

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasikan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada agar lebih maksimal dengan cara menguji keefektifan dari produk tersebut. Borg and Gall menggunakan nama *Research and Development* (R&D) yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2017:28). Sedangkan Richey and Klein dalam (Sugiyono, 2017:28), menggunakan nama *Design and Development Research* yang diterjemahkan menjadi perancang dan mengembangkan produk. Jadi dapat disimpulkan penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dimana yang dimaksud produk dalam hal ini tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* komputer, tetapi juga dapat berupa metode mengajar atau program-program mengajar dan program seperti program pendidikan yang lain. "*Design and Development Research seeks to create knowledge grounded in data systematically derived from practice*". Perencanaan dan penelitian pengembangan, berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dari praktik. Artinya melalui metode penelitian ini akan dapat dikembangkan ilmu berdasarkan penerapan produk tertentu tentu dalam membantu meningkatkan produktivitas kerja.

Penelitian pengembangan (*research and development/R&D*) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menjadi efektifitas produk tersebut. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berkenan dengan pengembangan atau perbaikan produk melalui proses perencanaan, produksi dan \

produksi dan evaluasi validitas produk yang akan dihasilkan.

2.1.2. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kondisi yang membuat pembelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain juga dikemukakan oleh para ahli sebaiaian diantaranya: AECT (*Assoclation of enducation and comonication technology, 1997*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering disebut mediator. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Belajar

R Gagne dalam (Haris Firmansyah, dkk, 2022:2) belajar merupakan suatu proses dimana seorang individu dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui arahan dan bimbingan dari seorang pendidik. Ahmad susanto dalam (Haris Firmansyah, dkk, 2022:2) belajar adalah suatu kegiatan tang hasilnya dapat merubah tingkah laku pada seorang individu lain ataupun interaksi dengan lingkungan. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan mendapatkan perubahan dalam tingkah laku individu.

2.1.4 Media *flash card*

1. Pengertian media *flash card*

Flash card adalah kartu kecil yang biasanya terbuat dari kertas atau karton yang digunakan untuk memperkenalkan konsep atau kata-kata baru kepada siswa. Pada setiap kartu *flash card*, terdapat gambar atau kata-kata yang berhubungan dengan topik yang sedang dipelajari. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan kosakata. Menurut Shafa dkk (2022) menjelaskan mengenai keunggulan dari penggunaan media *flash card* yaitu, media *flash card* sangat mudah dibawa kemana-mana, media ini sangat praktis untuk digunakan, mudah untuk diingat oleh peserta didik dan bersifat menyenangkan serta memotivasi peserta didik. Media *flash card* juga dapat melatih berbagai macam aspek salah satunya adalah kemandirian anak (Rahman dkk, 2021).

2. Pembuatan media pembelajaran *flash card*

Dalam pembuatan media *flash card* ada beberapa cara yang harus dipersiapkan dengan lengkap:

- a) Gambar sebuah desain yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi canva yang ada didalam perangkat komputer terlebih dahulu
- b) Gambar sesuai dengan tema dan ukuran 13x8
- c) Warnai gambar dengan full colour
- d) Print out gambar yang telah di disain dengan menggunakan *Art paper* dan dilapisi lagi dengan carton
- e) Gunting-gunting gambar yang sudah di print mejadi *flash card*
- f) *Flash card* siap digunakan

3. Cara Penggunaan Media Flash Card

Hal-hal yang harus diperhatikan didalam penggunaan media flash card antara lain: Guru mengangkat satu kartu bergambar yang telah dibawa setinggi dada dan menghadap kedepan siswa .

1. Guru meletakkan kartu kedua yang berisikan sebuah potongan kalimat yang diletakkan diatas meja guru secara acak.
2. Guru mengajak siswa menebak gambar tersebut dengan cara mencari potongan potongan sesuai dengan gambar.
3. Kartu potongan kata disusun secara benar menjadi sebuah kalimat
4. Siswa membaca kartu yang telah disusun secara benar menjadi sebuah kalimat
5. Kemudian guru memberikan satu persatu gambar kepada bagian kelompok siswa.

4. Manfaat Media Flash Card

Dalam jurnal karangan Fransiska mengungkapkan, manfaat dari media pembelajaran flash card antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam waktu cepat .
2. Memudahkan orang tua dan guru dalam mengajar dan mengenal huruf kepada anak sejak dini.
3. Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis benda, binatang , buah dan lain-lain.

5. Kelebihan dan kekurangan Media pembelajaran *Flash card*

Adapun kelebihan media pembelajaran *flash card* yaitu:

- a. Mudah di bawa-bawa: Dengan ukuran yang *kecil flash card* dapat disimpan ditas bahkan disaku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b. Praktis: dilihat dari cara pembuatanya dan penggunaanya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listril, jikan akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan juga sudah digunakan

tinggal disipan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

- c. Gampang diingat: karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, dan lain sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
- d. Menyenangkan: media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disipan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan fisik.

Adapun kelemahan media pembelajaran flash card, ialah:

1. kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar
2. Pelajaran tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar
3. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

Adapun langkah-langkah mengatasi kelemahan media flash card diatas adalah dengan memanfaatkan kertas dengan ukuran agak besar karena jumlah siswa yang banyak, kemudian memberikan bimbingan secara intensif kepada anak yang kesulitan memahami gambar huruf sedangkan yang berhubungan dengan minimnya kesan gerak, suara dan emosi yang ditimbulkan maka guru harus lebih aktif memberikan penjelasan jika terdapat anak yang kurang aktif.

2.1.5 Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia sendiri adalah bahasa pengantar dalam pendidikan berdasarkan regulasi dan undang-undang tentang Bahasa Nasional dan Bahasa

Negara ini di semua jenis jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, atas, hingga perguruan tinggi. Peran Bahasa Indonesia sebagai bahasa yang diupayakan meningkatkan mutu pendidikan pengajar, dan penguasaan bahasa baik lisan maupun tulisan terkendala faktor-faktor penghambat, yakni kesadaran akan pentingnya bahasa sebagai bagian yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Pengertian bahasa menurut para ahli, Bahasa adalah alat berfikir gagasan setelah dituangkan kata-kata dan kalimat-kalimat, yang diucapkan atau dicatat dengan simbol simbol (tulisan), baru mempunyai bentuk yang ada wujudnya (Muin,2004).

2.1.6 Pembelajaran Membaca Permulaan

1. Pengertian membaca Permulaan

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

Menurut Tambubolon, Bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi pada dasarnya adalah lambang-lambang bunyi yang bersistem, yang dihasilkan oleh artikulator (alat bersuara) manusia, dan sifatnya manasuka (arbitrary) serta konvensional, perkembangan bahasa usia 3-5 tahun adalah di mana anak dapat berbicara dengan baik. Anak mampu menyebutkan nama panggilan orang lain, mengerti perbandingan dua hal, memahami konsep timbal balik dan dapat menyanyikan lagu sederhana, juga dapat menyusun kalimat sederhana. Menurut Dhieni, anak mulai senang mendengarkan cerita sederhana dan mulai banyak bercakap cakap, banyak bertanya seperti apa, mengapa, bagaimana, juga dapat mengenal tulisan sederhana.

Menurut Salmiati, dijelaskan kegiatan membaca disekolah dasar ada dua tahap. Pertama, belajar membaca yang diberikan pada tahun-tahun pertama sekolah dasar (kelas 1,2 dan 3) yang dikenal dengan sebutan membaca permulaan. Kedua, adalah membaca untuk pemahaman atau membaca lanjut yang perlu dikuasai anak-anak dikelas atas (kelas 4,5 dan 6). Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh

kemampuan dan menguasai teknik teknik membaca dan memahami isi bacaan yang baik.

Berdasarkan penjelasan teori diatas, kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan membaca pada tahap awal, yaitu tahap penengenalan huruf, suku kata hingga kalimat sederhana dan unsur-unsur linguistik yang diterima oleh indra reseptor visual (mata) untuk kemudian dilanjutkan keotak dan selanjutnya diberikan tafsiran atau makna kemampuan membaca pada tahap ini merupakan tahap yang mengubah manusia dari tidak mampu membaca menjadi mampu atau dapat membaca.

2. Aspek-Aspek Kemampuan Membaca Permulaan

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

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

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

3. Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan membaca secara umum yaitu untuk: a) Kesenangan, b) menyempurnakan membaca nyaring, c) menggunakan strategi tertentu, d) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, e) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, f) memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tertulis, g) menginformasikan atau menolak prediksi, h) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain, i) mempelajari tentang struktur teks, dan j) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik (Laily, 2014).

Tujuan membaca membaca pemula yaitu: a) mengenalkan huruf-huruf kepada siswa dalam abjad sebagai bunyi ; b) Melatih siswa untuk menyuarakan huruf menjadi suara; c) memahami pengetahuan tentang huruf, d) mahir menyuarakan yang dapat digunakan untuk praktik membaca, Soejono dalam (Rahman, 2014).

4. Tahap-tahap Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca memiliki tujuan utama untuk memahami isi dan memberikan respons terhadap teks. Proses membangun makna terhadap bacaan dilakukan secara berjenjang dari proses persepsi, pemaknaan, hingga perluasan pemaknaan, hingga perluasan pemahaman. Proses membaca yang terdiri atas lima tahapan, yakni (1) prabaca, (2) membaca, (3) menggali teks, (4) merespons, dan (5) memperluas interpretasi (Grabe, 2019). pertama, tahap prabaca dilakukan melalui aktivitas menghubungkan pengalaman membaca dengan teks. Kedua, kegiatan membaca dilakukan dengan beragam model membaca, yakni membaca nyaring, membaca bersama, membaca berpasangan, membaca terbimbing, dan membaca bebas. Ketiga, Tahap merespon dilakukan melalui aktivitas untuk menanggapi kegiatan membaca yang dilakukan dan memahami isi teks. Keempat, pada tahap menggali teks, pembaca melakukan aktivitas membaca ulang, menganalisis penggunaan bahasa, dan menilai penulis. Kelima, tahap memperluas pemahaman mencakup aktivitas memperluas interpretasi dan pemahaman, merefleksikan pemahaman, dan menilai pengalaman membaca.

5. Proses Membaca Permulaan

Dalman (2018:86) menyatakan “cara membaca suku kata, dan kalimat, anak perlu diperkenalkan untuk merangkai huruf-huruf yang telah dilafalkanya agar dapat me bentuk suku kata, kata, dan kalimat. Misalnya, suku kata /ba/ dibaca/ be-a→[ba] dan suku kata /ju/ dibaca atau dieja /je-u/→[ju]. kata /baju/ dibaca atau dieja /be-a/→[ba] dan /je-u/→[je] menjadi /baju/. Setelah itu, anak juga diperkenalkan dengan kalimat pendek. Misalnya kalimat /ini baju/ cara membacanya atau mengejanya /I/→[i]; /en-I/→[ini] dan [ba-a]→[ba];/je-u/→[ju] menjadi [baju]. Jadi, kalau dibaca keseluruhanyamenjadi [ini baju].

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proses membaca permulaan pada siswa dapat diajarkan dan diberikan kepada siswa baik belajar didalam ruangan kelas maupun diluar kelas dengan kegiatan belajar diluar ruangan kelas dapat menambah kemampuan dari pelajaran yang dilakukan diluar ruangan.

6. Kesulitan membaca

Leaner (Mulyono 2020:204) mengemukakan kesulitan belajar membaca sering disebut juga disleksia (*dyslexia*). Disleksia berasal dari bahasa yunani yang artinya kesulitan membaca. Muammar (2020:19) menyebutkan pengertian kesulitan belajar terdiri dari empat kreteria sebagai berikut (1) kemungkinan adanya disfungsi neurologis; (2) kesalahan dalam melakukan berbagai tugas akademik; (3) kesenjangan antar prestasi dan (4) potensi tempat tidak termasuk didalam kategori kita gangguan emosional karena ketidak mampuan sensorik karena ketidak tepatan pembelajaran serta kemiskinan budaya.

Martini jamaris (2015:139) menyatakan “siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca mengalami satu atau lebih kesulitan dalam proses informasi seperti seperti kemampuan dalam menyampaikan dan menerima informasi ketidak mampuan dalam mengenal huruf dan mengucap bunyi merupakan penyebab disleksia dan kesulitan membaca” Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar adalah gangguan atau hambatan yang dialami oleh seseorang dalam menyampaikan dan menerima informasi pada bidang akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung.

7. Karakteristik Kesulitan Membaca Permulaan

Kesulitan belajar membaca yang dialami setiap anak berbeda-beda karena faktor penyebabnya juga berbeda-beda. Oleh karena itu, tipe kesulitan setiap anak bisa sama namun akibat dari kesulitan yang dihadapi akan berbeda-beda juga. Mercer dalam buku (mulyono 2020: 204) menyebutkan ada empat kelompok karakteristik kesulitan membaca yaitu: (1) kebiasaan membaca, (2) kekeliruan mengenal kata, (3) kekeliruan pemahaman, dan (4) gejala-gejala serbaneka.

Jumaris (2014:140) menyatakan siswa yang mengalami *dyslexia* atau kesulitan membaca memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Membaca secara terbalik tulisan yang dibaca seperti: duku di baca kudu, d dibaca b, atau p dibaca q.
2. Menulis huruf secara terbalik.
3. Mengalami kesulitan dalam menyebutkan kembali informasi yang diberikan secara lisan.
4. Kualitas tulisan buruk, karakter huruf yang tidak jelas.
5. Memiliki kemampuan menggambar yang kurang baik.
6. Sulit mengikuti perintah yang diberikan secara lisan.
7. Mengalami kesulitan dalam menentukan arah kiri dan kanan.
8. Mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat cerita yang baru dibaca.
9. Mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran secara tertulis.
10. Mengalami dyslexia bukan karna keadaan mata dan telinga yang tidak baik atau karena difungsi otak.
11. Mengalami kesulitan dalam menggabungkan bunyi huruf dan mengucapkan bunyi huruf
12. Mengalami kesulitan dalam menggabungkan bunyi huruf menjadi kata yang berarti.
13. Sangat lambat dalam membaca karena kesulitan dalam mengenal huruf, memnginat bunyi huruf dan menggabungkan bunyi huruf menjadi kata yang berarti.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki karakteristik *dyslexia* atau kesulitan membaca disebabkan mata dan telinga serta otak pada bagian tengah bawah mengalami kesulitan dalam menerima stimulasi visual dan auditori sebelum stimulus tersebut mencapai otak bagian tengah otak.

2.1.7 Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada. Yang dimaksud produk dalam konteks ini adalah media pembelajaran *flash card* untuk memproses penyampaian materi atau pembelajaran siswa kelas I SD. Adapun manfaat dari peneliti pengembangan ini yaitu untuk dapat memfasilitasi pembelajaran melalui media ajar yang akan dihasilkan dan tujuannya dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran baru yang lebih inovatif, efektif dan efisien agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pengembangan merupakan suatu proses perencanaan, produksi dan evaluasi validitas produk yang akan dihasilkan dan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, digunakan bahan ajar berupa materi mata pelajaran. Namun, media yang digunakan masih belum bervariasi dan kurang menarik, sehingga siswa merasa kurang semangat dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Proses perencanaan, produksi dan evaluasi validitas produk yang akan dihasilkan. Hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan atau dipelajari. Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini juga akan dilakukan uji coba untuk menghasilkan media ajar yang baik.

Supaya proses pembelajaran di kelas bisa menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan siswa dalam belajar, maka dilakukan upaya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *flash card* dengan materi membaca. Jika produk tersebut dikembangkan maka diharapkan guru memperoleh inovasi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, dan pembelajaran di kelas dapat terlaksana

dengan baik dan kemampuan siswa dalam penerimaan materi yang disampaikan meningkat.

2.1.8 Pertanyaan Peneliti

1. Bagaimana kelayakan sebuah media *flash card* sebagai media pembelajaran dalam melatih kemampuan membaca permulaan
2. Bagaimana respon kemenarikan peserta didik dan pendidik terhadap *flash card* sebagai media pembelajaran dalam melatih kemampuan membaca permulaan

2.1.9 Defenisi Oprasional

1. penelitian pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifan dari produk tersebut dengan adanya tahapan-tahapan tertentu.
2. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, kemampuan, dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dikelas.
3. Media pembelajaran flash card merupakan media visual yang efektif agar dapat menyajikan suatu bacaan dan terdiri dari dua dimensi berupa kartu yang membuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasa sehingga dapat memudahkan menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima