sambil juga membantu guru di kelas.

Media, menurut Heinich, adalah sejenis komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan versi jamak dari kata "*medium*," yang secara harfiah berarti "perantara," atau seseorang yang berdiri di antara pengirim dan penerima komunikasi. Film, televisi, diagram, bahan tertulis, komputer, dan instruktur adalah contoh dari media ini. Jika mereka menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media ini mungkin dianggap media pembelajaran. Heinich juga membahas hubungan media dengan pesan dan teknik.² Jadi dapat

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers 2014), Ed. Revisi, Cet.17, h. 3

² Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung : Wacana Prima, 2009), 6.

disimpulkan bahwa media merupakan perantara dari sumer pesan ke penerima pesan, banyak diantaranya yaitu media berbentuk bahan digital maupun bahan cetak.

Miarso mendefinisikan media sebagai "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu menyalurkan pesan yang dapat membangkitkan gagasan, emosi, perhatian, dan kapasitas siswa untuk belajar".³ Istilah "media" bahkan sering dikaitkan atau dupergantikan dengan "teknologi" yang berasal dari kata lain *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia "ilmu").⁴ Jadi media dapat diartikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran.

Istilah "konstruksi" dan "instruksi" dapat digunakan untuk menggambarkan pembelajaran. Konstruksi dilakukan untuk siswa (dalam contoh ini, murid pasif), sedangkan siswa bertanggung jawab atas pendidikan (di sini, siswa aktif). Prinsip konstruktivisme, di sisi lain, menekankan bahwa siswa belajar secara eksklusif melalui penciptaan pengetahuan, yang menunjukkan bahwa belajar membutuhkan manipulasi aktif dari informasi yang dipelajari daripada pasif. Jika tujuan pengajaran (pembelajaran) adalah untuk membangun sistem pembelajaran generik, maka konstruksi harus dikembangkan. Instruksi menurut Carr-Chellman dan Reigeluth, yang tidak sama dengan pembelajaran, digambarkan sebagai "sesuatu yang dilakukan dengan sengaja untuk meningkatkan pembelajaran." Dengan kata lain, belajar dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan dengan tujuan mempromosikan pembelajaran.⁵ Jadi, dapat dipahami bahwa media atau media pembelajaran yaitu semua bentuk fisik yang digunakan pendidik untuk menyajikan pesan dan memfasilitasi peserta didik

³ Giri Wanto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h. 2

⁴ Azwar Arsyad, *Media Pembelajaran...* h. 4

⁵ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), h. 6.

mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, agar dapat menciptakan suasana lingkungan pembelajaran yang asik dan menyenangkan dengan baik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa aspek peran media pembelajaran dapat ditekankan beberapa hal di bawah ini:⁶

- 1) Sebagai sarana bentuk untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lain dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Mempercepat proses belajar.
- 4) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- 5) Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Berikut ini adalah beberapa keunggulan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar:⁷

- 1) Perhatian siswa akan tertuju pada pembelajaran, yang akan meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Siswa akan lebih memahami materi pembelajaran karena akan memiliki makna yang lebih jelas.
- 3) Agar siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, teknik mengajar akan lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui perkataan guru.
- 4) Siswa dapat berpartisipasi dalam lebih banyak kegiatan belajar, seperti menonton, melakukan, menunjukkan, dan lain-lain, selain mendengarkan penjelasan guru.

Secara umum, media dalam proses pembelajaran bermanfaat bagi siswa dengan memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Manfaat media tertentu, di sisi lain, lebih terspesialisasi. Kemp dan Dayton (dari

⁶ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, no. 1 (2011): 21-22, diakses pada 17 Desember, 2021, <http://msjsba>

⁷ Muhammad Yaumi, hal. 120-121

Depdiknas) menguraikan sejumlah keuntungan penggunaan media di dalam kelas,⁸ yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat menjelaskan materi yang ditransmisikan dari pengajar kepada siswa, pembelajaran lebih beragam dan dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih terlibat dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

c. Jenis Media Pembelajaran

Berbagai bentuk media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual merupakan bentuk media yang paling sering digunakan di dalam kelas selama proses pembelajaran. Baik media visual dasar dan rumit, seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga digunakan.

2) Media Audio-Visual

Media Audio-Visual merupakan kombinasi media yang menekankan pada penggunaan gambar. Video, film pendek, foto/slide suara, dan bentuk media lainnya sering digunakan. Media audio visual dapat mengungkapkan hal dan peristiwa yang mirip dengan apa yang terjadi dalam kehidupan nyata.

3) Multimedia

Merupakan jenis media canggih yang mencakup semua jenis media saat ini. Interaktivitas dan kemampuan pengguna untuk memanipulasi media

⁸ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, no. 2 (2010), h. 4

menggunakan alat kontrol yang dapat diakses pada media adalah karakteristik utama dari multimedia.⁹

4) Media cetak

Media cetak adalah jenis media visual non-proyeksi yang dipamerkan di atas kertas. Media cetak adalah salah satu bentuk komunikasi tertua, dan sering digunakan dalam proses pendidikan. Karena media cetak merupakan media yang sangat banyak digunakan dan mudah diakses di berbagai lokasi. Buku teks, modul, dan terbitan berkala merupakan contoh media cetak dalam media visual tak terproyeksi. Jadi visi yang baik dan menarik dapat menyerap pelatihan yang benar melalui media cetak.¹⁰

Oleh karena itu, pembelajaran memanfaatkan media sangat dianjurkan karena lebih cocok menggunakan konten yang dapat diserap melalui perspektif yang menyenangkan dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih sederhana.

d. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Hal mendasar yang perlu diingat ketika menggunakan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah bahwa ia dirancang untuk memudahkan siswa untuk belajar agar mereka memahami informasi. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan agar media pembelajaran benar-benar membantu siswa dalam proses belajarnya, yaitu:

- 1) Media pembelajaran guru harus sesuai dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus benar-benar difokuskan untuk membantu siswa dalam belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Media pembelajaran yang akan digunakan harus sesuai dengan isi pembelajaran yang akan diberikan serta kompleksitas materi tersebut.

⁹ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, no. 1 (2018), h. 105-106

¹⁰ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 4

- 3) Minat, kebutuhan, dan keadaan siswa semuanya harus dipertimbangkan saat mengembangkan materi pembelajaran. Setiap siswa memiliki bakat dan gaya belajar yang berbeda, dan guru harus memperhatikan setiap kemampuan dan jenis tersebut agar media dapat digunakan secara efektif dan estetik nantinya dalam proses pembelajaran.
- 4) Efektifitas dan efisiensi media pembelajaran harus diperhatikan. Setiap media yang dibuat harus mempertimbangkan keefektifan pemanfaatannya.
- 5) Bahan ajar yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan dan mengoperasikannya. Tanpa kapasitas teknis untuk menggunakannya, materi pembelajaran tingkat lanjut apa pun akan sia-sia. Guru harus terlebih dahulu memahami bagaimana memanfaatkan media yang akan digunakan di dalam kelas.¹¹

Sejak awal proses perancangan media hingga tahap praktik bagi siswa, penggunaan media pembelajaran harus sangat diperhatikan kegunaannya. Efisiensi dan kemanjuran media pembelajaran juga harus diperhatikan, dan pengajar harus berkompeten untuk memanfaatkan atau mengoperasikan media pembelajaran yang digunakan.

2. Media Flash Card

a. Pengertian Media Flas Card

Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti, alat pembelajaran visual yang terdiri dari kaya kata, gambar, atau campuran keduanya disebut *flashcard*. Hal ini sesuai dengan konsep *flashcards*. *Flashcard* merupakan materi pembelajaran yang berbentuk kartu grafis berukuran kurang lebih 25 cm × 30 cm, menurut Dina Indriana. Sketsa tangan atau gambar-gambar yang ada yang kemudian ditempatkan pada kartu dapat digunakan untuk menunjukkan gambar. *Flashcards*, di sisi lain, adalah kartu dengan gambar (benda, binatang, dll) yang dapat

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 173-174

digunakan untuk mengajar anak-anak bagaimana mengeja dan memperluas kosa kata mereka, menurut Azhar Arsyad. Menurut peneliti, *flashcard* adalah kartu bergambar dengan foto atau gambar di halaman depan, deskripsi kosakata berdasarkan gambar di halaman depan, dan petunjuk cara membacanya.¹² Penggunaan media *flashcard* akan mempermudah proses pembelajaran membaca dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran membaca awal.

Flashcards adalah sejenis media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar dan kalimat yang dapat disesuaikan dengan ukuran siswa yang dihadapi, dan dapat dibuat dari awal atau dibeli dalam bentuk jadi. Media ini adalah alat pembelajaran yang dapat membantu dalam pengembangan memori, kemandirian, dan perluasan bahasa.¹³ Media *flashcard*, di sisi lain, adalah media yang menggunakan kartu dengan gambar dan kata-kata di atasnya. *Flashcards* dapat membantu siswa dalam membaca awal membangun memori dan memperluas kosa kata mereka.

Flashcard juga dikenal sebagai kartu kata bergambar karena merupakan alat bantu belajar yang berguna untuk mengingat dan menghafal informasi lebih cepat. Mereka dirancang untuk membantu siswa dalam belajar mengingat dan menyimpan informasi. Karena tujuan dari kartu kata gambar adalah agar anak-anak mengingat gambar dan kemudian mencari kata-kata yang tepat untuk gambar tersebut, mereka akan lebih mungkin untuk mengingat dan mempelajari gambar dan kosa kata dasar. *Flashcards* atau kartu kata gambar mencakup sejumlah besar kata-kata serta berbagai visual, seperti buah-buahan, binatang, dan benda-benda. Ini akan membantu anak-anak dalam menemukan kata-kata yang

¹² Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flashcard* Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar", *Deiksis* vol. 09 no. 02 (2017), h. 121

¹³ Empit Hotimah, "Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Ar-Rochman Semarang Garut", *Jurnal Pendiidkan Universitas Garut*, vol, 4, h. 12

sesuai untuk gambar dan akan membantu mereka dengan membaca awal.

Media *flashcard* adalah jenis kartu pembelajaran yang berisi gambar, teks, atau simbol yang digunakan untuk membantu siswa mengingat atau mengarahkannya pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau simbol pada kartu, serta untuk merangsang pikiran dan minatnya. sehingga proses belajar dapat berlangsung.¹⁴ Jadi media *flashcard* ialah kartu belajar bergambar yang membantu merangsang pikiran siswa dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang merupakan kartu pembelajaran yang efektif memiliki sisi gambar, teks, dan kosakata di satu sisi dan gambar, teks, dan kosakata di sisi lain. Sebagai alternatif, keterangan yang berfungsi untuk mengingat atau merujuk siswa pada apapun yang berhubungan dengan gambar kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau 25 x 30 cm, meskipun dapat diubah agar sesuai dengan ukuran kelas.

Berikut adalah gambar media *flashcard* yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Gambar 2.1
Media *Flashcard*



¹⁴ Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini* (Pekalongan : Nasya Expanding Management 2020), 63.

b. Penggunaan Media Flash card

Penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca dan karakter kreatif pada siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah adalah proses yang melibatkan pembelajaran bagaimana menggunakan kartu pembelajaran efektif yang berisi gambar, teks, atau kosa kata untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau kosa kata yang ada pada kartu, serta dapat merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan keterampilan pengenalan simbol kosa kata.

Berikut tahapan pemanfaatan media *flashcard* pada awal membaca:

- 1) Kartu yang telah disusun dipegang dingkat setinggi dada dan dihadapkan ke peserta didik.
- 2) Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menjelaskan.
- 3) Berikan kartu tersebut kepada siswa yang berada di dekat guru, kemudian minta mereka untuk melihat gambar pada kartu tersebut dan membaca tulisan yang ada di kartu tersebut. Ulangi dengan siswa lain sampai mereka semua melihat dan membaca kartu.
- 4) Jika penggunaanya melalui permainan:
 - a) Letakkan kartu-kartu secara acak kedalam kotak.
 - b) Siapkan peserta didik yang akan maju.
 - c) Guru memerintahkan peserta didik untuk mencari gambar atau kata sesuai perintah.
 - d) Peserta didik menjelaskan isi krtu tersebut.¹⁵

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, media *flashcard* dapat digunakan untuk mempersiapkan anak membaca, dan media *flashcard* juga dapat digunakan untuk mengajak anak belajar melalui permainan.

¹⁵ Nur'aini, "Peningkatan Kreativitas Membaca Permulaan Menggunakan Permainan Kartu Kata pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1, (Artikel Penelitian, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013)

c. Karakteristik Media Flash card

Media *flashcard* ditandai dengan penyampaian pesan singkat pada setiap kartu yang ditampilkan, seperti pengenalan nama barang, angka, dan sebagainya. Perpaduan visual dan teks memudahkan siswa untuk memahami pengertian tentang sesuatu. Penyajian pesan singkat ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali pesan tersebut. Menurut Sukayati, media *flashcard* angka yang digunakan untuk pengenalan simbol angka dalam kegiatan penanaman ide dan pemahaman konsep sudah efektif.¹⁶ Jadi media *flashcard* menurut apa yang sudah dipaparkan diatas merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif.

Siswa dapat membantu mempertajam kemampuan membaca mereka sambil bersenang-senang dengan menggunakan media yang menggabungkan potongan-potongan kartu yang ditempel dengan gambar dan kosa kata, atau deskripsi yang membantu mengingat atau mengarahkan siswa pada apa pun yang terkait dengan visual. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa media *flashcard* mengandung fitur, seperti *flashcards*, yaitu kartu bergambar efektif dengan dua sisi depan dan belakang, dengan sisi depan berisi gambar atau simbol dan sisi belakang berisi kosakata, deskripsi, atau pesan singkat. Media *flashcard* adalah media dasar dan mudah untuk dibuat.

d. Kelebihan Media Flash card

Media *flashcard* sendiri memiliki banyak kelebihan yang mana kelebihan itu sangat berguna untuk kelancaran proses pembelajaran menggunakan media *flashcard*, karena kalau tidak ada kelebihan akan sangat sulit untuk mengaplikasikan ke peserta didik, berikut kelebihan media *flashcard* diantaranya¹⁷

¹⁶ Ade Satriana, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media *Flashcard* bagi Siswa Tunagrahita Sedang", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, no.2 (2013): 24

¹⁷ Eka Fitriyani & Putri Zulmi Nulanda, "Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris", *Psymphatic, Jurnal Ilmiah Psikologi*, vol. 4, no. 2, (2017), h. 172

1) Mudah dibawa kemana-mana

Dengan ukuran media yang kecil *flashcard* bisa disimpan dan dibawa didalam tas maupun saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang cukup luas untuk dapat digunakan dan media *flashcard* sendiri karena ukurannya yang kecil bisa digunakan dimana saja di dalam kelas maupun di luar kelas, sangat praktis dan tidak merepotkan saat mengaplikasikan ke peserta didik.

2) Praktis

Dalam penggunaan media *flashcard* guru tidak perlu keahlian khusus, karena media *flashcard* tidak menggunakan aliran listrik. Jika ingin menggunakan media *flashcard* ini kita tinggal menyusun uruta kartu gambar sesuai dengan arahan guru sendiri, pastikan juga saat mengaplikasikan media tersebut posisi gambar tidak terbalik dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diidkat atau menggunakan kotak khusus untuk menyimpan supaya tidak tercecer dan berserakan saat disimpan.

3) Mudah diingat

Dengan adanya media *flashcard* yang menggunakan gambar dan koakata atu teks membuat peserta didik mudah mengingat suatu benda ataupun nama kegiatan dengan melihat gambar atau tekas yang ada di gambar tersebut. Peserta didik akan sangat senang karena pembelajaran menggunakan menggunakan media terlebih menggunakan media *flashcard* karena media tersebut cocok dengan pembelajaran yang ada di kelas bawah.

4) Menyenangkan

Waktu peggungan media *flasgcard* sendiri bisa melalui permainan. Misalnya seperti peserta didik secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, denfan diidringi lagu ataupun dengan aba-aba dari guru peserta didik berlari dan berlomba mencari sesuatu yang diperintahkan.

Kelebihan-kelebihan yang ada pada media *Flashcard* memudahkan guru dalam mengaplikasikan

media tersebut pada pembelajaran, karena jika belum diaplikasikan siswa akan kembali lagi dalam pelajaran yang dulu dan akan membuat siswa jenuh dan membosankan.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah sistem tanda berbasis suara *arbitrer* yang digunakan oleh kelompok berbicara untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri mereka sendiri. Salah satu bakat manusia yang paling penting yang memungkinkan dia untuk berhasil di atas organisme lain di bumi ini adalah kemampuannya untuk berkomunikasi.¹⁸ Jadi bahasa sangat penting bagi semua manusia karena dengan bahasa dapat memudahkan berkomunikasi dan segala urusan yang akan dilakukan.

Bahasa, menurut Santoso, adalah sejenis ekspresi yang bentuk paling mendasarnya adalah tuturan. Manusia dibedakan dari organisme lain oleh kemampuan mereka untuk berkomunikasi. Bahasa menurut Dardjowidjoyo adalah seperangkat lambang lisan yang bersifat arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain berdasarkan kesamaan budaya.¹⁹ Jadi dapat disimpulkan menurut para ahli diatas bahwa bahasa merupakan simbol atau bentuk ungkapan manusia dengan manusia lainnya untuk membantuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya.

Bahasa dalam kehidupan manusia memiliki peranan yang sangat penting dikarenakan bahasa adalah alat yang digunakan manusia untuk menyampaikan informasi maupun maksud dan tujuan. Kemampuan berbahasan sangat mempengaruhi seseorang dalam memepelajari bidang yang lain. Penguasaan bahasa yang baik membuat seseorang mampu mengungkapkan,

¹⁸ Mulyono Abdurrahman, *“Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Reamedasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 183

¹⁹ Nur Syamsiyah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi* (Magetan : Media Grafika, 2016) edisi kedua, 1.

mengekspresikan ide-ide, gagasan, dan tujuan secara baik kepada orang lain, oleh karena itu kemampuan berbahasa yang baik sangat membantu seseorang dalam kehidupannya.²⁰ Dengan kata dasar, bahasa adalah hasil belajar yang digunakan untuk mengkomunikasikan pengalaman dalam suatu masyarakat dan dapat dianggap sebagai sistem simbol terorganisir yang disepakati secara luas. Bahasa juga merupakan sarana utama untuk mentransfer ide, nilai, dan konvensi, seperti yang ditemukan dalam seni dan agama.

Bahasa adalah alat komunikasi utama. Bahasa memungkinkan manusia untuk berkomunikasi satu sama lain, memungkinkan mereka untuk terhubung satu sama lain, bertukar pengalaman, dan belajar satu sama lain. Setiap negara wajib menggunakan bahasanya sendiri sebagai bahasa resminya.

Penggunaan bahasa Indonesia dimulai sehari setelah kemerdekaan Indonesia diproklamasikan, yang juga merupakan hari mulai berlakunya konstitusi. Bahasa Indonesia adalah salah satu dari beberapa dialek Melayu dari sudut pandang linguistik. Sejak awal abad kedua puluh, bahasa tersebut telah mengalami perubahan sebagai akibat dari penggunaannya sebagai bahasa kerja dalam konteks administrasi kolonial dan berbagai upaya standardisasi.²¹ Dalam hal ini Bahasa Indonesia ialah salah satu dari banyaknya ragam bahasa lainnya dan dalam perkembangannya mengalami perubahan akibat seringnya digunakan untuk bahasa sehari-hari.

Bahasa Indonesia dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai alat komunikasi dan sebagai bahasa pengantar di semua jenis dan jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan menengah dan pendidikan universitas.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,²² ini diharapkan:

²⁰ Fitria Iswari, hal 119-120.

²¹ Nur Syamsiyah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD...*, hal 2.

²² Peraturan Mewntri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 B, h. 317.

- 1) Siswa dapat mencapai potensi penuh mereka berdasarkan bakat, kebutuhan, dan minat mereka, serta mendapatkan rasa hormat terhadap karya sastra dan intelektual bangsa.
- 2) Guru dapat berkonsentrasi untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan bahasa mereka dengan menawarkan berbagai kegiatan bahasa dan alat belajar.
- 3) Guru memiliki otonomi dan keleluasaan yang lebih besar dalam memilih bahan ajar bahasa dan sastra berdasarkan parameter lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya.
- 4) Keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam pelaksanaan program bahasa dan sastra di sekolah dimungkinkan.
- 5) Sekolah dapat merancang program pengajaran bahasa dan sastra berdasarkan kebutuhan siswa dan materi pembelajaran yang dapat diakses.
- 6) Sementara kepentingan nasional harus dipertimbangkan, daerah dapat memutuskan bahan dan sumber belajar bahasa dan sastra berdasarkan situasi dan karakteristik daerah..

Belajar bahasa adalah salah satu tugas paling penting yang harus diikuti oleh semua orang sepanjang hidup mereka, terutama di sekolah dasar. Anak SD akan diajarkan dasar-dasar *calistung* sejak awal (membaca, menulis, berhitung). Salah satu bagian dari *calistung* adalah membaca, yang merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki karena memiliki dampak yang signifikan bagi kehidupan seseorang.²³ Jika pada tingkatan permulaan siswa tidak belajar tentang pentingnya bahasa akan sangat menghambat untuk kedepannya, dan jika siswa bisa belajar bahasa akan memudahkan siswa untuk proses pembelajaran dan juga proses dikehidupan.

Pemerolehan bahasa adalah proses alami, non-formal, spontan di mana bayi memperoleh kapasitas untuk menggunakan linguistik, baik dalam bentuk pemahaman atau ekspresi. Itu terjadi dalam lingkungan bahasa yang

²³ Budi Rahman, Haryanto..., hal 128

relevan untuk anak-anak. Peniruan, pengalaman langsung, mengingat, bermain, dan penyederhanaan semua dapat digunakan oleh seorang anak muda untuk memulai atau mendapatkan dialog. Unsur biologis, faktor kontekstual sosial, faktor integrasi, dan faktor motivasi adalah semua aspek yang mungkin mempengaruhi perolehan bahasan.²⁴ Jadi, balita dapat belajar berbicara tentang apa saja, dan itu bisa terjadi secara spontan. Anak-anak dapat belajar berbicara tentang sesuatu dengan meniru apa yang mereka lihat dan mengingat apa yang mereka lihat. Jadi untuk itu kita sebagai panutan anak-anak bisa menempatkan bahasa sebaik mungkin jika berhadapan langsung dengan anak-anak, karena anak akan sangat mudah mengingat jika melontarkan bahasa yang baik maupun yang tidak baik.

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia mempunyai fungsi sebagai berikut sesuai dengan statusnya sebagai bahasa nasional dan bahasa resmi negara:

- 1) Bahasa resmi kenegaraan
- 2) Bahasa sebagai pengantar didalam dunia pendidikan
- 3) Alat perhubungan pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan.
- 4) Alat pengembangan kebudayaan ilmu pengetahuan teknologi.²⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa utama yang digunakan untuk menyebarluaskan sastra Indonesia yang sesuai. Sastra Indonesia berkontribusi pada keindahan bahasa, memungkinkan bahasa Indonesia menjadi bahasa yang signifikan di masyarakat dunia.

Tujuan bahasa Indonesia sebagai media komunikasi, menurut Santoso, adalah sebagai berikut:²⁶

²⁴ Esti Ismawati & Faraz Umayu, “*Belajar Bahasa di Kelas Awal*”, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 017), h. 48

²⁵ E. Zaenal Arifin dan S. Tamran Tasai, “*Cermat Berbahasa Indonesia*”, (Jakarta: Akademika Pressindo, 2013), h. 13

²⁶ Nur Syamsiyah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD...*, hal 4.

- 1) Fungsi Informasi, yaitu untuk menyampaikan informasi timbal balik antar anggota keluarga ataupun anggota-anggota masyarakat.
- 2) Fungsi Ekspresi, yaitu untuk menyalurkan perasaan, sikap, gagasan, emosi atau tekanan-tekanan perasaan pembicara.
- 3) Fungsi Adaptasi dan Integrasi, yaitu untuk menyesuaikan dan membaurkan diri dengan anggota masyarakat.
- 4) Fungsi Kontrol Sosial, yaitu untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain.

Jadi dalam pembahasan diatas fungsi Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang penting karena adanya Bahasa Indonesia manusia dapat mengapresiasi dalam bentuk hal-hal yang berbrda-beda.

c. **Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Tujuan mempelajari bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap sastra manusia Indonesia.²⁷ Belajar bahasa Indonesia di sekolah dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, serta apresiasi mereka terhadap sastra yang sebenarnya.

Tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa mereka dengan membimbing mereka melalui tahap mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Nah dalam pembelajaran Bahasa sangat dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia karena memiliki tujuan diantara lain:

- 1) Menggunakan bahasa Indonesia sebagai lambang kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak yang mulia, dan kepribadian yang luhur.
- 2) Belajar bahasa Indonesia adalah perwujudan insan yang cerdas, cakap, kritis, kreatif, dan berdaya cipta.

²⁷ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, “*Tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI dan SLDB*”, h. 317

- Menggunakan bahasa Indonesia sebagai personifikasi manusia yang kuat, mandiri, dan percaya diri.
- 3) Menggunakan bahasa Indonesia sebagai simbol pola pikir yang toleran, sadar sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.

Keempat tujuan pendidikan yang tercantum di atas dijabarkan ke dalam KI dan KD dalam kurikulum 2013.²⁸ Pembelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah sangat penting karena berupaya mempersiapkan siswa agar mampu memanfaatkan dan menguasai bahasa Indonesia sebagai perwujudan manusia yang beriman, berilmu, sehat, dan bertanggung jawab.

Tujuan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa. Sebagai pemacu kemajuan akademik di segala bidang, bangsa Indonesia. Dalam situasi ini, siswa diharapkan dapat mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan gramatikal.²⁹ Siswa diinstruksikan untuk mengembangkan komunikasi dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, dengan menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka juga didorong untuk mengapresiasi karya sastra manusia Indonesia. Hasilnya, mahasiswa akan menjadi generasi yang akan memajukan Indonesia.

Dari siswa sekolah dasar hingga tingkat pendidikan tinggi, belajar bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang paling signifikan dalam dunia pendidikan. Siswa akan menikmati dan bangga akan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan negara, serta mampu memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsinya, serta menerapkannya secara bertanggung jawab dan kreatif untuk berbagai keperluan dan keperluan. Siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia

²⁸ Atmazaki, "Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Pola Pikir, Pendekatan Ilmiah, Teks (Genre), dan Penilaian Otentik", FBS Universitas Negeri Padang, (Oktober 2013), h. 16

²⁹ Siti Anisatun Nafi'ah, "Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI," (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h.32

untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosi, dan kematangan sosial; siswa dapat berpikir dan berbicara (speaking and writing) dengan disiplin; siswa dapat menikmati dan menggunakan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan dalam hidup, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa; siswa dapat menikmati dan menggunakan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan dalam hidup, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa; siswa dapat menikmati dan menggunakan karya sastra untuk mengembangkan kepribadiannya, memperluas wawasan kehidupan, dan meningkatkan pengetahuannya Karya sastra Indonesia harus dihormati dan dikagumi oleh siswa sebagai khazanah budaya dan kecerdasan manusia.³⁰ Disini peserta didik diwajibkan untuk menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan menjunjung tinggi Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan Bahasa Indonesia peserta didik bisa mempermudah dalam pembelajaran karena dari jenjang rendah hingga jenjang perguruan tinggi semua menggunakan Bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup penanaman keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar kepada siswa berdasarkan tujuan penggunaan dan fungsinya. Siswa harus mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan, menghayati dan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, serta memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, menurut Atmazaki. menghargai dan bangga sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosi dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk

³⁰ Mardiyah, "Nilai-nilai Pendidikan Karakter Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar", *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4 no. 2 (2017), h. 36

memperluas wawasan, budi pekerti, serta menambah pengetahuan dan keterampilan berbahasa, serta mengapresiasi dan bangga terhadap sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia.³¹ Penting sekali pembelajaran Bahasa Indonesia untuk semua manusia, dan menjunjung tinggi dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang Sekolah Dasar.

Peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu menangkap ide yang diungkapkan dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulis, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulis. Penilaiannya hanya untuk sebagai sarana pembelajaran bahasa, bukan sebagai tujuan. Sedangkan prinsip yang lain yaitu mengharapkan agar peserta didik di kelas tercipta sebagai masyarakat pemakai Bahasa Indonesia yang produktif. Agar pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dapat produktif dan mencapai tujuan yang diinginkan, strategi yang dikembangkan harus menunjang pencapaian tujuan. Strategi pembelajaran yang diaplikasikan dan ideal semestinya dapat mengarahkan peserta didik pada kegiatan menemukan sendiri. Dengan kata lain, keterampilan berbahasa yang diperoleh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia harus berasal dari pengalaman membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara dalam Bahasa Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah dapat diartikan sebagai upaya pendidikan untuk mengubah perilaku peserta didik dalam berbahasa Indonesia perubahan tersebut dapat mencapai tujuan keberhasilan jika pendidik dalam pembelajaran peserta didik sesuai dan sejalan sesuai tujuan belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan dengan maksud mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

³¹ Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI", *Jurnal Pendidikan Dasar* vol. 2, no. 1 (2018), h. 23

d. Keterampilan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa pada hakikatnya adalah pemerolehan bahasa berdasarkan metode percakapan. Bahasa yang dipelajari dan digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia tentu saja bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, sesuai dengan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia di semua jenjang pendidikan. Belajar bahasa Indonesia berarti menguasai empat keterampilan berbahasa: (1) mendengar, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Keterampilan 1 dan 2 berkaitan dengan bahasa lisan, sedangkan keterampilan 3 dan 4 berkaitan dengan bahasa tulis. Keterampilan pasif-reseptif 1 dan 3 merupakan keterampilan pasif-reseptif, sedangkan keterampilan aktif-produktif 2 dan 4 merupakan keterampilan aktif-produktif.³² jadi keempat keterampilan tersebut sangat penting untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.

Setiap bakat terjalin dengan proses linguistik. Berikut ini adalah empat komponen keterampilan berbahasa Indonesia di sekolah dasar:

1) Menyimak

Tindakan mendengarkan simbol-simbol bahasa lisan dengan perhatian, pengetahuan, dan apresiasi yang serius, yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang dikomunikasikan secara nonverbal untuk mengumpulkan informasi, dikenal sebagai kompetensi mendengarkan.

2) Berbicara

Kemampuan untuk menggunakan bahasa dalam berbicara atau menulis untuk mengungkapkan pesan kepada orang lain dalam bahasa lisan dikenal sebagai kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah ide atau emosi menjadi ucapan.

³² Siti Halidjah, "Evaluasi Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, h.262-265

3) Membaca

Salah satu kompetensi berbahasa tulis reseptif adalah kemampuan membaca. Pembaca melalui proses membaca untuk mendapatkan pesan atau informasi yang diberikan oleh penulis. Guru harus mempertimbangkan konsep evaluasi bahan ajar membaca, metodologi pengajaran membaca, dan tantangan khas yang dialami siswa dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar.³³

4) Menulis

Kemampuan menulis adalah suatu cara untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan dalam bahasa tulis. Dalam praktiknya, proses penulisan dibagi menjadi beberapa fase yang secara bersama-sama membentuk suatu sistem yang lebih komprehensif.³⁴

4. Kemampuan Membaca

a. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan untuk mencapai sesuatu didefinisikan sebagai kapasitas untuk melakukan sesuatu. Pemahaman adalah kapasitas untuk mengenali hubungan-hubungan penting. Pembaca membuat hubungan antara apa yang dia baca dan apa yang sudah dia ketahui. Sedangkan isi bacaan mengacu pada kemampuan untuk menangkap makna yang diberikan oleh suatu teks dan untuk memecahkan kesulitan-kesulitan yang terkandung dalam isi bacaan. Dalam penelitian ini, kemampuan memahami bahan bacaan diartikan sebagai kemampuan memahami informasi bacaan dalam bentuk wacana kebahasaan. Wacana, menurut Wester, diartikan sebagai “*connected speech or writing consisting of more than one sentence*”, seperti yang diambil dari buku Syamsuddin. Wacana, menurut penafsiran ini, dapat berbentuk ucapan atau tulisan, tetapi kriterianya harus berurutan (terkait) dan

³³ St. Y. Slamet, “*Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*”, (Surakarta: UNS Press, 2017), h. 24

³⁴ Siti Anisatun Nafi’ah, *Model-model Pembelajaran Bahasa...*, h. 93

terdiri dari lebih dari satu frase.³⁵ jadi kemampuan sendiri yaitu kesanggupan dalam melakukan sesuatu dan memahami disebut sebagai kemampuan relevan yang menghubungkan isi bacaan dengan pembaca sendiri.

“Membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui media kata-kata/bahasa lisan,” kata Henry Guntur Tarigan.³⁶ Membaca juga merupakan proses memperoleh kemampuan, seperti kemampuan memahami kata, frasa, dan paragraf untuk memahami secara kritis dan evaluatif isi bacaan secara utuh.³⁷ Menurut beberapa sudut pandang di atas, kemampuan membaca diartikan sebagai kemampuan untuk mendeteksi simbol-simbol bahasa tertulis yang berfungsi sebagai rangsangan untuk mengingat dan memahami pesan apa yang dibaca atau ditulis, serta makna atau makna yang terkandung dalam bahan tertulis.

Membaca menurut Akhaidah adalah kegiatan kohesif yang meliputi mengidentifikasi huruf dan kata, menghubungkan bunyi dan artinya, dan mencapai penilaian tentang tujuan membaca. Membaca adalah tugas yang membutuhkan keterampilan pendengaran (pendengaran) dan visual (pengamatan).³⁸ Jadi dapat disimpulkan membaca adalah suatu kegiatan yang mencakup kegiatan seperti mengenal huruf kata-kata dan menghubungkannya bunyi dan maknanya.

Membaca merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh setiap peserta didik selama proses pembelajaran. Membaca dapat dianggap sebagai tindakan rumit yang menggabungkan upaya fisik dan mental untuk mengetahui dan memahami makna suatu teks, menurut

³⁵ Idah Faridah Laily, “Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar”, *EduMa* Vol.3 No.1 Juli 2014, h. 56-57

³⁶ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa 1995), hlm. 7.

³⁷ Samsu Somadoyo, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hlm 4-5.

³⁸ Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal..* h 14.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan pandangan Bonomo Somadayo yang menyatakan bahwa “membaca adalah proses memilih dan memahami suatu makna atau makna yang melekat dalam bahasa tulis (*reading is bringing*)”. Sedangkan membaca menurut Dalman adalah suatu tindakan atau proses dimana pembaca memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui media kata-kata/bahasa tulis, dalam hal ini untuk menyelidiki makna suatu tulisan.³⁹ Jadi, melalui membaca, kita dapat menemukan berbagai pengetahuan yang terkandung dalam tulisan dan mempertimbangkan bagaimana memahaminya, membuat pembelajaran menjadi lebih sederhana.

Membaca adalah proses memahami informasi melalui penggunaan sistem bahasa tertulis. Karena sebagian besar dari semua jenis informasi diberikan melalui bahasa tertulis, membaca adalah kunci terpenting untuk sains. Bahasa tertulis akan berfungsi sebagai alat komunikasi utama melintasi ruang dan waktu. Karena membaca adalah sumber utama informasi dan pengetahuan, penguasaan kemampuan membaca sangat penting untuk pembelajaran.⁴⁰ Dengan demikian, membaca sangat penting; itu adalah sarana komunikasi melintasi ruang dan waktu. Membaca adalah cara yang bagus untuk belajar tentang berbagai mata pelajaran.

Dalam skenario ini, membaca merupakan salah satu kemampuan bahasa tulis reseptif yang dapat diberi label responsif karena memungkinkan seseorang menerima informasi yang diinginkannya dan menambah pengetahuannya melalui pengalaman baru. Siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran saat ini atau konten yang akan diberikan instruktur melalui membaca. Segala sesuatu yang dipelajari seseorang melalui membaca dapat membantunya meningkatkan kemampuan

³⁹ Muhammad Akhir, “Penerapan Strategi Belajar *Reciprocal Teaching* Terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa SD”, *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 1, no. 2 (2017), h. 32

⁴⁰ Heru Kurniawan, “*Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 5

berpikirnya, mempertajam penglihatannya, dan memperluas wawasannya. Akibatnya, kegiatan membaca sangat penting bagi semua orang yang ingin tumbuh dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Belajar membaca di sekolah dasar adalah medan pertempuran yang krusial.

Membaca adalah serangkaian tindakan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dalam rangka mempelajari atau menangkap informasi yang disampaikan kepada mata dalam bentuk simbol-simbol yang terstruktur dan bermakna. Membaca adalah aktivitas fisik dan otak yang mungkin menjadi kebiasaan; meskipun demikian, penting untuk mempertahankan tingkat keterlibatan membaca tertentu.

b. Tujuan Membaca

Tujuan dasar membaca adalah menemukan informasi yang mengandung substansi dan makna bacaan. Akibatnya, pembaca dapat menarik kesimpulan dari beberapa fakta yang disajikan. Membaca adalah kegiatan yang melibatkan membaca dan memahami tulisan serta memahami kata-kata yang termasuk di dalam teks-teks tersebut.⁴¹ Pembaca dengan kemampuan membaca yang memadai atau kompeten akan lebih mudah untuk menyelidiki atau memperoleh informasi dari berbagai publikasi atau sumber.

Membaca, menurut Broughton, lebih banyak digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi dari sumber tertulis. Data ini dikumpulkan melalui proses memahami formulir yang ditampilkan. Membaca sebagai bakat berusaha untuk membedakan huruf dan tanda baca, serta hubungan antara huruf, tanda baca, dan fitur bahasa formal, dan hubungan antara bentuk dan makna.⁴² Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca yaitu untuk mencari informasi dari sumber yang tertulis sehingga dapat menemukan informasi yang benar.

⁴¹ Henry Guntur Tarigan, “*Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*”, (Bandung: Angkasa, 2015), h. 7

⁴² Darmadi, *Membaca Yuk Strategi menumbuhkan minat baca pada anak sejak dini* (Gupedia) 23.

Dalam membaca memiliki tujuan yang akan dicapai, Iskardarwassid mengatakan bahwa tujuan membaca permulaan bagi pesetta didik yaitu⁴³

- 1) Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa)
- 2) Mengenali kata dan kalimat
- 3) Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci
- 4) Menceritakan kembali isi bacaan pendek

Tujuan membaca adalah untuk memenuhi kebutuhan seseorang akan pengetahuan dan hiburan yang dia butuhkan atau hargai. Pembelajaran membaca harus dilakukan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; misalnya, tujuan membaca dapat berupa:

- 1) Isi bacaan harus dipahami secara mendalam dan lengkap. Cara membacanya cukup lambat untuk menangkap setiap poin yang disampaikan.
- 2) Cepat menangkap konsep utama / ide kunci dari buku. Halaman demi halaman, baca dengan cepat.
- 3) Mendapatkan informasi tentang suatu topik. Dengarkan dan ketik cepat kata yang ingin dicari, lalu baca item lainnya secara normal.
- 4) Memahami arti kata (terms). Cari huruf pertama dari kata-kata dalam kamus untuk menemukan yang dicari dan pelajari artinya.⁴⁴

Membaca, dengan demikian sangat penting bagi siswa karena didasarkan pada tujuan seseorang untuk memperoleh berbagai informasi yang akan diperlukan untuk memahami detail isi bacaan yang ada di dalamnya, menangkap ide pokok dalam bacaan, memperoleh informasi, dan mengenal istilah.

c. **Kemampuan Membaca di Kelas 1**

Membaca awal berada di kelas I dan II melalui membaca awal diharapkan peserta didik mampu mengenali huruf, suku kata, dan kalimat. Pengajaran membaca ini disajikan untuk peserta didik dengan tujuan yaitu membangun dasar membaca, seperti kemampuan dengan bunyi-bunyi bahasa yang menjadikan sebuah

⁴³ Muhammad Akhir, "Penerapan Strategi Belajar...", h. 32

⁴⁴ Dalman, "*Keterampilan Membaca*", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 13-14

kalimat, dengan itu peserta didik dengan mudah dapat melatih kemampuan membaca dan dapat dengan lancar mengikuti pembelajaran di Kelas dengan mudah. Membaca untuk peserta didik diawal harus mampu mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Membaca awal bertujuan untuk membangun mekanisme membaca kepada peserta didik berupa kemampuan mengasosiasikan huruf dengan bunyi, dan membena gerakan membaca ke kiri dan ke kanan.

Kemampuan membaca di awal akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca di awal berikutnya. Keterampilan membaca pertama, sebagai kemampuan yang menopang kemampuan selanjutnya, memerlukan perhatian penuh guru, terutama bagi anak kelas I.⁴⁵ dalam hal ini guru sangat berperan aktif untuk membantu peserta didik khususnya kelas I yang akan mengasah kemampuan membaca, jika disini guru kurang pro aktif bisa menghambat peserta didik dalam proses kemampuan membaca, dengan menggunakan pembelajaran inovatif peserta didik akan sangat mudah tertarik sehingga guru bisa mudah dalam mengajarkannya.

Siswa dihadapkan pada huruf-huruf alfabet dari A/a sampai Z/z selama tahap membaca awal; huruf-huruf ini harus dipelajari dan anak mengucapkannya sesuai dengan suaranya. Setelah mempelajari cara membaca suku kata, kata, dan kalimat, siswa diajarkan bagaimana menyusun huruf-huruf alfabet untuk membentuk suku kata, kata, dan kalimat. Dalam hal ini, siswa sangat perlu diajari bagaimana menyusun huruf-huruf yang telah dilafalkan menjadi satu suku kata, kata, dan kalimat. Siswa harus diajari untuk membaca kalimat lengkap setelah mereka menguasai kalimat pendek.⁴⁶ Siswa diperkenalkan dengan huruf-huruf abjad dan cara pengucapannya, serta cara menghubungkan huruf-huruf menjadi satu suku kata, frasa, dan kalimat.

⁴⁵ St. Y. Slamet, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra...*, h. 24

⁴⁶ Dalman, *Keterampilan...*, h. 85-86

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiatus Safa'ah, Nuria Rimadhani M⁴⁷, tahun 2021 dengan judul: "Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Berbasis *Indigenosasi* dengan *Flash Card*" dalam penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaannya adalah penelitian tersebut selain meningkatkan kemampuan membaca juga meningkatkan kemampuan menulis sehingga menjadi perbedaan dengan penelitian ini. Kemudian penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti tersebut mengumpulkan data secara langsung dari lapangan dan hasil penelitian kualitatif bersifat induktif lebih menekankan makna dari pada generalisasi, oleh karena itu penelitian tersebut menggunakan fenomenologi untuk menyelidiki fenomena yang muncul dalam suatu kegiatan pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dan pendekatan kuantitatif. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca. Kemudian sama-sama menggunakan kelas 1 Sekolah Dasar sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hasil dari penelitian penggunaan media *flash card* memberi pengaruh yang baik dalam hasil belajar yang didapatkan. Karena media pembelajaran menggunakan media *flash card* pada pelaksanaannya peserta didik melakukan permainan kartu kata secara langsung dalam pembelajaran. Sehingga lebih mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik, jadi penggunaan media *flash card* siswa tidak hanya memahami materi tetapi dengan percobaan permainan kartu kata yang akan membuat peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran, kemampuan membaca dapat diasah dengan mudah menggunakan media *flash card* sehingga peserta didik dan guru bisa kreatif dalam pembelajaran tersebut, sehingga media pembelajaran yang diterapkan guru sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar

⁴⁷ Alfiatus Safa'ah dan Nuria Rimadhani, "Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Berbasis *Indigenosasi* dengan Media *Flash Card*, *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 04, Nomor 02, (2021).

peserta didik. Dan penelitian ini dapat memberi manfaat positif bagi siswa dan guru, bahwa media *flash card* mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mampu meningkatkan kualitas pendidik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Jouis Otemusu⁴⁸, tahun 2021 dengan judul: “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 2 di Kelas 1 SDN Sonraen” dalam penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaannya adalah penelitian tersebut memfokuskan meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian ini memfokuskan meningkatkan kemampuan membaca dan berkarakter kreatif. Kemudian penelitian tersebut menggunakan PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan kemampuan hasil belajar. Kemudian sama-sama menggunakan kelas 1 Sekolah Dasar sebagai sampel penelitian. Hasil dari penelitian penggunaan media *flash card* memberi pengaruh yang baik dalam hasil belajar yang didapatkan. Karena media pembelajaran menggunakan media *flash card* pada pelaksanaannya peserta didik tidak hanya memahami materi akan tetapi peserta didik juga melakukan permainan kartu kata secara langsung dalam pembelajaran. Sehingga lebih mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik, jadi penggunaan media *flash card* siswa tidak hanya memahami materi tetapi dengan percobaan permainan kartu kata yang akan membuat peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran, kemampuan membaca dapat diasah dengan mudah menggunakan media *flash card* sehingga peserta didik dan guru bisa kreatif dalam pembelajaran tersebut, sehingga media pembelajaran yang diterapkan guru sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

⁴⁸ Jouis Otemusu, “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 2 di Kelas 1 SDN Sonraen, *Hou,eni Journal of Education*, Volume. 1, Nomor. 2, (2021).

C. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana prasarana, serta lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia biasanya dilakukan guru dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri terlihat membosankan, kurang menarik jika pembelajarannya monoton, dan menyebabkan peserta didik mengantuk, tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran. Terlebih pada kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah akan sangat menjenuhkan jika pembelajaran tersebut berlangsung monoton, peserta didik akan lebih memilih bermain sendiri atau bermain dengan temanya sehingga guru yang menjelaskan materi akan dihiraukan. Kondisi tersebut bisa dikatakan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat berpengaruh terhadap semangat membaca. Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu komponen pendukung yang sangat esensial dalam proses pembelajaran, dan harus dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. *Flashcards* adalah media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dalam instruksi membaca awal. *Flashcards* memiliki desain yang menarik yang membantu menarik anak-anak untuk belajar, terutama di kelas awal. Siswa akan menjadi lebih bersemangat dan mampu memfokuskan dirinya untuk terlibat dalam materi yang diberikan guru melalui media *flash card* ini, yang dapat membawa pengaruh dalam menumbuhkan kemampuan membaca dan karakter kreatif.

Penerapan media *flashcard* ini akan lebih menyenangkan dan menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dan ikut andil dalam pembelajaran tidak hanya guru saja yang akan andil,

siswa akan lebih aktif karena pembelajaran dengan menggunakan media ini akan lebih menarik, menyenangkan dan nyata dari sebelumnya. Pada akhirnya dengan menerapkan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan siswa akan lebih aktif dan befikir kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir

