

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan diri dari yang tidak tahu menjadi tahu, kegiatan belajar merubah respon yang jauh lebih baik lagi. Perubahan yang dialami seseorang meliputi memperoleh kepandaian, perubahan tingkah laku dan tanggap yang diperolehnya dari pengalaman.

Menurut Lutfiandi dan Hartanto dalam Azeti (2019: 10-17) mengatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya”. Khasanah (2022: 2) berpendapat bahwa “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”. Kemudian menurut Sardiman (2011:21) berpendapat bahwa “Belajar ialah rangkaian jiwa raga, psiko-fisik, untuk menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya, yang berarti menyangkut cipta, rasa, dan karsa, ranah, kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut Amral dan Asmar (2020: 9) mengatakan bahwa “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang Pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar disekolah dan lingkungannya.

Berdasarkan pemahaman dari para ahli seperti yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang dialami seseorang, sebagai hasil pengalaman yang dicapai seseorang dari aktivitasnya, yang menyangkut cipta, rasa, dan karsa sekaligus ranah kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.

Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang lebih baik, memperoleh pengetahuan, dan menambah pengalamannya setelah seseorang melakukan proses belajar. Melatih kemampuan berfikir anak juga menjadi salah satu tujuan belajar sehingga mampu mengembangkan potensi kognitif, afektif, hingga kemampuan psikomotorik.

Menurut Sri Mulyati, dkk (2023: 24) mengatakan bahwa “tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Bukti seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari yang tidak tau menjadi tau, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Uyun dan Warsah (2021: 61) mengemukakan bahwa “Tujuan belajar adalah proses sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa”. Menurut Feida Noolaila, M.Pd (2020: 16) berpendapat bahwa “tujuan belajar itu adalah kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif tetapi juga pada aspek lainya”.

Berdasarkan pemaparan tujuan belajar dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah proses perubahan diri tentang respon yang jauh lebih baik, sehingga mampu mengembangkan pola pikirnya dan pengetahuanya yang tidak terlepas dengan pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau mentransfer materi yang telah dirancang agar siswa dapat belajar dan lebih mudah memahami materi secara efektif dan

efisien. Dalam bahasa Arab, media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Endang, dkk (2022: 116) “Media pembelajara adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Sedangkan menurut Kustiono (2010: 4) menyatakan bahwa “Media pemebelajaran setiap alat, baik Hardware maupun Software sebagai media komunikasi untuk memberi kejelasan informasi.

Menurut MM.Moto (2019: 23) mengatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sarana Pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada disekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Sutjipto (2011: 8) mendefenisikan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengertian media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat di pakai untuk menyampaikan materi, bertujuan merangsang pikiran, meningkatkan kemampuan, dan menumbuhkan motivasi belajar terhadap peserta didik.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat perlu digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, berikut jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung:

Menurut Ramli (2012: 85) mengemukakan jenis media pembelajara, yaitu;

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran Panjang dan lebar)

Contohnya: gambar , bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.

2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran Panjang, lebar, dan tebal/tinggi)

Contohnya: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.

3. Media audio (media dengar)

Contohnya: radio dan tape recorder.

4. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan)

Contohnya: film, slide, film strip, overhead, projector, dan sebagainya.

5. Televisi (TV) dan video tape recorder (VTR) TV alat yang digunakan untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh. VTR adalah alat yang digunakan untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan Kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Menurut Seels & Glasgow (2007: 35) menyatakan media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

a. Media Tradisional

1. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *overhead*, *slides*, *film stripe*).
2. Visual yang tidak di proyeksikan (gambar, poster, foto, *chart*, grafik).
3. Audio (rekaman piringan, pita kaset).
4. Penyajian multimedia (slide plus suara, *multiimage*).
5. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, vidio).
6. Cetak (buku teks, modul, majalah ilmiah).
7. Permainan (teka-teki, simulasi).
8. Realia (model, specimen atau contoh, manipulatif seperti peta dan boneka).

b. Media Teknologi Mutakhir

1. Media berbasis telekomunikasi (telekonferansi, kuliah jarak jauh).
2. Media berbasis mikroprosesor (komputer, interaktif, *compec disk*).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran sangat penting bagi seorang guru dan peserta didik untuk memudahkan komunikasi dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas.
3. Proses pembelajaran lebih intraktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Sudjana & Rivai (1992: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemostrasikan, dan memerankan.

Berdasarkan uraian mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran mempermudah guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar, selain efisiensi terhadap waktu dan tenaga juga mampu menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar kepada siswa.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Puji Rahayuningsih (2022: 6) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling menghubungkan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin di capai dalam pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media pembelajaran harus selalu melihat kepada potensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi Sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenalkannya hanya untuk alat hiburan atau alat permainan atau memancing peserta didik semata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan

menggunakan media pembelajaran akan lebih lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi penyakit verbalisme.

Menurut Wina Sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi kebermanaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi penyampaian persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang sesungguhnya.

5. Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pemaparan tentang fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif agar siswa mampu meningkatkan kemampuan diri untuk menganalisis dan menciptakan aspek kognitif tahap tinggi.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, khususnya pemilihan media pembelajaran yang cocok untuk mengajarkan materi atau proses mentranfer materi kepada peserta didik. Menurut Mohamad Mifta, dkk (2022: 416) mengemukakan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran dalam mendukung dan mengoptimalkan hasil belajar, yaitu:

1. Tujuan pembelajaran, artinya mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Konten, media pembelajaran yang dimanfaatkan didalam kelas mengacu pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan berkaitan dengan isi kurikulum.
3. Ketersediaan media, guru memanfaatkan media pembelajaran didalam kelas berdasarkan ketersediaan jenis media disekolah.
4. Merancang dan mengembangkan sendiri jenis media yang akan digunakan
5. Faktor fleksibilitas, kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran.
6. Daya tahan, media yang baik apabila bisa digunakan untuk waktu yang relatif lama.
7. Efektivitas biaya, guru hendaknya mempertimbangkan tingkat ketercapaian pembelajaran.
8. Kesesuaian pesan-pesan yang dibawakan oleh media dengan materi pelajaran.

Menurut Hilman & Dewi (2021) kriteria pemilihan media, yaitu:

1. Tujuan intruksional yang ingin dicapai.
2. Karakteristik siswa.
3. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar belakang atau lingkungan, dan gerak atau diam.
4. Ketersediaan sumber setempat.
5. Apakah media siap pakai, ataukah media rancang.
6. Kepraktisan dan ketahanan media
7. Efektifitas biaya dalam jangka waktu Panjang.

Berdasarkan uraian diatas mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menetapkan media apa yang yang dapat dipergunakan didalam kelas guna mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.

Menurut Suprijono dalam Thobroni (2016:20) “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa tidak dapat diukur berdasarkan pengetahuan siswa saja namun harus dilihat secara keseluruhan yakni dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Tentunya ketercapaian hasil belajar tersebut tidak lepas dari pelaksanaan proses pembelajaran yang sedari awal sudah direncanakan oleh guru Budi Febriyanti (2019: 109).

Sedangkan menurut Andri Yandi (2023: 14) “Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa.

Berdasarkan uraian diatas tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah perubahan yang di hasilkan dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang.

Fakto – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54) ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu:

1. Faktor dari dalam diri (intern) dikelompokkan menjadi dua yaitu, faktor fisiologis seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh. Faktor psikologi seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan, sedangkan
2. Faktor dari luar (ekstern) yaitu, faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung dan perpustakaan.

2.1.4 Media Pembelajaran *Flash Card*

a. Pengertian Media pembelajaran *Flash Card*

Media *flash card* dibuat untuk mengembangkan perbendaharaan kata pada aspek bahasa yang memfokuskan siswa pada materi yang disampaikan oleh pengajar sehingga siswa mampu mempercepat dan memperkuat pemahaman.

Aidal Fitri (2022: 2) mengatakan bahwa “media *flash card* adalah salah satu materi pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi siswa, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi kongkrit, melatih daya ingat dan meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Sedangkan Febriyanto (2019: 115) berpendapat bahwa “Media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan media *flash card* siswa menjadi lebih aktif, dan mudah diajak berinteraksi, dengan adanya hal tersebut dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan”.

Menurut Nulanda (2017: 172) mengatakan bahwa “media *flash card* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Salah satu indikasi bahwa *visual imagery* memiliki kemungkinan memberi kode memori yang efektif adalah biasanya lebih mudah mengenali gambar dari pada tulisan”.

Berdasarkan uraian diatas tentang pengertian media pembelajaran *flash card* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* ialah media sederhana yang yang mampu meningkatkan atau mengarahkan siswa yang berhubungan dengan gambar. Media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih aktif dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

b. Manfaat Media *Flash Card*

Manfaat yang didapat dalam menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran menurut Imaliana (2023: 190-191) sebagai berikut:

1. Membangkitkan motivasi siswa

Flash card dapat membangkitkan motivasi siswa, karena pada media *flash card* tersebut terdapat gambar atau foto dari sunan dan dibelakangnya terdapat tulisan yang menjelaskan biografi dari sunan tersebut, pada gambar sunan tersebut sangat menarik perhatian siswa

karena foto sunan tersebut berwarna jadi mata memandangpun tidak jenuh dan bosan.

2. Meningkatkan antusias siswa dalam belajar

Dalam menerapkan *media flash card* dalam pembelajaran, siswa dapat antusias dan semangat termotivasi karena senang atau gembira karena melihat gambar-gambar yang terdapat pada *flash card* yang dimana diiringi dengan game atau permainan jadi semangat dalam diri dan muncul rasa berkeinginan mengikuti proses pembelajaran dengan baik serta lancer.

3. Membantu daya ingat siswa

Dari manfaat *media flash card* sangat membantu siswa dalam belajar, dengan adanya *media flash card* tersebut akan meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan tidak merasa bosan.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Mulyorini (2014: 2) manfaat dari *media flash card*, yaitu:

1. Memvisualisasikan konsep yang mau diinformasikan kepada peserta didik.
2. Metode mengajar hendaknya lebih bermacam-macam, tidak hanya komunikasi verbal lewat penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan serta guru tidak kehilangan tenaga.
3. Peserta didik lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, dan lain-lainnya.
4. Sebagai petunjuk dan rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang diinginkan.

Sedangkan menurut Saputri (2020: 58) bahwa “Manfaat *media flash card* dapat dipelajari kapan saja bahwa peserta didik bisa membaca *flash card* bisa di bawa kemana saja, *flash card* sangat mudah di ingat oleh peserta didik karena kartu ini bergambar yang dapat menarik perhatian”.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran *flash card* ialah membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dengan tujuan meningkatkan daya ingat dan merangsang peserta didik untuk memberi respon yang diinginkan serta menggunakan media flash card tidak jenuh dan membosankan.

c. Kelebihan Media *Flash Card*

Flash card adalah salah satu media pembelajaran bahasa yang sering digunakan oleh guru, media ini dirasa cukup efektif jika digunakan dalam mengajarkan kosa kata bahasa. Menurut Ida Latifatul (2019: 47) kelebihan media *flash card* sebagai berikut:

1. Mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang tidak terlalu besar media ini bisa di bawa kemana saja dan dimana saja serta tidak membutuhkan ruangan yang luas dalam menggunakannya.
2. Praktis, sebab media ini tidak membutuhkan listrik dalam penggunaanya dan guru hanya memastikan bahwa posisi gambar tidak terbalik agar siswa tidak kebingungan.
3. Mudah diingat, tujuan dari pengajaran kosa kata adalah bagaimana siswa menghafal kosa kata yang diajarkan guru dan mengingatnya dalam jangka panjang, sehingga dibutuhkan alat/media yang mempermudah siswa dalam mengingat kosa kata. Karakteristik media flash card adalah menyajikan pesan-pesan pendek sehingga mudah diingat, dan siswa akan lebih mudah mengingat kosa kata yang disertakan dengan gambarnya.
4. Menyenangkan, karena penggunaan media dibarengi dengan permainan maka dapat membuat siswa senang.

Menurut Indriani (2011: 69) mengatakan bahwa “Kelebihan media flash card yaitu mudah dibawa karena ukurannya dan praktis dalam pembuatan dan penggunaanya, selain itu media fash card mudah diingat

karena gambar yang disajikan berwarna-warni serta berisikan huruf atau angka yang mudah dan menarik sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada didalam media tersebut. Sedangkan kelebihan media flash card menurut Eric Aribowo (2017: 4-5) adalah sebagai berikut:

1. Portable

Flash card menawarkan kepada siswa sebagai alat pembelajaran yang portabel, yang dapat dibawa ke mana pun dan mudah dibawa daripada harus membawa-bawa buku tulis atau buku teks. *Flash card* memungkinkan siswa memiliki kesempatan untuk membawa kartu sebanyak mungkin yang mereka butuhkan.

2. Efisien

Portabilitas *flash card* dapat membantu meningkatkan efisiensi waktu ketika siswa belajar materi atau topik pembahasan yang baru. Siswa dapat mengambil dan membaca *flash card* di mana pun dia berada. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan waktu mereka dengan lebih efektif, misalnya saat mereka sedang menunggu bus atau menunggu jemputan orang tuanya.

3. Serba guna

Flash card mampu menjelma sebagai alat pembelajaran yang sempurna untuk menghafal kosakata (baik kosakata bahasa daerah, Indonesia, maupun bahasa asing), rumus matematika, tanggal dan peristiwa penting untuk mata pelajaran sejarah, istilah psikologi dan bahkan topik yang lebih maju, seperti terminologi dalam bidang medis.

4. Biaya yang relatif terjangkau

Flash card merupakan salah satu media alternatif yang paling murah yang dapat digunakan untuk mempelajari sebuah materi. Pengguna

tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah yang penuh warna. Sebaliknya, kita dapat membuat *flash card* dengan kartu berukuran 7x9cm atau ukuran lain yang kita kehendaki, yang dapat dibuat dengan atau tanpa garis, tergantung pada jenis informasi yang dibutuhkan.

5. Tak terbatas dapat selalu di tambah

Jumlah *flash card* dapat selalu ditambah, tidak hanya terbatas pada jumlah tertentu. Mungkin butuh beberapa waktu untuk mendapatkan satu genggam kartu penuh untuk koleksi. *Flash card* tidak seperti kartu bridge yang harus berjumlah 52. Koleksi *flash card* dapat kita tambah seiring bertambahnya materi baru yang kita dapatkan atau ajarkan. Selain itu, kartu ini juga bertahan lama.

Berdasarkan uraian diatas mengenai kelebihan media *flash card* ini ialah mudah dibawa, praktis, mudah untuk diingat dalam jangka panjang, dan tidak membosankan saat berlangsungnya pembelajaran.

d. Kekurangan Media *Flash Card*

Selain memiliki kelebihan, flash card juga memiliki kelemahan, Kelemahan media flash card adalah flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil atau murid yang kurang dari 30 orang. Hal ini mengandung pengertian bahwa media flash card tidak cocok untuk jumlah murid banyak Saza Sarnia, dkk (2024: 88).

e. Ukuran Membuat Media Flash Card

Ukuran flash card bisa bervariasi, tergantung kebutuhan dan preferensi. Beberapa ukuran standar yang umum digunakan adalah:

1. 2 x 3,5 inci (5,08 x 8,89 cm): Ukuran ini mirip dengan kartu nama dan sangat cocok untuk informasi yang singkat.
2. 3 x 5 inci (7,62 x 12,7 cm): Ukuran standar untuk catatan kecil, pas untuk kata-kata, definisi, atau formula.

3. 4 x 6 inci (10,16 x 15,24 cm): Cocok untuk konten yang sedikit lebih banyak, misalnya poin-poin penting dalam satu topik atau konsep yang memerlukan ilustrasi kecil.
4. 5 x 7 inci (12,7 x 17,78 cm): Untuk topik yang membutuhkan banyak detail atau gambar besar, ukuran ini lebih nyaman dilihat.

f. Langkah-Langkah Menggunakan Media Flash Card

Untuk penelitian ini, peneliti membuat Langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut:

1. Memperlihatkan *flash card* kepada siswa yang berisikan abjad untuk mengenalkan kembali abjad kepada peserta didik.
2. Mengajari siswa membaca dan diikuti oleh siswa dengan media *flash card* yang telah disediakan.
3. Siswa diharapkan memperhatikan seperti apa lambing huruf yang ada pada media flash card agar siswa dapat mengingat huruf.
4. Memberikan flash card yang disertai dengan gambar untuk menanggapi bacaan yang ada.
5. Setelah membaca pada flas card, *flash card* yang memiliki gambar yang tidak memiliki makna dari kata tersebut. *Flash card* dibagikan kepada setiap siswa untuk mengisi makna dari gambar tersebut.

2.1.5 Materi Pembelajaran

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Ummul Khair (2018:81) Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses memperoleh pengetahuan, memahami dengan baik wacana tulisan dan lisan, berlatih menerapkannya dalam praktek kebahasaan, dan terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Bahasa Indonesia mempunyai fungsi yaitu sebagai alat komunikasi, alat untuk bekerja sama dengan sesama manusia dan sebagai alat untuk mengidentifikasi diri. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik. Bahasa merupakan penunjang keberhasilan peserta didik dalam mempelajari semua bidang studi. Fahrurrozi (2016:111) Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah

Dasar (SD) menitikberatkan pada aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Dalam kurikulum SD keempat keterampilan tersebut diajarkan secara terintegratif dalam rangka meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, membaca merupakan keterampilan yang berperan penting dalam pembelajaran di SD.

b. Materi “Aku Bisa “

Materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD dengan tema "Aku Ingin" yang berfokus pada kegiatan bermain dan bergerak. Materi ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak sekaligus mendorong aktivitas fisik dan interaksi sosial. Pada materi ini juga berfokus pada pengembangan kemampuan dasar siswa dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan serta mendorong peserta didik memahami makna bergerak, macam-macam gerak, mampu menirukan dan melakukan dari kegiatan bermain dan bergerak.

Bermain dan Gerak dalam Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget (1976) bermain adalah aktivitas penting bagi anak karena melalui bermain, anak-anak belajar mengenal dunia di sekitar mereka. Aktivitas seperti bermain dan bergerak dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial. Dalam konteks Bahasa Indonesia, ini bisa diwujudkan melalui permainan kata atau aktivitas fisik yang disertai instruksi verbal sederhana. Contohnya, Bermain lompat tali peserta didik mengetahui gerak apa yang dilakukan dalam permainan tersebut yaitu melompat, Menggunakan permainan petak umpet untuk mengenalkan arah (depan, belakang, kiri, kanan).

c. Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya Etianingsih, (2016:2). Sedangkan menurut Santrock (2012) Mengenal huruf adalah proses awal dari perkembangan kognitif anak yang berhubungan dengan kemampuan membaca, di mana anak mulai mengenali simbol-simbol alfabet dan menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya.

Menurut Musfiroh (2008: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal huruf sangat penting dipelajari oleh anak mengenal dan memahami bagaimana bentuk huruf tersebut, Ketika anak mampu mengenal huruf maka anak mampu maju satu Langkah untuk melatih kemampuan dirinya yaitu membaca.

d. Pengertian membaca

Menurut Dr. Titin Ruslan, M.Pd (2023: 29) mengatakan bahwa pengertian membaca dibedakan 3 bagian yaitu pengertian membaca secara sempit, pengertian membaca agak luas, dan pengertian membaca secara luas.

1. Pengertian membaca secara sempit yaitu membaca sebagai proses pengenalan simbol-simbol tertulis. Pengertian ini tidak termasuk proses pemahaman dan penafsiran makna tetapi merupakan bagian proses berfikir yang menyertai proses membaca.
2. Pengertian membaca agak luas yaitu berkaitan dengan mekanisme membaca, dimana proses ini merupakan pengenalan makna, kata-kata, fase, dan proses pemanduan berbagai unsur makna menjadi menjadi kesatuan ide.
3. Pengertian membaca secara luas yaitu prose kritis-kreatif terhadap isi bacaan proses ini bertujuan menemukan signifikansi, nilai, fungsi, dan menghubungkan isi bacaan dengan kehidupannya.

Menurut Hodgson (Titin Ruslan 2023:28) “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Adapun pengertian membaca menurut Erwin Harianto, dkk. (2020: 2) membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagi keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti yang menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Tujuan Membaca

Perlu diketahui Tujuan membaca yang paling utama ialah memahami seluruh informasi dimana yang tertera dalam teks bacaan untuk menambah pemahaman yang lebih baik. Membaca dan memahami suatu tulisan dan mendapat informasi hal itu terjadi karena kemampuan membaca seseorang sudah cukup dan memadai. Adapun tujuan membaca sebagai berikut:

1. Mampu memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan.
2. Dengan kemampuan membaca diharapkan pembaca mampu mengambil ide pokok dari bacaan tersebut.
3. Menemukan informasi dengan menyimak dan mengentrikan kata yang ingin di cari dengan cepat.
4. Mengenali berbagai makna-makna kata.

Menurut Sunarti (2020: 12) tujuan umum terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Membaca untuk pembelajaran yaitu membaca untuk pembelajaran membaca isi buku memahami seluruh isi buku dan memahami isi buku secara menyeluruh misalnya seperti publikasi ilmiah tesis majalah dan lain-lain.

2. Membaca untuk bisnis yaitu membaca berbagai informasi untuk memahami makna informasi yang berkaitan erat dengan bisnis yang sedang berlangsung seperti pekerjaan kantoran pendidikan organisasi dan lain-lain.
3. Membaca untuk kesenangan adalah kegiatan yang dilakukan seseorang di waktu luangnya yang memuaskan emosi dan imajinasi pembacanya seperti novel kartun cerpen dan lain-lainnya.

Menurut Suparlan (2021: 8) Tujuan membaca sebagai berikut:

1. Membaca untuk kesenangan.
2. meningkatkan bacaan.
3. Pemutakhiran Informasi sebelumnya yang berkaitan dengan pokok bahasan.
4. Menggabungkan informasi baru dengan informasi yang sudah diterima.
5. Menemukan informasi lisan dan tertulis untuk melakukan penyelidikan.
6. Membenarkan atau menyangkal ramalan gunakan informasi dari bacaan dalam banyak cara lain dan kenali struktur teks.

e. Menanggapi Bacaan

Menanggapi bacaan berarti memberikan respon atau reaksi terhadap teks yang telah dibaca. Ini bisa meliputi pemahaman isi, analisis kritik, atau refleksi pribadi. Menanggapi bacaan juga dapat mencakup pertanyaan, penilaian terhadap argumen penulis, dan penerapan informasi dalam konteks yang lebih luas. Tujuannya adalah untuk menunjukkan pemahaman dan keterlibatan dengan materi bacaan. Kosasih (2017) mendefinisikan tentang menanggapi bacaan sebagai kegiatan membaca secara aktif untuk memahami teks dan memberikan penilaian terhadap ide, struktur, dan relevansi bacaan dengan konteks yang lebih luas.

2.2 Kerangka Berfikir

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dipakai untuk menyampaikan materi, bertujuan merangsang pikiran, meningkatkan kemampuan serta mampu menumbuhkan motivasi peserta didik.

Pengaruh merupakan perubahan yang dialami seseorang setelah dilakukan perlakuan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pengaruh ialah daya yang ada atau timbul dari semua orang atau benda, yang ikut membentuk watak, watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Menanggap bacaan sejauh mana tanggapnya siswa dalam belajar membaca, apa yang di simpulkannya dari bacaan yang telah dibaca. Dari menanggap siswa mampu mengingat bagaimana huruf yang telah di ajarkan, menanggap ini juga melatih perkembangan pikiran siswa. Salah satu cara meningkatkan hasil belajar pada siswa dapat digunakan media *flash card*, dengan adanya media *flash card* diharapkan mampu menumbuhkan rasa semangat belajar kepada anak salah satunya semangat membaca. Media *flash card* dirancang untuk mempermudah siswa dalam belajar membaca, dimana *flash card* terdapat gambar yang menarik perhatian siswa.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa utama yang digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk berkomunikasi, baik di daerah masing-masing. Bahasa Indonesia menjadi alat pemersatu bangsa, bahasa sebagai pengantar Pendidikan, kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi keunggulan kompetitif bagi individu dalam dunia kerja, penggunaan bahasa yang baik dan benar juga dapat menunjukan kewibawaan, professional, dan kredibilitas. Untuk membiasakan penggunaan bahasa Indonesia, maka dimulai dari dasarnya agar peserta didik memahami bagaimana berbahasa yang baik.

2.3 Defenisi Oprasional

1. Pengaruh merupakan suatu kemampuan atau efek yang dapat mempengaruhi, merubah, atau mengarahkan tindakan, pendapat, sikap atau keadaan orang lain tentang suatu hal. Pengaruh bisa terjadi dari berbagai cara seperti persuasi, kekuatan, hubungan sosial, pengaruh dapat dari individu, kelompok, atau media yang memiliki kekuatan untuk mengubah pandangan atau perilaku orang lain.
2. Media pembelajaran *flash card* ialah media sederhana yang yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membaca atau mengarahkan

siswa yang berhubungan dengan gambar. Media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih aktif.

3. Hasil belajar ialah pencapaian atau hal yang dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar ini mencakup tentang pengetahuan (Kognitif), sikap (Afektif), keterampilan (Psikomotorik) atau perilaku yang dikuasai sebagai akibat dari pengalaman belajar.
4. Menanggapi bacaan yaitu adanya respon atau reaksi terhadap teks yang telah dibaca, dimana siswa memahami teks yang telah di bacanya dan mampu mengingat bagaimana huruf yang telah di ajarkan, menanggapi ini juga melatih perkembangan pikiran siswa serta sejauh mana tanggapnya siswa dalam belajar membaca, apa yang di simpulkannya dari bacaan yang telah dibaca.
5. Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah sebuah ilmu Pendidikan yang bidang studinya tentang membaca dan menulis, dan mempelajari hal-hal lainnya. Media *flash card* digunakan pada matapelajaran bahasa Indonesia dengan materi menanggapi bacaan dan menulis kembali suku kata dengan begitu siswa yang menggunakan media pembelajaran dapat lebih fokus belajar karena ada media yang menemani mereka saat belajar mengajar berlangsung. Keharusan anak dalam membaca agar anak mendapatkan informasi dimana pun dia berada dan mampu menyimak bacaan dari apa yang telah di bacanya.
6. Materi “aku bisa” bertujuan menunjukkan bahwa tema bermain dan bergerak tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga mendukung perkembangan holistik anak. Pada materi ini jug berfokus pada pengembangan kemampuan dasar siswa dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.
7. Membaca merupakan kegiatan atau proses mental yang melibatkan pengenalan, pemahaman, dan penafsiran simbol-simbol tertulis, seperti huruf, kata, kalimat, dan teks. Membaca bukan hanya sekedar membaca tulisan, tetapi juga memahami makna yang terkandung dalam tulisan,

dimana proses membaca melibatkan berbagi keterampilan, mulai dari pengenalan huruf, hingga kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan informasi yang diperoleh.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir dan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia menanggapi bacaan dengan materi menjaga kebersihan diri Kelas I SDN Bintang Bulan, Lau Barus Baru Kec. STM Hilir, Kab. Deli Serdang.

H₁ : Pengaruh penerapan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas I SDN Bintang Bulan.

H₀ : Tidak terdapat pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar siswa Kelas I SDN Bintang Bulan.

