

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Sari Wahyuni Rozi Nasution *et al* (2024:14) menyatakan: “Belajar adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui pengalaman, pengamatan, studi, atau instruksi. Ini adalah aktivitas yang terjadi secara terus-menerus sepanjang kehidupan seseorang”.

Amral dan Asmar (2020:11) menyatakan: “Pengertian belajar adalah proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap untuk membawahkan perubahan yang lebih baik”. Cucu sutianah (2021:16) menyatakan: “Belajar adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan integratif untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Belajar merupakan proses yang berkelanjutan dan terintegrasi, di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai pengalaman dan metode, baik secara formal maupun informal.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Regina Ade Darman (2020:16) menyatakan: “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan

prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Yunawati Sele (2023:21) menyatakan: “Pembelajaran adalah usaha terencana yang dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan situasi belajar yang optimal, yang merangsang dan mendorong siswa untuk menjadi lebih baik dari hari-hari”. Dewata harefa *et al* (2024:25) menyatakan: “pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah upaya sistematis untuk menyampaikan informasi kepada individu atau kelompok dalam suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran adalah suatu proses terencana yang melibatkan berbagai unsur, termasuk manusia, material, fasilitas, dan prosedur, yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Membaca

Membaca adalah proses memahami dan menginterpretasikan simbol-simbol tulisan, baik berupa huruf, angka, maupun gambar, untuk memperoleh informasi atau pengetahuan. Aktivitas ini melibatkan kemampuan kognitif yang kompleks, termasuk pengamatan, analisis, dan pemahaman konteks. Nahason Bastin (2022:49) menyatakan: “Membaca adalah kemampuan untuk mengemukakan

berbagai lambang- lambang atau huruf-huruf yang ada untuk menganalisa, mengerti, dan mengetahui lambang-lambang yang ada agar apa yang dipunyai dan dipelajari dapat bermakna. Sehingga dapat mengenal makna lebih baik untuk dimengerti”.

Epi Supriyani Siregar (2023:28) menyatakan:

Membaca merupakan proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Dengan membaca, pembaca memperoleh banyak manfaat, di antara manfaat tersebut yaitu dapat memperluas pengetahuannya dan menggali pesan-pesan tertulis yang terdapat di bahan bacaan.

Muqtafin *et al* (2023:17) menyatakan: “Membaca adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dalam mengelola keterampilannya dalam memahami sebuah teks, tabel, grafik, gambar, dan

sebagainya dari bacaan yang dibaca”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses kompleks yang melibatkan kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan berbagai lambang dan simbol dalam bentuk tulisan.

2.1.4 Jenis-Jenis Membaca

Menurut Anggini Tyas Palupi (2023:18) jenis membaca berdasarkan tingkat pendidikan ada dua macam, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan sebagai berikut:

1. Membaca Permulaan

Membaca permulaan diberikan kepada siswa semenjak di taman kanak-kanak, kelas 1, dan kelas 2 sekolah dasar. Membaca Permulaan disajikan melalui dua cara yaitu membaca permulaan tanpa buku dan membaca permulaan dengan buku. Membaca permulaan tanpa buku maksudnya ketika membaca tanpa menggunakan buku sebagai media pembelajaran yang telah tersedia agar tidak membebani siswa.

2. Membaca Lanjutan

Membaca lanjutan sudah diberikan kepada siswa sejak kelas 3 sekolah dasar sampai di perguruan tinggi, tentu dengan tingkat kesukaran yang disesuaikan dengan usia dan tingkat pendidikannya.

2.1.5 Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah tahap awal dalam proses belajar membaca, di mana siswa mulai dikenalkan pada huruf, kata, dan kalimat sederhana. Pada tahap ini, fokus utama adalah membantu siswa memahami konsep dasar membaca, seperti pengenalan huruf, bunyi, dan cara menggabungkan huruf menjadi kata. Asih Riyanti (2021:81) menyatakan: “Membaca permulaan adalah kesanggupan siswa dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang kemudian diucapkan dengan menitik beratkan aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara.

Anggini Tyas Palupi *et al* (2023:24) menyatakan: “Membaca permulaan

merupakan sebuah kemampuan yang amat dibutuhkan oleh siswa karena merupakan bekal yang sangat berharga dalam kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan pembelajaran pada jenjang selanjutnya dan keterampilan ini sangat berdampak pada kemampuan membaca lanjut”.

Imam Musbikin (2021:18) menyatakan:

Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif, proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami lebih mendalam makna suatu kata atau kalimat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan tahap fundamental dalam pengembangan keterampilan membaca siswa. Proses ini mencakup kemampuan mengenali dan memahami huruf serta lambang tulisan, dengan penekanan pada ketepatan dalam menyuarakan, lafal, dan intonasi.

2.1.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, baik membaca permulaan maupun membaca lanjut. Faktor-faktor yang mempengaruhi membaca permulaan maupun lanjut. Menurut Juli Triana *et al* (2023:52) sebagai berikut:

1. Faktor Fisiologi.

Faktor ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar. Khususnya belajar membaca.

2. Faktor Intelektual

Secara umum, inteligensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga mempengaruhi kemampuan membaca permulaan bagi anak.

3. Sarana kurang memadai

Sarana membaca sangat mendorong seseorang untuk membaca. Diantara

sarana membaca adalah buku bacaan, lokasi/tempat membaca yang nyaman. Buku bacaan yang menarik serta tempat membaca yang nyaman juga akan memberikan daya tarik tersendiri kepada pembaca.

4. Kurangnya Motivasi

Motivasi merupakan dorongan, ajakan dan ketertarikan seseorang akan sesuatu. Motivasi membaca sangat dibutuhkan untuk mendorong seseorang gemar dalam membaca.

2.1.7 Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan pengajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Nurdyansyah (2019:47) menyatakan: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi sehingga terjadi pembelajaran.”

Suparno (2019:56) menyatakan: "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima pesan". Muhammad Hasan *et al* (2021:85) menyatakan " Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal- hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar". Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa.

2.1.7.2 Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Feriderieks Holeng (2023:70) menyatakan jenis media pembelajaran

sebagai berikut:

1. Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
2. Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compactdisk (VCD)
4. Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus.
5. Multimedia, adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

2.1.7.3 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Moh. Zaiful Rosyid (2021:14) menyatakan: "Media pembelajaran berfungsi untuk mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa".

Husniyatus Salamah Zainiyati (2020:68) menyatakan:

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar menyiapkan instruksi yang efektif. Di pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Ina Magdalena (2021:20) menyatakan:

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat

terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Media berfungsi untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi, dan memberikan rangsangan yang positif terhadap kegiatan belajar. Selain itu, media juga harus dirancang dengan baik, melibatkan siswa secara mental dan fisik agar pembelajaran berlangsung efektif.

2.1.7.4 Pengertian Media *Flash Card*

Media *Flash Card* adalah alat bantu pembelajaran berupa kartu kecil yang biasanya berisi gambar, kata, atau informasi singkat di satu sisi dan penjelasan atau jawaban di sisi lainnya. *Flash Card* digunakan untuk membantu proses belajar dengan cara memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami konsep atau materi tertentu. Menurut Hendri Adinugraha *et al* (2021:100) menyatakan: "*Flash Card* atau kartu merupakan media pembelajaran yang sederhana yang bisa digunakan untuk membantu dalam pembelajaran kosakata. Menurut Muhammad Ilham *et al* (2023:8) menyatakan: "*Flash Card* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar atau foto yang mana gambar tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan".

Bulkia Rahim (2020:84) menyatakan: "*Flash Card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* adalah media pembelajaran yang sederhana namun efektif, yang berupa kartu berisi gambar, teks, atau simbol. *Flash Card* dirancang untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata serta materi pelajaran dengan cara yang interaktif. Dengan menggunakan *Flash Card*, proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi yang diajarkan.



Gambar 2.1 Media *Flash Card*
Sumber: Mahar Prasitiwi. (2022)

2.1.7.5 Tahap Pembuatan Media *Flash Card*

Menurut Muh. Rijalul Akbar. (2022:79-80) Menyatakan tahap pembuatan adalah tahap menggabungkan semua hal yang telah pada tahap persiapan. Adapun yang digabungkan adalah ide dan bahan. Secara singkat, tahap pembuatan adalah tahap menyusun dan mengkreasikan kartu kilas. Berikut adalah beberapa langkah dalam membuat *Flash Card*:

1. Tulis atau gambar sesuatu yang ingin dituangkan di atas *Flash Card*.
2. Ketika menulis atau menggambar, perhatikan pemilihan warna. Jika menulis konsep atau istilah usahakan memberikan warna berbeda pada kata dan maknanya begitu pun pada gambar.
3. Jika kesulitan menggambar, Anda dapat mengambil atau menjiplak gambar dari buku, koran, atau majalah, kemudian tempel atau gambar kembali pada area yang telah disediakan.
4. Gunting *Flash Card* yang telah jadi dengan mengikuti garis batas *Flash Card*. berikan ruang setengah centimeter antara garis batas dengan daerah yang digunting.

2.1.7.6 Langkah-Langkah Menggunakan Media *Flash Card*

Untuk dapat menggunakan *Media Flash Card* dengan baik maka perlu diperhatikan langkah-langkah pelaksanaan *Media Flash Card*. Menurut Tiara Intan Cahyaningtyas *et al* (2023:60 – 61) menyatakan bahwa langkah-langkah

menggunakan *Media Flash Card* sebagai berikut:

1. Siswa mengamati *Media Flash Card* yang telah disusun dan dipegang guru,
2. Guru menunjukkan kartu dengan cara mengambil kartu yang paling depan dan meletakkannya di urutan paling belakang sambil mengucapkan kata kata yang terdapat dalam *Flash Card* hingga kartu terakhir,
3. Siswa membaca dan mengikuti ucapan guru dengan memperhatikan *Flash Card* dalam waktu yang relatif cepat.
4. Siswa praktik membaca permulaan secara individu.

2.1.7.7 Kelebihan Media *Flash Card*

Media flash card mempunyai kelebihan, menurut Noviana (2020:39) terdapat beberapa kelebihan media flash card, yaitu sebagai berikut :

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

2.1.7.8 Kelemahan Media *Flash Card*

Selain memiliki kelebihan *Media Flash Card* juga memiliki kelemahan, Noviana (2020:39) menyatakan bahwa kekurangan *Media Flash Card* adalah sebagai berikut:

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2.1.8 Pengertian Audio Visual

Media audio visual dapat dijadikan sebagai alat yang dapat didengar, dilihat dan sebagai alat menyampaikan pesan maka disebut dengan audio visual. Sehingga media yang merupakan alat peraga yang dapat dilihat, dirasakan dan didengarkan maka dikenal dengan media audio visual. Ega Rima Wati (2016: 44) menyatakan "Audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar". Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Media audio visual dapat membantu pembelajaran untuk menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide dalam materi pembelajaran. Azhar Arsyad (2016:10) menyatakan "Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran". Sehingga dengan media ini peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Damayanti (2021: 14) menyatakan "Media audio visual dapat dijadikan sebagai alat yang dapat didengar, dilihat dan sebagai alat menyampaikan pesan maka disebut dengan audio visual. Sehingga media yang merupakan alat peraga yang dapat dilihat, dirasakan dan didengarkan maka dikenal dengan media audio visual". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan kombinasi dari unsur suara dan gambar yang memiliki kemampuan unggul dalam menyampaikan informasi.

2.2 Kerangka Berikir

Membaca permulaan adalah tahap awal dalam proses belajar membaca, di mana siswa mulai dikenalkan pada huruf, kata, dan kalimat sederhana. Pada tahap ini, fokus utama adalah membantu siswa memahami konsep dasar membaca, seperti pengenalan huruf, bunyi, dan cara menggabungkan huruf menjadi kata. Oleh karena itu, seorang guru perlu meningkatkan sistem pembelajaran dalam kelas yang baik untuk mendukung tujuan pendidikan. Pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan

membaca permulaan siswa adalah dengan menggunakan Media pembelajaran *Flash Card*. Media pembelajaran *Flash Card* adalah alat bantu pembelajaran berupa kartu kecil yang biasanya berisi gambar, kata, atau informasi singkat di satu sisi dan penjelasan atau jawaban di sisi lainnya. *Flash Card* digunakan untuk membantu proses belajar dengan cara memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami konsep atau materi tertentu.

Dengan demikian pembelajaran dengan Media pembelajaran *Flash Card* berbasis Audio Visual diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir di atas, dapat diambil suatu hipotesis bahwa ada pengaruh Media *Flash Card* berbasis Audio Visual terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas I SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2024/2025.

2.4 Defenisi Oprasional

1. Belajar adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui pengalaman, pengamatan, studi, atau instruksi dengan menggunakan Media *Flash Card* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD.
2. Membaca permulaan adalah tahap awal dalam proses belajar membaca, di mana siswa mulai dikenalkan pada huruf, kata, dan kalimat sederhana dengan menggunakan Media *Flash Card* berbasis Infokus.
3. Media *flash card* adalah alat bantu pembelajaran berupa kartu kecil yang biasanya berisi gambar, kata, atau informasi singkat di satu sisi dan penjelasan atau jawaban di sisi lainnya terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD.
4. Audio visual dapat dijadikan sebagai alat yang dapat didengar, dilihat dan sebagai alat menyampaikan pesan sehingga audio visual merupakan alat

peraga yang dapat dilihat, dirasakan dan didengarkan yang digunakan dalam penyajian menggunakan media *Flash Card*.

