

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar<sup>1</sup>. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu<sup>2</sup>. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanaan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya<sup>3</sup>.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

Dengan demikian bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memosisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

<sup>2</sup> Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hlm. 6

<sup>3</sup> Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm. 137

dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran. Keberadaan media dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Bila media adalah sumber belajar, secara luas dapat diartikan bahwa manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dapat disebut sebagai media. Beberapa tujuan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. 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 bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Sudjana dan Rivai. *Media pengajaran*. (Bandung:Sinar Baru, 2009).hlm. 2

## 2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran antara lain<sup>5</sup>:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Apa yang diuraikan di atas adalah keuntungan bila memilih media dalam proses belajar mengajar di kelas karena pesan yang tadinya abstrak jika ditampilkan melalui media maka akan terlihat lebih jelas dan mudah dipahami.

---

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung; Alimim, 1986), hlm. 27

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard<sup>6</sup>. Gambar-gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.

*Flash Card* atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada Flash Card dikelompok-kelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.

*Flash Card* adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya Flash Card terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya

---

<sup>6</sup> Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung; Wacana Prima, 2009), hlm. 110

kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain<sup>7</sup>.

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran *Flash Card***

*Flash Card* atau kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.

Adapun Fungsi media pembelajaran *Flash Card* antara lain :

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
- 2) Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
- 3) Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
- 5) Siswa akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar

---

<sup>7</sup> Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 109

- 6) Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam shalat
- 7) Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- 8) Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan).

Dengan demikian media pembelajaran *Flash Card* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini

#### **4. Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card***

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran *Flash Card* antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol. Cara mendapatkan media *Flash Card* ini juga bisa membeli di toko, mendownload dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka membuat sendiri menggunakan komputer, menggunting gambar dari majalah atau koran, atau dengan menggambar sendiri dan agar lebih tahan lama, maka sebaiknya dilaminating.

*Flash Card* ini biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi<sup>8</sup>. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Flash Card*, yaitu<sup>9</sup>:

- 1) Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas
- 2) Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan
- 3) Penggunaan *Flash Card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan

Dengan demikian ukuran bahan atau kertas yang akan dijadikan bahan haruslah sesuai dengan kebutuhan dan dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik.

Selain itu menurut Rudi Susilana, dan Cipi Riyana hal-hal yang perlu disiapkan dalam membuat *Flashcard* adalah :

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
- c. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katep hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-kartu

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 120

<sup>9</sup> Kasihani. K.E. Suyanto, *Op.Cit*, hlm. 106

tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.

- d. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar atau barang-barang bekas pakai maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g. Pada bagian akhir adalah memeberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris<sup>10</sup>.

Pemilihan bahan dan materi pelajaran dalam pembuatan media *Flash Card* haruslah benar-benar cocok karena akan sangat berpengaruh kepada kerapian serta memiliki daya tarik yang bagus sehingga tidak hanya menjadi alat atau media saja tetapi juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

## **5. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan *Flash Card***

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan *Flash Card* adalah sebagai berikut<sup>11</sup>:

- a. Kartu-kartu yang disusun (berisi tulisan surat huruf hijaiyah) dipegang setinggi dada dan dihadapkan ke siswa
- b. Cabutlah satu persatu setelah selesai menerangkan

---

<sup>10</sup> Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Op.Cit*, hlm. 111

<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm.113

- c. Berikan kartu-kartu tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru satu persatu
- d. Letakan kartu tersebut kedalam kotak secara acak
- e. Siapkan siswa untuk berlomba mengambil kartu yang di instruksikan guru.
- f. Ulangi proses ini sampai siswa betul-betul hafal dengan insuksi dan tugas yang kita berikan.

Dari langkah-langkah pembelajaran *Flash Card* ini maka pembelajaran diarahkan kepada penyampaian materi yang dalam hal ini huruf-huruf hijaiyah kemudian menjadikan media kertas sebagai kartu yang kemudian digunakan dalam pembelajaran.

#### **6. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card***

Adapun kelebihan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu<sup>12</sup> :

- a. Mudah di bawa-bawa : Dengan ukuran yang kecil Flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b. Praktis : dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun

---

<sup>12</sup> *Ibid.*,

urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

- c. Gampang diingat : karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu dan 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 huruf atau teksnya.
- d. Menyenangkan : Media flashcard dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari flashcard yang disimpan 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*, yaitu :

- a. Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar

- b. Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar
- c. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

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

## **B. Kemampuan Membaca**

### **1. Pengertian Kemampuan Membaca**

Kemampuan siswa adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu<sup>13</sup>. Dan belajar adalah upaya memperoleh kemampuan, hakekat belajar itu sendiri adalah usaha mencari dan menemukan makna atau pengertian.

Dari definisi arti kata di atas yang relevan dengan arti kata kemampuan dalam hubungannya dengan pembelajaran adalah mampu

---

<sup>13</sup> W.J.S Poerwadarminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta; Balai Pustaka, 2003), hlm. 360.

sekali dalam bidang ilmu. Artinya dapat menguasai suatu bidang ilmu secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Ini berarti bahwa pemahaman terhadap bidang ilmu meliputi memiliki pengetahuan, dan kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan atau kepandaian yang dimiliki. Kesanggupan tersebut menunjuk kepada kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

Dengan demikian kemampuan siswa diartikan sebagai penguasaan konsep yang istilah sekarang disebut ketuntasan belajar atau penguasaan (hasil belajar) siswa secara penuh terhadap seluruh bahan yang dipelajari. Sementara ketuntasan belajar ini dapat diukur melalui tes hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran.

Melalui pengalaman terjadilah pengembangan lingkungan seseorang hingga ia dapat berbuat secara intelegen melalui peramalan kejadian. Dengan demikian dapat dikatakan seseorang memahami suatu obyek, proses, ide, fakta jika ia dapat melihat bagaimana menggunakan fakta tersebut dalam berbagai tujuan.

Menurut Sabarti Akhadiah dkk<sup>14</sup>. “membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.” Sedangkan Anderson, dkk. Dalam

---

<sup>14</sup> Sabarti Akhadiah, dkk. *Bahasa Indonesia I*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 1991), hlm. 22

Sabarti Akhadiah, memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan. Untuk dapat membaca suatu bacaan, seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya<sup>15</sup>.

Menurut Mulyono Abdurrahman<sup>16</sup>, membaca merupakan aktifitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktifitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktifitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Menurut Burns dalam Hairudin, dkk<sup>17</sup>, aktifitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktifitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktifitas yang dilakukan pada saat membaca.

---

<sup>15</sup> Ibid., hlm 22

<sup>16</sup> Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2003), hlm. 200

<sup>17</sup> Hairuddin, dkk.. *Pembelajaran Bahasa Indonesia* .(Jakarta: Ditjen Dikti, 2007),hlm.3.

Menurut Hodgson dalam HG.Tarigan<sup>18</sup>, membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata melalui media kata-kata bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan satu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau tidak terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan tersirat tidak dapat dipahami dengan baik sehingga proses membaca tidak terlaksana dengan baik.

Sedangkan di dalam membaca terdapat suatu proses yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata atau kalimat kemudian mengasosiasikan bunyi-bunyinya sesuai tulisannya, *decoding* mengarah pada proses penyandian atau menerjemahkan sejumlah rangkaian grafis ke dalam kata-kata, dan *meaning* yaitu memahami makna tersebut.

Dengan demikian kemampuan membaca adalah penguasaan terhadap keterampilan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan

## **2. Indikator Kemampuan Membaca**

Indikator kemampuan membaca dalam penelitian ini adalah :

1. Anak Mampu Menyebutkan Huruf abjad
2. Anak Mampu Menunjukkan Huruf abjad

---

<sup>18</sup> Tarigan, HG, *Membina Keterampilan Menulis Paragraf dan Pengembangannya* (Bandung ; Angkasa, 1996), hlm. 7

3. Anak Mampu Menebalkan Huruf abjad
4. Anak Mampu Mewarnai Huruf abjad
5. Anak Mampu Menyalin Huruf abjad<sup>19</sup>

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca**

Kemampuan membaca adalah adalah out put dari hasil belajar yang telah dilakukan oleh karena itu untuk mengetahui ketrkaitan antara kemampuan membaca anak maka tidak lepas pula dari proses memperoleh kemampuan tersebut. Pemerolehan kemampuan tersebut dalam bentuk proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh banyak hal salah satunya adalah faktor instrumental yaitu media, metode, guru, kurikulum dan sebagainya.

Keberhasilan dalam proses belajar yang dicapai oleh anak di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan dalam hal ini materi membaca huruf abjad. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa tersebut penting sekali untuk diketahui, artinya dalam rangka membantu siswa mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin. Adapun faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar huruf abjad dapat dilihat dari pendapat

---

<sup>19</sup> Dendy Sugono, *Buku Praktis bahasa Indonesia Jilid II*, (Jakarta; Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011), hlm. 143

Syaiful Bahri Djamarah, dimana salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah faktor media, untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut<sup>20</sup>:

a. Faktor Eksternal

1) Lingkungan. Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

2) Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut tentu saja pada tingkatan kelembagaan. a) *Kurikulum*, b) *Metode*, c) *Program*, d) *Sarana dan fasilitas*, e) *Relasi Guru dan Siswa*, f) *Guru*, **g).media**

b. Faktor Internal

1) Fisiologis. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi; mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran. Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas.

---

<sup>20</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 176-178

2) Kondisi Psikologis. Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang, itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri. Faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial dan dapat berpengaruh pada proses dan hasil belajar adalah sebagai berikut: a) *Intelegensi siswa*. b) *Bakat Siswa*, c) *Minat siswa*, d) *Motivasi Siswa*. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Karena tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan.<sup>21</sup> e) *Kemampuan-kemampuan kognitif*.<sup>22</sup>, f) *Sikap Siswa*

Dengan demikian bahwa penggunaan media dapat mempengaruhi belajar siswa dalam hal ini out putnya adalah kemampuan membaca anak. Salah satu media yang sangat menarik bagi anak khususnya anak TK/RA/PAUD adalah media *Flash Card*.

---

<sup>21</sup> M. Ngalim Purwanto, *Op.Cit*, hlm. 60

<sup>22</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit.*, hlm. 202-203

### C. Membaca Huruf Abjad

Pengajaran membaca permulaan pertama bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membaca bahasa Indonesia. Kedua pengajaran diarahkan untuk memperkuat kemampuan berbahasa lisan siswa.

Untuk mencapai tujuan pertama, diajarkan sistem bunyi yang terdapat dalam bahasa, pola tata bahasa sederhana, kosa kata, makna kata yang berhubungan dengan kalimat maupun wacana. Bahan pengajaran diusahakan adalah bahan yang akrab dengan lingkungan siswa. Misalnya, tentang lingkungan keluarga. Lingkungan alam sekitar di mana anak tinggal. Lingkungan budaya di mana anak tinggal. Bahan ajar seperti ini dimaksudkan agar anak mudah memahami bahan ajar dan semakin memahami lingkungan alam dan budayanya.

Pada hakikatnya, membaca adalah sesuatu yang rumit karena melibatkan banyak hal tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, *psikolinguistik*, dan *metakognitif*.<sup>23</sup>

Membaca pada proses visual di mana proses ini akan menerjemahkan apa yang dibaca. Proses berpikir mencakup segala aktivitas pengenalan huruf dan pemahaman. Tetapi sebenarnya apakah itu membaca? Setiap orang akan berbeda dalam mengemukakan tentang membaca.

---

<sup>23</sup> Farida Rahim. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hlm. 2.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan membaca adalah suatu aktifitas kompleks baik fisik maupun mental yang bertujuan memahami isi bacaan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif. Pembelajaran membaca di SD bahkan sebelum SD yakni di TK/RA menjadi bagian penting dari pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahwa melalui pembelajaran membaca siswa diharapkan memperoleh informasi serta tanggapan atas berbagai hal, mencari sumber, menyimpulkan, menyaring, menyerap informasi dari bacaan, dan mampu mendalami, menikmati, serta mengambil manfaat bacaan. Namun, di dalam membaca permulaan bertujuan untuk mendasari kemampuan membaca di tingkat yang lebih lanjut.

Pada dasarnya kegiatan membaca terdiri atas dua bagian, yaitu<sup>24</sup>: Proses membaca dan produk membaca. Sementara Menurut Burn dkk, proses membaca terdiri atas sembilan aspek, yaitu:

- a. Sensori. Proses membaca di mulai dengan sensori visual yang di peroleh melalui pengungkapan simbol- simbol grafis melalui indra penglihat.
- b. Perseptual. Tindakan perseptual yaitu aktifitas mengenal suatu kata sampai pada suatu makna berdasarkan pengalaman yang lalu. Kegiatan persepsi meliputi kesan sensori yang masuk ke otak.

---

<sup>24</sup> *Ibid*, hal. 13

- c. Pengalaman. Pengalaman merupakan aspek penting dalam proses membaca. Anak-anak yang memiliki pengalaman yang banyak akan mempunyai kesempatan yang lebih luas dalam mengembangkan pengalaman kosakata dan konsep yang mereka hadapi dalam membaca di banding dengan anak- anak yang mempunyai pengalaman terbatas.
- d. Pikiran. Membaca merupakan proses berpikir. Untuk dapat memahami bacaan, pembaca terlebih dahulu harus memahami kata- kata dan kalimat yang di hadapinya melalui asosiasi dan eksperimental sebagai di jelaskan sebelumnya. Kemudian ia membuat simpulan dengan menghubungkan isi preposisi yang terdapat dalam materi bacaan. Untuk itu, dia harus mampu berpikir secara sistematis, logis dan kreatif.
- e. Pembelajaran
- f. Asosiasi. Mengenal hubungan antara simbol dengan bunyi bahasa dan makna merupakan aspek asosiasi dalam membaca. Anak-anak belajar menghubungkan simbol- simbol grafis dengan bunyi bahasa dan makna.
- g. Sikap. Aspek afektif merupakan proses membaca yang berkenaan dengan kegiatan memusatkan perhatian, membangkitkan kegembiraan membaca (sesuai dengan minat), dan menumpuhkan motivasi membaca ketika sedang membaca.

- h. Gagasan. Aspek gagasan di mulai dengan penggunaan sensori dan perseptual dengan latar belakang pengalaman dan tantangan afektif serta membangun makna teks yang di bacanya secara pribadi.

Produk membaca merupakan komunikasi dari pemikiran dan emosi penulis dan pembaca. Lebih lanjut Burn,dkk mengemukakan bahwa strategi pengenalan kata sebagai bagian dri aspek asosiasi dalam proses pembaca merupakan sesuatu yang esensial.

Pemahaman terhadap bacaan sangat bergantung pada semua aspek yang terlibat dalam prose membaca. Di samping kemampuan yang di tuntutan dalam pelaksanaan kegiatan, berbagai aspek proses membacapun harus di penuhi oleh pembaca maksimal, pembaca harus menguasai kegiatan-kegiatan dalam proses membaca tersebut.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yg merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa<sup>25</sup>. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat kita katakan kalau huruf adalah lambang dari bunyi.

Berdasarkan bunyinya huruf dibedakan menjadi<sup>26</sup>:

- a. Huruf vokal, yaitu bunyi yang tidak disertai hambatan pada alat bicara, hambatan hanya terdapat pada pita suara, tidak pada artikulator. Jadi udara yang keluar dari paru-paru melewati pita suara dan tidak ada artikulator atau alat ucap yang menghambat

---

<sup>25</sup> Tim Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008)

<sup>26</sup> <http://ruangbacabajang.blogspot.com/2013/05/pengertian-huruf.html>, diakses tanggal 20 November 2013

seperti bibir, gigi, ataupun lidah. Yang termasuk bunyi vokal adalah a, i, u, e, o,

- b. Huruf konsonan, yaitu bunyi yang dibentuk dengan menghambat arus udara yang keluar dari paru-paru. Hambatan dapat terjadi pada sebagian alat bicara, seperti hambatan pada dua bibir pada bunyi B, hambatan pada ujung lidah dengan menyentuh belakang gigi depan atas pada bunyi T, dan sebagainya.
- c. Huruf semivokal, yaitu bunyi huruf antara vokal dan konsonan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, semivokal didefinisikan sebagai bunyi bahasa yang mempunyai ciri vokal ataupun konsonan, bunyi ini mempunyai sedikit geseran dan tidak muncul sbg inti suku kata. Yang termasuk bunyi semivokal adalah bunyi y dan w.