

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Membaca Permulaan

1. Pengertian Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, mengeja atau melafalkan apa yang tertulis, mengetahui, meramalkan, memperhitungkan dan memahami. Matlin mendefinisikan membaca sebagai aktivitas yang melibatkan sejumlah kerja kognitif, termasuk persepsi dan rekognisi (dalam Pertiwi & Sugiyanto, 2010). Membaca sebagai proses kognitif yang kompleks untuk mengolah isi bacaan yang bertujuan untuk memahami ide-ide dan pesan-pesan penulis serta menjadikannya sebagai bagian dari pengetahuannya (Ampuni, 1998). Mayer, Christopher, Stephen, dan Jason mendefinisikan membaca sebagai proses untuk menerjemahkan kode-kode visual ke dalam bahasa pengucapan yang bermakna (dalam Kumara, 2014). Menurut Ruddell membaca merupakan salah satu dari penggunaan berbahasa untuk menguraikan tulisan atau simbol dan memahaminya (dalam Aulina, 2012).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses kognitif dalam penerjemahan kode-kode visual ataupun sandi-sandi dalam bentuk tulisan dalam unit kecil (huruf, suku kata, kata) yang kemudian melafalkannya ke dalam bunyi bahasa pengucapan yang bermakna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca menurut Rahim (2005) adalah sebagai berikut:

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis meliputi kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Menurut beberapa ahli, keterbatasan neurologis seperti cacat otak dan kekurangmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan peserta didik tidak berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka.

b. Faktor Intelektual/Inteligensi

Terdapat hubungan positif antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca tetapi tidak semua siswa yang mempunyai kemampuan inteligensi tinggi menjadi pembaca yang baik.

c. Faktor Lingkungan

Lingkungan yang meliputi latar belakang dan pengalaman peserta didik mempengaruhi kemampuan membacanya. Peserta didik tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca jika mereka tumbuh dan berkembang di dalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh dengan cinta kasih, memahami anak-anaknya, dan mempersiapkan mereka dengan rasa harga diri yang tinggi.



d. Faktor sosial ekonomi

Status sosial ekonomi siswa mempengaruhi kemampuan verbal siswa. Hal ini dikarenakan jika peserta didik tinggal dengan keluarga yang berada dalam taraf sosial ekonomi yang tinggi kemampuan verbal mereka juga akan tinggi. Hal ini didukung dengan fasilitas yang diberikan oleh orangtuanya yang berada pada taraf sosial ekonomi tinggi. Lain halnya peserta didik yang tinggal dikeluarga yang sosial ekonomi rendah. Orangtua mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan anaknya dan anaknya cenderung kurang percaya diri.

e. Faktor Psikologis

Faktor psikologis meliputi motivasi, minat, dan kematangan sosial, emosi, serta penyesuaian diri.

Bader mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca yaitu, kondisi alat indera, kecerdasan, emosi, kesehatan, budaya dan faktor pendidikan (dalam Kumara, 2014). Sedangkan Widyana menemukan bahwa membaca dipengaruhi oleh faktor-faktor kognitif yaitu persepsi visual, memori kerja, memori jangka pendek pengetahuan semantik, kesadaran fonologis, dan metakognisi serta faktor-faktor lain yang mempengaruhinya seperti gerakan mata saat membaca, latihan, motivasi, pola kebiasaan membaca dalam keluarga dan metode pengajaran membaca di sekolah (dalam Pertiwi & Sugiyanto, 2010). Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca yaitu fisiologis, intelektual, lingkungan, sosial ekonomi dan psikologis.

3. Tahapan Perkembangan Membaca

Chall mengungkapkan bahwa keahlian membaca berkembang melalui enam tahap. Batas usia tidak bersifat kaku dan tidak berlaku untuk setiap siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Misalnya saja, beberapa siswa belajar membaca sebelum masuk ke kelas satu (dalam Santrock, 2010). Meskipun demikian, tahap-tahap Chall ini memberikan pemahaman umum tentang perubahan perkembangan dalam proses belajar membaca:

- a. Tahap 0. *Prereading (pattern recognition)* adalah tahapan yang dialami anak prasekolah yang ditandai dengan anak berpura-pura membaca.
- b. Tahap 1. *Discovery of Alphabet Principle/Decoding Stage* adalah tahapan membaca yang sesungguhnya, yaitu ketika anak menemukan bahwa huruf adalah representasi ungkapan yang disuarakan. Misalnya, kata B-O-L-A yang tertulis dibaca: bola.
- c. Tahap 2. *Development of Automaticity (“Ungluing from Print”)*. Pada tahap ini anak mulai cukup lancar membaca. Anak belajar menggunakan kemampuan *decoding* dalam membaca. Anak menjadi penasaran pada bacaannya dan ingin membaca lebih banyak lagi. Pada tahap ini anak belajar menghubungkan teks bacaan dengan pengucapan, bahkan dari teks ke pemikiran baru. Kemampuan *decoding*nya telah berkembang dan kecepatannya dalam membaca meningkat. Ketepatannya dalam membaca juga ikut meningkat dan menjadi semakin lancar. Pada tahap ini, anak seharusnya sudah mampu memberi atensi pada arti dan teks bacaan. Pada umumnya pada tahap ini dicapai sewaktu anak berusia 8 tahun.
- d. Tahap 3. *Incoperation of Learning Subroutines (Reading for Learning The New)* atau membaca untuk belajar. Pada tahap ini, motivasi untuk membaca berubah. Perubahan dari “*learning to read*” menuju “*reading to*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Hasmim Riau

learn” dimulai dalam tahap 3, yaitu ketika pada umumnya anak sudah mampu menguasai informasi dari materi tertulis yang dapat ditelaah lewat kurikulum sekolah. Pada tahap ini, bagi anak membaca teks adalah untuk memperoleh informasi dan dengan demikian perbendaharaan kata mereka berkembang pesat. Tahap perkembangan ini biasanya dicapai ketika anak duduk dikelas 4 atau kira-kira berusia 9-10 tahun. Umumnya mereka belajar dari buku-buku yang mereka baca.

- e. Tahap 4. *Taking Multiple View Points During Reading*. Karakteristik tahap ini adalah kemampuan untuk membandingkan dua atau lebih sudut pandang berdasarkan perbandingan artikel yang dibaca. Tahapan ini belum muncul sampai anak memasuki usia sekolah menengah atas dan kemampuan ini akan muncul hanya apabila guru memberikan latihan berfikir *comparative*.
- f. Tahap 5. *Reading for Building and Testing Personal Theory*. Tahap ini adalah tahapan sempurna yang umumnya dicapai pada usia mahasiswa dan dimanifestasikan melalui berbagai tulisan hasil penelitian. Mahasiswa membaca dengan tujuan membuat formula dan atau menetapkan posisi pendapatnya mengenai suatu fenomena, serta melakukan konsolidasi atas apa yang telah dibacanya sambil membaca, individu yang bersangkutan sekaligus melakukan kontruksi teori pribadi.

4: Aspek-Aspek Membaca

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2009, tingkat pencapaian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan anak usia 5 hingga 6 tahun mengenai kemampuan membaca tercantum pada lingkup perkembangan keaksaraan, tingkat pencapaian perkembangan tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Dimensi
Keaksaraan	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Menyebutkan simbol huruf vokal maupun konsonan
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama	Menyebutkan suku kata atau kata yang mempunyai fonem yang sama
	Membaca nama sendiri	Membaca kata dengan lengkap dan sederhana

Berdasarkan perkembangan keaksaraan dapat disimpulkan bahwa secara umum anak usia 5 hingga 6 tahun sudah mampu menyebutkan huruf-huruf konsonan dan vokal, mampu menyebutkan gabungan huruf menjadi suku kata, dan mampu membaca kata sederhana dengan lengkap.

5. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Bader mengemukakan kemampuan membaca awal yang dipelajari oleh anak adalah kemampuan *decoding* (dalam Kumara, 2014). Perfetti menjelaskan proses *decoding* terbagi dalam dua tahap yaitu tahap *visual input* dan tahap identifikasi kata. Pada tahap ini individu melakukan identifikasi secara visual terhadap rangkaian bentuk-bentuk huruf yang menyusun sebuah kata selanjutnya individu melakukan korespondensi antar huruf yang menyusun kata dan terakhir

individu menyuarakan rangkaian huruf tersebut dalam bunyi ucapan kata (dalam Kumara, 2014).

Rubin dan Opitz, Vacca, Vacca, Gove, Burkey, Lenhart dan McKeon menjelaskan *decoding* merupakan proses untuk mengetahui dan menyadari bahwa huruf-huruf yang ditulis memiliki hubungan suara. *Decoding* dipelajari melalui intruksi fonik, dimana siswa diajarkan huruf dan hubungannya dengan suara huruf. Orang dewasa dan anak-anak kemudian mampu memecahkan kode, memecahkan kata-kata secara terpisah dan kemudian memadukannya dengan menggunakan suara untuk membaca kata secara cepat (dalam Phillips & Feng, 2012).

Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah proses *recording* dan *decoding* (Rahman & Haryanto, 2014). *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. *Decoding* adalah proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Penekanan membaca pada tahap *recording* dan *decoding* merupakan proses perseptual yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa yang sering disebut dengan istilah membaca permulaan (Rahim, 2005).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan lebih menekankan pada aspek teknis yang menuntut dalam mengenali, melafalkan huruf, suku kata, dan kata-kata dengan tepat dan mengubah tulisan tersebut ke dalam bentuk bunyi-bunyi yang bermakna.



B. Tahap Perkembangan Kognitif Anak

1. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Teori Piaget (dalam Ormrod, 2008) mendeskripsikan empat tahap perkembangan kognitif yang berbeda, yaitu:

a. Tahap sensori motor (0-2 tahun)

Pada tahap ini menurut Piaget anak-anak berfokus pada apa yang mereka lakukan dan lihat pada saat itu “*here and now*”, skema-skema mereka tersusun berdasarkan perilaku dan persepsi. Memiliki kemampuan berfikir simbolik, yaitu kemampuan mempersentasikan dan memikirkan objek-objek dan peristiwa-peristiwa dalam kerangka entitas-entitas mental internal atau simbol.

b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Pada masa-masa tahap awal praoperasional keterampilan berbahasa anak akan berkembang pesat dan penguasaan kosa kata yang meningkat memungkinkan mereka mengekspresikan dan memikirkan beragam objek dan peristiwa. Menurut Piaget skema mulai mempresentasikan objek-objek yang berada di luar jangkauan pandangan langsung anak, namun anak belum mampu melakukan penalaran logis seperti siswa dewasa. Anak menunjukkan egosentrisme praoperasional, yakni ketidakmampuan memandang situasi dari perspektif siswa lain. Ciri lain dari anak yang perkembangan kognisinya ada pada tahap praoperasional adalah ketidakmampuan membedakan bahwa dua objek yang sama memiliki masa, jumlah, atau volume yang tetap walau bentuknya berubah-ubah karena kurangnya kemampuan konservasi, yakni

kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak. Karena belum berpikir abstrak, maka anak-anak di usia ini anak-anak lebih mudah belajar jika guru melibatkan penggunaan benda yang konkrit daripada hanya menggunakan kata-kata.

c. Tahap operasional konkret (7-11 atau 12 tahun)

Piaget mengungkapkan bahwa pada saat anak-anak memasuki tahap ini, proses-proses berfikir mereka menjadi terorganisasi ke sistem proses-proses mental yang lebih besar. Pada tahap ini anak-anak sudah memiliki kemampuan memahami konsep konservasi, yaitu meyakini bahwa jumlah materi tetaplah sama jika tidak ada yang ditambahkan atau dikurangkan, kendatipun penampakannya diubah ulang. Pemikiran mereka sudah bersifat konkrit (aktual) tetapi belum abstrak. Walaupun demikian, untuk membantu daya ingat anak untuk mengenali sesuatu diawali dengan mengenali objek, sehingga anak mampu memahami konsep objek tersebut sehingga dapat diproses ketahap berfikir selanjutnya.

d. Tahap operasional formal (11 atau 12 hingga dewasa)

Pada tahap ini anak telah mampu berfikir abstrak, mereka mampu mengajukan hipotesa dan menguji secara sistematis sejumlah kemungkinan penjelasan terhadap suatu fenomena yang diamati. Kemampuan melakukan penalaran operasional formal membuat siswa dapat menangani gagasan-gagasan hipotesis dan gagasan-gagasan yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



bertentangan dengan fakta sehingga mereka dapat membayangkan suatu dunia yang berbeda dan mungkin lebih baik dari dunia yang sebenarnya.

Setiap tahapan perkembangan ditandai oleh perbedaan kualitas kemampuan berpikir yang mana tahapan berpikir sebelumnya menjadi pijakan bagi tahapan berpikir selanjutnya.

2. Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky

Terdapat perbedaan antara teori Piaget dan Vygotsky. Piaget berpendapat bahwa anak sebagai pelajar aktif, sibuk dengan benda-benda yang ada disekitarnya. Bila anak tidak dapat melakukan sesuatu, berarti anak belum waktunya mencapai fase perkembangan untuk melakukan itu, sebaliknya Vygotsky lebih memfokuskan pada hubungan sosial yang dapat membantu anak untuk lebih cepat belajar menggunakan bahasa (Santrock, 2010).

Menurut Vygotsky orang dewasa dapat membantu anak dengan berbagai cara. *Zone of proximal development* (ZPD) adalah istilah Vygotsky untuk serangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak secara sendirian tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dari siswa dewasa atau anak yang lebih mampu (Santrock, 2010)

Scaffolding merupakan teknik yang berkaitan dengan *zone of proximal development* (ZPD) adalah sebuah mekanisme pendukung yang membantu siswa pembelajar untuk berhasil menyelesaikan satu tugas dalam zona perkembangan proximalnya (Ormrod, 2008). Guru dapat memberikan beragam bentuk bantuan kepada siswa, dengan cara menyederhanakan tugas, memecahkan tugas menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, memberikan peralatan yang tidak terlalu rumit atau memberikan alat bantu belajar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan pemikiran Vygotsky interaksi sosial adalah faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak, dengan landasan interaksi sosial tersebutlah Vygotsky menciptakan metode *scaffolding* yaitu sebuah bantuan yang diberikan kepada anak untuk dapat menyelesaikan tugasnya.

C. Media *Flash cards*

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011). *National Education Association* menyatakan media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat kerasnya (dalam Susilana & Riyana, 2009). Briggs menjelaskan media merupakan alat perangsang bagi siswa agar terjadi proses pembelajaran (dalam Susilana & Riyana, 2009). Criticos menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (dalam Daryanto, 2010). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, Rahardjo, Haryono & Rahadjito, 2009).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu bentuk atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang bagi siswa dalam proses belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Fungsi dan Manfaat Media

Media pembelajaran sebenarnya alat bantu yang berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikan. Secara umum, media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung adanya interaksi siswa dengan media. Dengan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan mempertinggi hasil belajar. Alasan ini sejalan dengan teori “*Cone Experience*” yang dikemukakan oleh Edgare Dale, yang menjadi pokok penggunaan media dalam pembelajaran (Arsyad, 2011).



Gambar 1.
Kerucut Pengalaman E.Dale

Inti dari teori tersebut adalah pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan menggunakan verbal. Siswa akan memahami pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengetahui apa yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Sebaliknya, semakin ke bawah dalam gambar di atas, siswa



akan semakin konkrit dan tidak salah persepsi. Jadi, agar siswa memiliki pengalaman yang konkrit salah satu caranya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar.

Adapun fungsi media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2011) antara lain:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif, dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Kemp dan Dayton mengungkapkan media dalam pembelajaran memiliki manfaat antara lain (dalam Arsyad, 2011):

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syaif Kasim Riau

- d. Dengan menerapkan teori belajar, waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan dimanapun diperlukan
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h. Peran guru berubah kearah yang lebih positif

3: Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses belajar dan dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa. Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk menerapkan media berbasis visual yakni (Arsyad, 2011):

- a. Sederhana dan realistik
- b. Ulangi sajian visual untuk mempertajam daya ingat siswa
- c. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep
- d. Hindari visual yang tidak berimbang
- e. Unsur pesan harus dibedakan dengan latar belakang agar terlihat lebih jelas
- f. Warna harus realistik
- g. Warna digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen

Jadi, dapat disimpulkan bahwa prinsip umum dalam menggunakan media berbasis visual adalah penggunaan gambar yang melukiskan konsep, informasi



yang sederhana serta penggunaan warna yang dapat menarik perhatian dan memiliki perbedaan komponen.

4. Pengertian Media *Flash cards*

Flash cards merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash cards*. Gambar-gambar yang ada pada *flash cards* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flash cards* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa (Susilana & Riyana, 2009). Sedangkan Arsyad (2011) mengemukakan *flash cards* adalah kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata. Media ini menjadi petunjuk dan rangsangan bagi anak untuk memberikan respon yang digunakan. *Flash cards* ini biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *flash cards* merupakan sebuah media yang berbentuk kartu kata bergambar dengan ukuran yang dapat disesuaikan berdasarkan kelas yang dihadapi.

5. Kelebihan Media *Flash cards*

Beberapa kelebihan dari media *flash cards* yaitu mudah dibawa karena ukurannya yang kecil dan praktis dalam pembuatan dan penggunaannya. Selain itu media *flash cards* mudah diingat karena gambar yang disajikan berwarna-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultana Syaifudin Hidayatullah Riau

warni serta berisikan huruf atau angka yang mudah dan menarik sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam media tersebut. Kelebihan media *flash cards* lainnya adalah menyenangkan karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan dalam bentuk permainan (Susilana & Riyana, 2009).

6. Pembuatan, Persiapan dan Penggunaan Media *Flash cards*

Proses pembuatan media *flash cards* yaitu menyiapkan kertas tebal sebagai penampang gambar, kemudian menandai dengan menggunakan pensil dan penggaris ukuran 25x30 cm. Setelah itu, memotong kertas sesuai tanda lalu tempelkan gambar. Terakhir memberikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya. Langkah-langkah persiapan untuk menggunakan media *flash cards* antara lain mempersiapkan media *flash cards*, mempersiapkan tempat, dan mengkondisikan anak. Proses persiapan yang harus dilakukan oleh guru adalah menguasai materi pembelajaran dengan baik dan memiliki keterampilan untuk menggunakan media *flash cards*. Langkah selanjutnya yaitu mempersiapkan media *flash cards*. Guru perlu menyiapkan jumlah *flash cards* yang sesuai dengan urutan, susunan dan kebutuhan. Pada proses mempersiapkan tempat, berkaitan dengan posisi guru sebagai penyampai pesan yang sesuai dengan kondisi dan posisi duduk anak. Proses terakhir adalah mengkondisikan anak. Anak harus dikondisikan sekaligus diperkenalkan pada posisi duduk yang memungkinkan anak dapat melihat media dengan jelas. Posisi yang baik adalah dengan membentuk lingkaran dengan guru menerangkan dengan memutar pada poros lingkaran (Susilana & Riyana, 2009).



Proses penggunaan media *flash cards* dalam pembelajaran (Susilana & Riyana, 2009) antara lain :

- 1) *Flash cards* yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabut *flash cards* satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan *flash cards* yang telah diterangkan tersebut kepada anak yang dekat dengan guru. Mintalah anak mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada anak yang lain hingga semua anak mengamati.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan, letakkan *flash cards* secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari anak. Kemudian siapkan anak yang akan berlomba. Setelah itu, guru memerintahkan anak untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah. Setelah mendapatkan kartu tersebut anak kembali ke tempat semula. Terakhir anak menjelaskan isi kartu tersebut.

D. Kerangka Berpikir

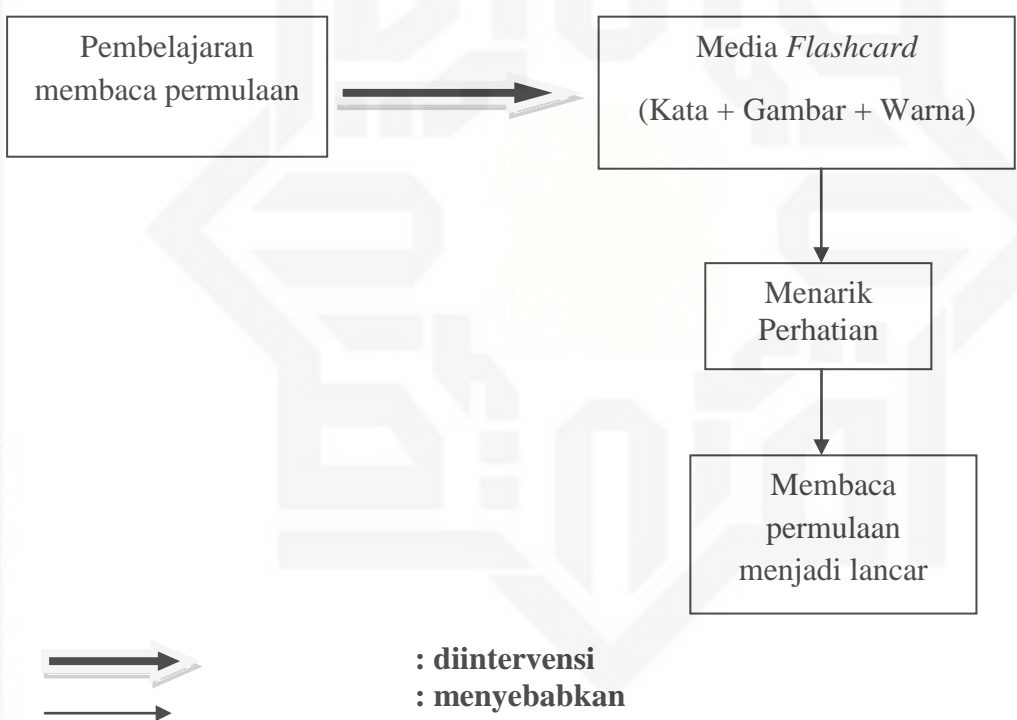
Salah satu bidang pengembangan dasar yang penting dikembangkan sejak usia dini adalah perkembangan bahasa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Piaget bahwa penggunaan bahasa anak usia 2 hingga 7 tahun mulai berkembang dan sistematis (dalam Santrock, 2010). Membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang penting untuk dikembangkan dan dirangsang sejak usia dini karena di usia 4 hingga 5 tahun anak lebih mudah belajar membaca dan mengerti angka (Yus, 2011).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merupakan suatu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan rangkaian pesan yang disajikan pada setiap gambar yang dapat diimplementasikan dengan bentuk permainan (Susilana & Riyana, 2009). Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, melalui media *flash cards* diharapkan dapat membantu anak-anak untuk mempelajari, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Kesimpulan dari uraian di atas dapat disimpulkan dengan skema sebagai berikut:



Gambar 2.
Skema hubungan antara *flash cards* dan kemampuan membaca permulaan

E. Hipotesis

Berdasarkan kajian kepustakaan dan kerangka berfikir diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah media *flash cards* efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak di Taman Kanak-kanak.