

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Visual

1. Pengertian Media Visual

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.¹ Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sedangkan media visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan baik pesan verbal maupun non-verbal. Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media visual sangat efisien digunakan dalam pembelajaran hal ini sebagaimana yang diungkap oleh Arsyad dalam bukunya:

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.²

Media visual mampu memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang disajikan. Oleh karena itu media visual cocok jika digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar kelas rendah

¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 120.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 91.

khususnya. Selain itu, media visual dapat pula menumbuhkan minat belajar siswa karena dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

2. Jenis-Jenis Media Visual

Media visual memiliki berbagai macam jenis dan masing-masing jenis memiliki kriteria tersendiri. Jenis-jenis media visual antara lain sebagai berikut:³

a. Media visual diam (media grafis)

Berbagai macam media visual grafis antara lain; (1) Gambar representasi seperti gambar, lukisan, foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. (2) Diagram atau gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol yang menggambarkan suatu proses tertentu. (3) Bagan atau chart, seperti bagan pohon, bagan akar, bagan arus. (4) Poster, merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide tertentu. (5) Grafik, memberikan informasi mengenai keadaan sesuatu berdasarkan data secara kuantitatif contohnya seperti grafik garis, grafik batang dan grafik lingkaran.

Dari berbagai macam media visual tersebut mempunyai peran atau kegunaan masing-masing. Jadi, dalam pemilihan maupun pemakaiannya seorang guru harus menyesuaikan dengan kebutuhannya.

³ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 204.

Pemilihan media visual grafis ini harus disesuaikan dengan materi ajar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

b. Media gerak (media proyeksi)

Media gerak merupakan media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Beberapa jenis media ini antara lain: (1) *Slide projector*, alat ini terdiri dari bagian perangkat lunak dan perangkat keras. (2) *Opaque Projector*, proyektor yang dapat memproyeksikan gambar atau tulisan yang terdapat dalam selembar kertas atau halaman buku secara langsung ke layar atau ke dinding. (3) *Overhead Projector* atau OHP, sebuah jenis proyektor yang menggunakan plastik transparansi sebagai perangkat lunak pada informasi atau pesan dalam bentuk tulisan maupun diagram diterakan.

Dengan menggunakan proyektor, informasi yang akan disampaikan dapat diproyeksikan ke layar, sehingga informasi berupa: tulisan, gambar dan bagan akan menjadi lebih besar dan lebih jelas dilihat oleh siswa. Penggunaan media proyeksi ini lebih menguntungkan, sebab indera pendengaran dan penglihatan akan sama-sama diaktifkan melalui sebuah media transparansi yang telah disiapkan. Tetapi, media ini memiliki kendala jika diterapkan di sekolah, salah satu kendalanya ialah media gerak ini secara keseluruhan harganya relatif mahal. Jadi, untuk pengadaannya belum tentu semua

sekolah atau madrasah sudah mampu memilikinya. Sehingga media ini jarang digunakan terutama pada tingkat sekolah dasar.

3. Prinsip Penggunaan Media Visual

Terdapat beberapa prinsip umum media visual yang perlu diketahui oleh pengguna. Dengan begitu pengguna dapat menggunakan media visual dengan benar. Beberapa prinsip tersebut ialah sebagai berikut:⁴

- a. Usahakan media visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan dan diagram.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
- d. Caption (keterangan gambar) harus disiapkan.
- e. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Dalam penerapannya, prinsip penggunaan media visual diatas harus mendapatkan perhatian yang lebih dari guru. Hal ini agar penerapan media visual dapat memberikan pembelajaran yang bermakna untuk anak serta penggunaannya sesuai dengan materi ajar atau tepat sasaran. Selain itu, penerapan media visual diharapkan benar-benar memberikan manfaat dalam pembelajaran dan dapat membantu tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 92.

4. Media Kartu Huruf

a. Pengertian Kartu Huruf

Media kartu huruf merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif yang menggunakan media kartu. Menurut Suharso dan Ana Retnoningsi, kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi atau persegi panjang.⁵ Bentuk dari kartu huruf ini dapat menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan guru. Jika kartu huruf abjad maka bisa menggunakan bentuk kartu persegi dan jika kartu huruf berupa potongan kata dari sebuah kalimat maka kartu bisa berbentuk persegi panjang.

Biasanya media kartu berupa kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu tersebut biasanya berukuran 8 cm x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi.⁶ Jika dilihat dari ukurannya media kartu sangat fleksibel digunakan dalam pembelajaran dan guru dapat mendesain media kartu ini sesuai dengan kreatifitas.

Pada pembelajaran membaca dibutuhkan media kartu huruf untuk mempermudah siswa dalam mengenal kosa kata. Menurut Wibawa kartu huruf biasanya berisi huruf-huruf, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa

⁵ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Edisi Lux, Semarang: Widya Karya, 2009), hal. 226.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,....hal. 119.

asing pada khususnya.⁷ Media kartu huruf merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

Guru dapat mendesain media kartu huruf ini berupa abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan kertas. Potongan-potongan kartu huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca. Karena tujuan penggunaan kartu huruf ini ialah untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca anak, selain itu anak dapat belajar secara mandiri dengan memindahkan potongan-potongan kartu huruf sesuai dengan kosa kata yang diinginkan. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sedangkan bagi guru, media ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengkondisikan situasi belajar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu huruf berupa kartu kecil yang berisi gambar, tanda simbol yang mengingat dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Media kartu huruf ini terbuat dari kertas berukuran 12 cm x 12 cm, yang masing-masing kartu berisikan rangkaian huruf yang didesain dengan warna yang mencolok.⁸ Pemberian warna yang mencolok ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa

⁷ Ratnasari E, Skripsi: *Efektivitas Penggunaan Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis*, (Bandung: FIP UPI, 2003), hal. 16.

⁸ Andang Ismail, *Education Game*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal. 43.

semangat dalam belajar. Dengan hal itu siswa akan mudah mengenal huruf demi huruf dan kata demi kata sehingga perbendaharaan kosa kata siswa dapat bertambah.

b. Jenis-Jenis Kartu Huruf

Terdapat berbagai jenis kartu huruf yang digunakan dalam pembelajaran, jenis-jenis kartu huruf berdasarkan ukuran menurut Maimunah Hasan adalah:⁹

- 1) Kartu dengan ukuran 5 x 5 cm / 12,5 x 50 cm untuk 25 kartu
- 2) Kartu dengan ukuran 10 x 50 cm / 10 x 30 cm untuk 100-150 kartu
- 3) Kartu dengan ukuran 7,5 x 7,5 cm atau
- 4) Kartu dengan ukuran 10 x 10 cm 28.

Ukuran kartu huruf yang digunakan dalam pembelajaran membaca dapat disesuaikan dengan panjang pendeknya kosa kata yang ingin ditulis. Hal ini juga tidak luput dari kreatifitas pembuat kartu huruf. Karena kartu huruf dapat dibuat semenarik mungkin agar tidak terkesan monoton. Tulisan pada kartu huruf dapat dibuat warna yang berbeda beda sehingga lebih menarik.

Selain jenis kartu berdasarkan ukuran yang telah disebutkan diatas, kartu kata menurut Helyantini Soetopo dan Maimunah Hasan dibedakan menjadi:¹⁰

- 1) Kartu bertuliskan nama benda tanpa gambar
- 2) Kartu bertuliskan nama benda dengan gambar

⁹ Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hal. 327.

¹⁰ *Ibid.*, hal. 36.

Kartu yang bertuliskan nama benda dan tanpa gambar ini berupa potongan-potongan huruf abjad yang cara mainnya harus disusun terlebih dahulu untuk mencari kosa kata yang diinginkan. Sedangkan pada kartu yang bertuliskan nama benda dengan gambar dalam penelitian ini disebut dengan kartu kata bergambar. Sehingga kartu huruf yang dimaksud dalam penelitian ini ialah kartu yang bertuliskan nama benda dan tanpa gambar, huruf pada nama benda disusun secara acak untuk diurutkan sesuai dengan perintah guru. Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mengurutkan kartu huruf sesuai dengan nama benda yang diinginkan. Dalam hal ini guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan kepada siswa untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas siswa sehingga pembelajaran akan terasa bermakna.

Penggunaan kartu kata ini beranjak pada pemahaman bahwa anak pada usia kelas rendah masih berpijak pada belajar melalui bermain atau bermain sambil belajar. Bermain untuk landasan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun dapat berupa pembacaan cerita bergambar dengan sedikit tulisan, permainan acak huruf, permainan tata huruf, mencari label yang sama, menebak tulisan, membaca gambar, mencocokkan huruf, mencari huruf yang sama, permainan silabel, mengecap huruf, mengelompokkan huruf, mengenal huruf yang hilang, dan kegiatan lain yang memberi kesempatan anak mengenal simbol utuh (dilengkapi dengan gambar dan warna permanen seperti label) maupun pasial (dalam bentuk guntingan

kata).¹¹ Pilihan model permainan ini sangat tergantung pada kreatifitas guru pengajar. Sehingga tidak diharuskan untuk memilih kartu mana yang harus dipakai tetapi tergantung pada kreativitas guru dan kesesuaian materi yang akan disampaikan.

c. Kegunaan dan Kelebihan Media Kartu Huruf

Kartu huruf memiliki peran dalam membantu memudahkan anak dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dan kemampuan membaca. Pemilihan kosakata pada kartu huruf pun harus memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Kartu huruf yang diperlihatkan kepada anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca, menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya. Media kartu huruf tergolong dalam media berbasis visual yang memegang peranan penting dalam proses belajar.

Selain penting dalam pembelajaran membaca, media kartu huruf juga penting dalam hubungan antara siswa dengan guru, sebagaimana menurut Supriatna media kartu huruf mempunyai kegunaan sebagai berikut:¹²

- 1) Untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- 3) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

¹¹ Andang Ismail, *Media Pembelajaran*, hal. 181.

¹² Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hal. 95.

- 5) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Jadi kartu huruf sangat berguna guru dalam menyampaikan materi terkait dengan pembelajaran membaca. Dengan menggunakan kartu huruf guru tidak perlu menyampaikan materi dengan metode ceramah yang terlalu panjang sehingga dapat menghemat waktu. Selain itu media ini juga dapat memberikan kegunaan terhadap interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Dari beberapa kegunaan yang telah disebutkan diatas, kartu huruf juga memiliki beberapa kelebihan terkait dengan kegunaan kartu huruf dalam pembelajaran bahasa, kelebihan kartu huruf menurut Djuanda antara lain:¹³

- 1) Selain permainan yang bersifat menyenangkan tetapi juga untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu, misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
- 2) Dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi anak melalui proses belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.
- 3) Membantu guru menginterpretasikan dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pelajaran yang menarik.
- 4) Dalam pelajaran akan memberikan rasa yang menyenangkan dalam proses belajar seolah-olah proses belajar anak dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan.
- 5) Dengan bermain kartu anak dapat berbuat agak santai sel-sel otak anak dapat berkembang akhirnya anak dapat menyerap informasi dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran, materi pelajaran tersebut dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

Dari beberapa keunggulan kartu huruf dapat diketahui bahwa kartu huruf dapat membantu memperjelas pesan yang disampaikan dengan kelebihannya menarik indra dan minat siswa. Sehingga siswa dapat belajar

¹³ Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang komunikatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), hal. 96.

melalui komunikasi dengan lingkungannya dengan baik. Jika permainan kartu dilakukan secara berkelompok maka dapat melatih kerjasama siswa dengan temannya.

Terdapat beberapa kelebihan kartu huruf diantaranya fleksibel, hal ini sesuai dengan kelebihan kartu huruf sebagaimana yang diungkap Susilana dan Riyana yaitu :

Kelebihan kartu huruf yang pertama ialah mudah dibawa-bawa, karena dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dapat disimpan di tas dan saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di mana saja. Kedua adalah praktis, karena guru tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakan media ini. Ketiga adalah gampang diingat, karena media ini menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan, seperti mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, dan lain-lain. Kelebihan kartu huruf terakhir adalah menyenangkan, media kartu huruf dalam penggunaannya bisa melalui permainan, dengan permainan dapat mengasah kemampuan kognitif dan melatih ketangkasan.¹⁴

Pada penggunaan media kartu huruf guru dapat mengkombinasikan pembelajaran dengan permainan. Misalnya setelah menggunakan kartu huruf siswa siswa diajak untuk bermain *talking stick* yaitu bernyanyi bersama sambil memberikan penggaris secara bergantian kepada temannya. Ketika guru teriak stop maka pemegang penggaris terakhir mendapatkan perintah dari guru untuk membacakan hasil kartu huruf yang telah disusun.

d. Langkah-Langkah Menggunakan Kartu Huruf

Kartu huruf dapat dibuat dengan dari karton agak tebal dengan ukuran 5 x 5 cm yang ditulis dengan abjad-abjad. Konsonan dibuat dengan

¹⁴ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2017), hal. 115.

warna merah dan huruf vokal dibuat dengan warna biru. Konsonan dibuat dua stel dengan menggunakan warna yang kontras tanpa membedakan konsonan dan vokalnya. Hal bertujuan agar kartu huruf dalam pembelajaran membaca memberi kesan yang menarik bagi siswa dengan warna-warna yang mencolok. Sehingga siswa bergairah dalam belajar tanpa ada paksaan dari pihak guru.

Cara menggunakan kartu huruf dalam pembelajaran membaca menurut Hainstock bahwa kartu-kartu huruf yang telah dibuat dengan cara sebagai berikut:¹⁵

- 1) Biarkan siswa mengenalkan dirinya sendiri dengan huruf-huruf dengan cara menemukan huruf-huruf sebagaimana yang diterima.
- 2) Pilihlah kata yang terdiri dari tiga huruf, ucapkan kata-kata itu kepada siswa dan biarkan ia mencari huruf-huruf yang ia dengar.
- 3) Teruskan membuat kata-kata dengan cara ini hingga siswa mampu bekerja sendiri, dengan kata-kata pilihannya sendiri.
- 4) Kata-kata itu bisa dibaca dan ditulis setelah mereka susun.

Jadi dalam penggunaan kartu huruf yang dilakukan pertama kali ialah siswa harus fokus terhadap perintah guru. Setelah itu barulah siswa dapat mengurutkan potongan-potongan huruf sesuai dengan yang diucapkan oleh guru. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil susunan huruf yang telah berhasil diurutkan. Kemudian siswa dipersilahkan untuk menulis kosakata yang telah dibaca tersebut. Untuk sesekali guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengurutkan kartu huruf sesuai dengan kosa kata yang diinginkan.

¹⁵ *Ibid.*, hal 65.

Dengan begitu berarti guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya.

5. Media Kartu Bergambar

a. Pengertian Kartu Kata Bergambar

Kartu yang digunakan dalam pembelajaran biasanya terbuat dari kertas. Kartu yang dalam aplikasinya memiliki berbagai variasi dan ukuran merupakan alat bantu ajar yang praktis. Selembar kartu dapat dibuat dari kertas biasa (HVS), karton manila, atau kertas cover.¹⁶ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan kata.¹⁷ Media kartu yang digunakan dalam pembelajaran berupa kertas tebal yang bentuknya persegi atau perdegi panjang.

Media visual berupa kartu ini dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk membantu siswa menerima materi yang disampaikan, media kartu bisa dikombinasikan dengan permainan. Melalui media ini maka akan menghilangkan kejenuhan siswa yang nantinya berganti dengan semangat belajar yang tinggi.¹⁸ Dengan menggunakan media kartu siswa akan belajar sambil bermain. Sesuai dengan pendapat Kline, bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam

¹⁶ Helyanti Soetopo, *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar Untuk Guru Kelompok Usia Dini*, (Esensi Erlangga Group, 2009), hal. 25.

¹⁷ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 510.

¹⁸ Haris Budiman, *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, (At-Tadzkiyya: Jurnal Pendidikan Islam, volume 7, 2016), hlm. 11.

suasana yang menyenangkan.¹⁹ Maka perlu diciptakan suasana dan sistem belajar yang kondusif, disamping faktor lain yang akan menentukan hasil belajar siswa.

Sedangkan definisi dari kata ialah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa. Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas. Media merupakan bahasa yang umumnya dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.²⁰ Jadi kartu bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. Dalam aplikasinya media kartu gambar ini berupa kartu yang berbentuk persegi atau persegi panjang dan pada kartu tersebut tertera gambar beserta keterangannya dibawah gambar.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar adalah sebuah media pembelajaran berbentuk segi empat pipih yang memuat perpaduan antara kata dan gambar yang sering dijumpai di sekitar anak seperti nama benda berupa nama-nama binatang, buah-buahan, sayur-sayuran dan lain-lain.

b. Kegunaan dan Kelebihan Kartu Bergambar

Masing-masing media mempunyai kegunaan dan kelebihan. Begitu juga dengan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran

¹⁹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal. 7.

²⁰ *Ibid.*, hal 513.

baca tulis huruf alphabet. Media kartu kata bergambar juga mempunyai kegunaan dan kelebihan, kegunaan dan kelebihannya sebagai berikut

1) Kegunaan media kartu gambar antara lain:²¹

- a) Dapat membaca pada usia dini
- b) Mengembangkan daya ingat otak kanan
- c) Melatih kemampuan konsentrasi balita
- d) Memperbanyak perbendaharaan kata.

2) Sedangkan kelebihan dari kartu bergambar adalah sebagai berikut:²²

- a) Mudah dibawa kemana-mana. Dengan ukuran kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan dimanapun, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan digunakan dimana saja.
- b) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Ketika kita akan menggunakan tinggal menyusun urutan kata sesuai keinginan kita. Selain itu biaya pembuatan media ini juga sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kardus sebagai kartunya.
- c) Gampang diingat karena kartu ini terdapat gambar yang menarik perhatian. Sehingga kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf-huruf tersebut.
- d) Menyenangkan sebagai pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba

²¹ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 66.

²² *Ibid.*, hal. 67.

mencari satu kartu kata yang disusun secara acak yang kemudian harus dipasangkan sesuai antara tulisan (kata) dengan gambarnya. Cara seperti ini juga bisa mengasah aspek kognitif dan motorik kasar anak.

Dengan adanya kegunaan dan kelebihan yang telah disebutkan diatas diharapkan anak menjadi pintar dalam memahami huruf alphabet. Selain itu dengan menggunakan media ini dapat dijadikan sebagai metode cara belajar membaca permulaan yang tepat. Sehingga media ini dapat membantu kesulitan guru dalam memberikan materi pembelajaran membaca dikelas rendah. Seperti yang kita ketahui bahwa saat pembelajaran dikelas rendah siswa cenderung ramai dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran.

c. Karakteristik Media Kartu Kata Bergambar

Setiap media memiliki karakteristik tertentu yang membedakan media tersebut dengan media lain. Sedangkan karakteristik media kartu kata Menurut Rahadi Ansto menyebutkan ada beberapa karakteristik media kartu kata bergambar:²³

- 1) Harus Autentik, artinya dapat menggambarkan objek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung. Misalnya, siswa akan mempelajari gunung meletus, setelah diberi gambaran bagaimana gunung meletus mengeluarkan larva dan debu panas dari kawahnya, dan hal tersebut bisa berbahaya.
- 2) Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut
- 3) Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang digambar.

²³ Rahadi Ansto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Dikjen Dikti Depdikbud, 2003), hal. 27.

- 4) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Gambar harus message. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Karakteristik media kartu kata bergambar pada kelas rendah ialah harus menggambarkan peristiwa atau benda yang sesuai dengan lingkungan sekitar siswa. Hal ini bertujuan agar siswa mudah mempelajari materi yang peristiwa atau benda itu benar adanya sehingga siswa belajar tidak hanya berdasarkan imajinasinya. Guru harus lebih pintar dalam memilih gambar yang akan digunakan dalam media kartu gambar karena jika gambarnya tidak jelas maka akan menimbulkan multi tafsir. Media kartu kata bergambar ini hendaaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

d. Langkah-Langkah dalam Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar

Dalam menggunakan kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran baca-tulis, ada langkah-langkah khusus yang harus dilakukan. Secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat langkah yaitu:²⁴

- 1) Langkah pertama mengenal huruf alphabet yaitu dengan menunjukkan satu demi satu kartu huruf atau poster antara huruf “a” sampai “z” yang diacak dan ajari bagaimana caraa bunyinya.
- 2) Langkah kedua yaitu mengenal perbedaan antara huruf konsonan dengan huruf vokal bagaimana cara membacanya jika ada huruf

²⁴ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, hal. 66.

konsonan digabung dengan huruf vokal dengan menggunakan kartu huruf.

- 3) Langkah ketiga, anak membaca huruf alphabet yang sudah dirangkai menjadi kata oleh peneliti.
- 4) Langkah keempat, anak merangkai huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar.

Dalam penerapannya penggunaan kartu kata bergambar ini hampir sama dengan penggunaan kartu huruf, yang membedakan ialah pada kartu bergambar ini kartu disertai dengan gambar dengan keterangan dibawahnya. Keterangan pada gambar bisa disusun secara acak sehingga tugas siswa mengurutkan kosakata yang sesuai dengan gambar. Agar proses pembelajaran lebih efektif, tiap-tiap huruf diaplikasikan dengan benda-benda yang ada disekitar kita dan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

e. Macam-Macam Kartu Bergambar

Kartu bergambar yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran membaca banyak macam dan jenisnya. Hal ini disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Materi pada pembelajaran membaca pada sekolah dasar juga disesuaikan dengan tingkatan kelasnya. Pada kelas rendah biasanya cenderung menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memberikan kesan yang bermakna dalam pembelajaran. Pada siswa kelas rendah cara berfikirnya masih konkrit sehingga guru perlu menghadirkan benda/gambar yang bisa

dilihat oleh siswa. Berikut ini beberapa materi dalam Flash Card atau Dots Card dan cara penggunaannya:²⁵

1) *Flash Card* Benda

Perkenalkan gambar-gambar benda, mulai dari yang ada disekitar anak, seperti hewan, buah-buahan, dan sayur-sayuran dan lain-lain, sehingga perbendaharaan kata benda yang dilihat semakin banyak. Dengan menggunakan media ini siswa akan mudah memahami serta mengingat kata benda.

2) *Flash Card* Abjad

Pada bagian ini, anak diperkenalkan dengan 26 huruf sejak dini. Sebenarnya masih banyak jenis *flash card* yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia dini, misalnya huruf hijaiyah (dasar-dasar huruf arab, huruf cina), dan jenis gambar lain. Dengan menggunakan media ini akan memudahkan siswa untuk memahami bentuk masing-masing huruf sehingga memudahkan siswa untuk mengingat benda dengan lambang bunyinya.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu kata bergambar atau *flash card* benda. Gambar-gambar yang biasa digunakan ialah gambar buah-buahan, gambar hewan, gambar sayuran dan lain-lain. Penggunaan media kartu gambar ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengenal benda-benda di sekitar siswa. Sehingga dapat menambah pengetahuan siswa terhadap benda-benda

²⁵ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal. 68.

disekitar siswa baik itu yang telah diketahui siswa maupun yang belum dikenal siswa disertai dengan lambang hurufnya.

B. Kemampuan Membaca

1. Pengertian kemampuan membaca

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang mendapat awalan “ke” dan akhiran “an”, sehingga menjadi kata benda abstrak “kemampuan” yang mempunyai arti kesanggupan atau kecakapan. Kemampuan merupakan kecakapan atau potensi seorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan beragam tugas dalam suatu pelajaran.²⁶ Adapun yang dimaksud kemampuan dalam tulisan ini adalah kesanggupan atau kecakapan yang berkaitan dengan keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik, lancar dan benar.

Sedangkan membaca dapat diartikan sebagai aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi orang yang harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati dan mengingat-ingat.²⁷ Kita tidak dapat membaca tanpa menggerakkan mata atau tanpa menggunakan pikiran kita. Pemahaman dan kecepatan membaca menjadi amat tergantung pada kecepatan dalam menjalankan setiap organ tubuh yang diperlukan untuk itu. Pada waktu anam membaca, ia belajar mengenal kata demi kata, mengejanya dan membedakannya dengan kata-kata lain.

²⁶ Wjs. Poerwadinata, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 797.

²⁷ Yeti Mulyani, *Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hal. 220.

Dalam kegiatan membaca secara otomatis kita akan memaknai apa yang terkandung dalam suatu bacaan tersebut sebagaimana menurut Yeti membaca adalah kegiatan berbagasa dalam rangka memahami pesan.²⁸ Dengan membaca kita akan memahami serta memaknai makna yang tersurat maupun tersirat dalam suatu bacaan sehingga dapat mengetahui pesan yang disampaikan penulis lewat tulisannya tersebut. Jadi membaca merupakan mengenali lambang-lambang bunyi bahasa dan juga mengenali, memahami, memetik makna dari lambang-lambang bunyi bahasa yang disajikan.

Marskheffel mendefinisikan membaca merupakan kegiatan kompleks dan disengaja, dalam hal ini berupa proses berpikir yang didalamnya terdiri dari berbagai aksi pikir yang bekerja secara terpadu mengarah kepada suatu tujuan yaitu memahami makna paparan tertulis secara keseluruhan.²⁹ Dalam membaca kita menuangkan seluruh pikiran kita untuk memahami secara keseluruhan paparan tulisan yang sedang kita baca. Sehingga dalam aktivitas membaca kita harus fokus terhadap keseluruhan tulisan agar mengerti maksud yang tertulis dalam sebuah bacaan.

Proses membaca ini melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Membaca merupakan proses yang kompleks, sebagaimana menurut Burns dkk, proses membaca terdiri atas sembilan aspek, yaitu sensori, perseptual,

²⁸ Ibid., hal. 222.

²⁹ Ibrahim Bafadal, *Manajemnen Perlengkapan Sekolah teori dan Aplikasinya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 15.

urutan, pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap dan gagasan.³⁰ Jadi pada membaca tidak hanya melibatkan fisik seperti alat indera saja tetapi juga melibatkan mental sehingga membaca buku dapat dijadikan sebagai alat terapi mental. Membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar.

Jadi kemampuan membaca merupakan kesanggupan atau kecakapan seseorang mengenali lambang-lambang bunyi bahasa dan juga mengenali, memahami, memetik makna dari lambang-lambang bunyi bahasa yang disajikan dalam suatu tulisan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca

Pada era globalisasi ini kenyataannya banyak peserta didik yang kurang menyadari akan pentingnya membaca, terlihat dari banyaknya anak-anak yang tidak bisa membaca di SD maupun MI. Hal ini merupakan problematika pendidikan, ini semua merupakan tugas dari seorang guru. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh pesertan didik. Sehingga mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, dan berani mengungkapkan pendapatnya secara terbuka.

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca baik yang mula maupun lanjutan, faktor ini dapat berasal dari dalam diri individu maupun dari luar individu. Faktor yang berasal dari dalam

³⁰ Nurhadi, *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*, (Bandung: CV Sinar Baru, 2010), hal. 12.

individu seperti kondisi jiwa, sedangkan faktor yang berasal dari luar individu seperti lingkungan. Menurut Lamb dan Arnold dalam Mulyana ialah faktor fisiologis, intelektual, lingkungan dan psikologis.³¹

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar membaca. Sehingga dalam aktivitas membaca kondisi fisik harus benar-benar baik agar dapat fokus.

b. Faktor intelektual

Banyak hasil penelitian memperlihatkan bahwa peserta didik yang mempunyai kemampuan intelegensi tinggi menjadi pembaca yang baik.

c. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan seperti pengalaman peserta didik dirumah, sosial ekonomi keluarga, juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca peserta didik.

d. Faktor Psikologi

Faktor psikologi (jiwa) peserta didik seperti motivasi, bakat, kemampuan menyesuaikan diri juga sangat mempengaruhi kemampuan membaca individu.

³¹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 16.

Dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi membaca diantaranya ada faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksud ialah faktor fisiologis dan faktor lingkungan. Sedangkan yang termasuk dalam faktor internal antara lain faktor intelektual dan faktor psikologi. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa.

3. Tahapan Membaca

Siswa kelas rendah khususnya pada siswa kelas 1 sekolah dasar kegiatan membaca tidak sama dengan membaca orang dewasa. Ada beberapa tahapan yang akan dilalui siswa ketika membaca, karena siswa kelas 1 masih dalam tahapan membaca awal. Cochrane menyebutkan ada lima tahap perkembangan membaca, yaitu:³²

a. Tahap Magis (*Magical Stage*)

Tahapan ini siswa belajar untuk memahami fungsi dari bacaan. siswa diajak untuk mulai menyukai bacaan sehingga siswa akan menyimpan bacaan yang disukainya. Oleh karena itu, agar siswa kelas 1 mudah dalam memahami bacaan maka buku dibuat dengan semenarik mungkin dengan menekankan pada gambar-gambar.

b. Tahap Konsep Diri (*Self-Concept Stage*)

Tahapan ini dimulai dengan tanda siswa yang sering berpura pura membaca buku. Siswa sering menceritakan isi atau gambar yang ada dibuku untuk diceritakan kepada orang lain atau temannya sendiri.

³² Suyanto Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hal 168

c. Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Tahapan ini siswa mulai dapat mengingat bentuk dan simbol huruf atau kata yang sering mereka jumpai. Siswa akan dapat menceritakan kembali apa yang sudah mereka dengarkan. Biasanya siswa bercerita mengenai apa yang telah di dengarnya dari orang lain.

d. Tahap Membaca Lanjut (*Take-Off Reader Stage*)

Tahapan ini siswa mulai sadar dengan fungsi bacaan dengan cara membacanya meskipun apa yang diungkapkan anak berbeda dengan tulisan yang ada pada bacaan. Pada tahap ini anak merasa tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada dilingkungannya.

e. Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*)

Pada tahap ini siswa sudah mulai bisa untuk membaca mandiri, mereka sering membaca buku sendirian dan mencoba untuk memahami apa yang telah mereka baca. Sehingga pada tahap ini siswa tidak perlu didampingi oleh guru dalam membaca.

Berdasarkan tahapan membaca diatas, menggambarkan bahwa membaca awal masih dalam tahapan untuk mengenal simbol-simbol persiapan membaca, dari siswa mulai tertarik untuk melihat dan membaca gambar, dapat mengingat huruf atau kata yang sering dilihatnya, dapat kembali apa yang sudah mereka dengar, mulai mengenal huruf-huruf alfabet, serta mulai tertarik pada buku bergambar dengan cara membacanya meskipun tidak sesuai dengan apa yang ada pada tulisan.

4. Klasifikasi Membaca

Terdapat dua klasifikasi membaca yang relevan dengan pengertian membaca yang bertumpu pada kemampuan mengenal lambang bunyi dan memahami isi bacaan. Klasifikasi membaca tersebut dibagi menjadi dua yaitu membaca Intensif dan Ekstensif.

a. Membaca Intensif

1) Hakikat membaca Intensif

Membaca intensif adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara cermat untuk memperoleh pemahaman terhadap teks bacaan tepat dan akurat. Tarigan lebih memfokuskan kegiatan membaca intensif untuk pembelajaran dalam kelas.³³

2) Tingkat Pemahaman Membaca Intensif

Membaca intensif memiliki beberapa tingkatan, May dalam Yeti membagi tingkat-tingkat pemahaman membaca intensif dalam empat klasifikasi, yakni pemahaman literal, interpretatif, kritis dan kreatif.³⁴

a) Pemahaman literal

Pemahaman literal merupakan keterampilan memahami yang paling sederhana atau paling dasar karena hanya memerlukan sedikit kegiatan berpikir. Membaca literal bertujuan hanya mengenal arti yang tertera secara tersurat dalam teks

³³ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa, 2008), hal. 13.

³⁴ *Ibid.*, hal. 37.

bacaan. Pembaca cukup menangkap informasi yang tertera secara literal (*reading the lines*) dalam teks bacaan.

b) Interpretasi

Pemahaman kategori atau tingkat kedua yang ini adalah pemahaman yang melibatkan keterangan berpikir yang memerlukan pembaca untuk mengidentifikasi gagasan dan makna yang tidak secara eksplisit dinyatakan dalam teks.

c) Pemahaman Kreatif

Keterampilan membaca dengan pemahaman kreatif merupakan keterampilan membaca yang memiliki kemampuan pemahaman literal, interpretasi, kritis dan kemampuan menerapkan gagasan-gagasan yang ada pada teks atau bacaan ke situasi yang baru. Dalam membaca kreatif dibutuhkan konsentrasi serta fokus dalam membaca sehingga pembaca dapat memahami teks yang dibaca.

b. Membaca Ekstensif

Pada hakikatnya membaca ekstensif lebih ditujukan untuk membaca secara komprehensif dengan cakupan bahan bacaan yang lebih luas. Jenis membaca ini dipergunakan untuk mengakses informasi sebanyak-banyaknya dari beragam bacaan secara cepat. Membaca ekstensif bukan untuk pendalaman informasi melainkan perluasan informasi.³⁵ Jadi pada kegiatan membaca ekstensif pembaca harus

³⁵ *Ibid.*, hal. 32.

memahami isi pada bagian-bagian yang penting saja dengan cepat sehingga pembaca memperoleh informasi secara efisien.

5. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Sedangkan tujuan membaca harus jelas sehingga memperoleh sesuatu yang diinginkan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca itu sendiri. Adapun tujuan membaca antara lain sebagai berikut:³⁶

- a. Kesenangan
- b. Menyempurnakan membaca nyaring
- c. Menggunakan strategi tertentu.
- d. Memperbarui pengetahuannya tentang suatu topik.
- e. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
- f. Memperoleh informasi untuk laporan lisan maupun tertulis.
- g. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- h. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
- i. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

³⁶ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*,.....hal. 11.

Tujuan membaca tidak hanya semata-mata untuk memperoleh informasi saja melainkan ada tujuan-tujuan lain yang hendak dicapai oleh pembaca. Setelah membaca teks/bacaan pembaca akan membandingkan atau menyimpulkan isi bacaan tersebut. Sebagaimana menurut Henry Guntur Tarigan:

Tujuan Membaca ialah memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta, memperoleh ide-ide utama, mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita, membaca untuk menyimpulkan, mengelompokkan atau mengklarifikasi, menilai dan mengevaluasi serta memperbandingkan atau mempertentangkan.

Dari uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa tujuan membaca yang paling utama ialah memperoleh informasi. Setelah informasi diperoleh pembaca akan melakukan tindak lanjut yang dapat berupa kegiatan menyimpulkan, menilai, dan membandingkan isi bacaan. Setelah itu pembaca akan memahami informasi pada teks/tulisan yang telah dibaca.

C. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Dengeng pembelajaran merupakan upaya membelajarkan peserta didik kegiatan mengupayakan ini akan mengakibatkan peserta didik dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan peserta didik, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian

pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.³⁷ Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menjembatani, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Dalam pembelajaran terdapat dua objek yaitu guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Posisi guru sebagai fasilitator, sehingga guru bukan lagi sumber utama pemberi informasi. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran lebih bergairah. Peserta didik akan banyak berkegiatan baik secara fisik maupun secara mental.

Pembelajaran di sekolah erat kaitannya dengan bahasa sebagai alat pengantar dalam pembelajaran. Adapun Chaer mengatakan bahasa adalah sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.³⁸ Dapat dikatakan bahasa merupakan sistem yang terdiri dari lambang-lambang, kata-kata dan kalimat-kalimat yang disusun menurut aturan tertentu dan digunakan oleh sekelompok orang untuk berkomunikasi.

³⁷ Asih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bogor: Asih Pustaka Setia, 2016), hal. 156.

³⁸ Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), hal. 1

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi.³⁹ Pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pelajar dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu pembelajaran bahasa sangat penting terutama pada anak usia dini. Melalui pembelajaran membaca siswa secara tidak langsung juga belajar sebagai bekal dalam berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya.

Sedangkan bahasa pengantar yang digunakan di Indonesia ialah bahasa Indonesia. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dijelaskan pada bab VII tentang Bahasa Indonesia sebagai pengantar dalam pendidikan nasional.⁴⁰ Oleh karena itu sudah jelas bahwasannya dalam pembelajaran guru seharusnya menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar. Dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran ini akan membiasakan anak untuk mengenal bahasa nasional.

Zaenal Arifin mengemukakan Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang sangat penting. Antara lain bersumber pada ikrar ketiga sumpah pemuda 1928 yang berbunyi : “Kami Putra dan Putri Indonesia Menjunjung Bahasa Kesatuan, Bahasa Indonesia.”⁴¹ Ini berarti bahwa Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional yang kedudukannya berada diatas bahasa-bahasa daerah. Bahasa Indonesia

³⁹ Muhammad Rohmadi, dkk, *Belajar Bahasa Indonesia*, (Surakarta: Cakrawala Medika, 2014), hal. 23.

⁴⁰ Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta: Sinar Grafika), hal.17.

⁴¹ Zaenal Arifin dan Amran, *Cermat Berbahasa Indonesia*, (Jakarta: Akademia Pressindo, 2009), hal. 9.

harus dikuasai oleh seluruh warga Indonesia sebagai alat komunikasi antar bangsa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan upaya yang dilakukan oleh pengajar atau guru dalam memberikan pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan bahasa pengantar bahasa Indonesia sehingga bahasa Indonesia dapat dikuasai masyarakat Indonesia melalui pendidikan.

2. Fungsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Fungsi Bahasa Indonesia berbeda dengan fungsi mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Fungsi mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia lebih luas dari pada fungsi Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi.

Fungsi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah :⁴²

- a. Sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa.
- b. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan Bahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya.
- c. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- d. Sarana penyebaran pemakaian Bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah.
- e. Sarana mengembangkan penalaran.

⁴² Arifin, dkk, *Cermat Berbahasa Indonesia*, (Jakarta: AKAPRESS, 2010), hal. 12.

Berdasarkan fungsinya pembelajaran bahasa Indonesia dapat melatih siswa untuk membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, dan mengapresiasi sastra yang sesungguhnya. Belajar bahasa tidak hanya sekedar menghafal, tetapi siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dan ketrampilan di benak siswa sendiri. Dalam proses belajar siswa akan mengasosiasi antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan yang diperolehnya.

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Sedangkan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tercantum dalam GBPP Bahasa Indonesia dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.⁴³

Ada lima tujuan umum antara lain : (1) Peserta didik menghargai Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, (2) Peserta didik memahami Bahasa Indonesia sari segi bentuk, makna dan fungsinya, (4) Peserta didik mampu menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (5) Peserta didik memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa, dan (6) Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa. Sedangkan tujuan khususnya yaitu peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar.

Disamping itu, pembelajaran Bahasa Indonesia harus menekankan bahwa melalui pengajaran bahasa Indonesia siswa mampu menangkap ide yang diungkapkan dalam bahasa Indonesia. Baik itu secara lisan maupun

⁴³ Departemen pendidikan dan kebudayaan, *Garis-Garis Besar Program Pengajaran Bahasa Indonesia: Pendidikan Dasar*. (Jakarta : t.t, 1993), hal. 8.

tertulis. Penilaian hanya sebagai sarana pembelajaran bahasa, bukan sebagai tujuan. Dalam hal ini tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesungguhnya ialah mengharapkan agar di dalam kelas bahasa tercipta masyarakat pemakai bahasa Indonesia yang produktif.

D. Pengaruh Penggunaan Media Visual Kartu Huruf dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa

Dalam sebuah pembelajaran media memegang peranan yang sangat penting, media membantu terwujudnya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru sebagai pengajar sekaligus sebagai pendidik juga berperan terjun langsung dalam dunia pendidikan formal. Dengan demikian dalam proses belajar mengajar para pendidik sekurang-kurangnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan ketika proses belajar mengajar berlangsung.⁴⁴ Dengan demikian peserta didik dapat cepat tanggap dan memahami pembelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang fikiran, perasaan, perhatian, kemampuan siswa sehingga dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan baik, berdaya guna dan berhasil guna.⁴⁵ Media pembelajaran yang lebih mendorong keaktifan, ketertarikan dan semangat dalam diri siswa adalah media pembelajaran yang menarik. Dengan ini perlu adanya perbaikan pembelajaran yakni guru perlu menghadirkan media

⁴⁴ Yoto, S.T dan Syaiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Malang: Yanizar Group, 2001), hal. 57.

⁴⁵ Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 112.

pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam pembelajaran membaca ialah media visual. Media visual dapat memotivasi siswa dengan mengarahkan perhatiannya dan menciptakan respon emosional, selain itu media visual dapat menyederhanakan informasi yang sulit dipahami.⁴⁶ Media visual yang sesuai digunakan dalam pembelajaran membaca ialah media pembelajaran berupa media kartu. Melalui media berupa kartu diharapkan siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca.

Dalam penggunaannya terdapat beberapa jenis media kartu menurut Gondo ada 4 jenis media kartu antara lain; kartu huruf atau abjad, kartu kata, kartu kalimat dan kartu gambar. Dalam penelitian ini digunakan jenis media kartu huruf dan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca. Kartu ini diciptakan dengan tujuan untuk menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Kartu huruf atau disebut dengan kartu abjad adalah salah satu bentuk dari *flash card* yang berupa kartu kecil yang berisi gambar, huruf, teks atau gambar simbol yang mengingatkan atau menuntun anak dalam mengembangkan kemampuan membaca.⁴⁷ Dengan menggunakan media kartu huruf ini akan memudahkan

⁴⁶ Depdiknas, *Media Pembelajaran, Materi Pelatihan Terintegrasi*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2004), hal 141.

⁴⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,.....hal. 119

siswa dalam mengenal simbol atau bentuk huruf dalam pembelajaran membaca.

Sedangkan pada media kartu kata bergambar merupakan pengembangan dari media kartu kata dan kartu gambar. Kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang mengembangkan aspek kemampuan membaca, dengan cara menampilkan gambar disertai kata yang menerangkan nama gambar untuk membantu anak mengenal susunan huruf dan meresponnya secara lisan maupun tulisan.⁴⁸ Kartu gambar merupakan salah satu media alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kartu ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga berpengaruh pada peningkatan kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan deskripsi diatas dapat disimpulkan melalui penggunaan media kartu huruf siswa akan lebih mudah mengenal kosakata melalui mengurutkan huruf berdasarkan kosa kata yang diinginkan. Sedangkan melalui penggunaan media kartu kata bergambar, anak akan semakin aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah dalam mengenal gambar, huruf dan kata pada kartu yang dimainkannya. Pembelajaran dilakukan melalui permainan kata, yaitu dengan menjodohkan kata pada gambar yang sesuai. Sehingga penerapan kedua media ini merupakan cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam membaca permulaan. Jadi penggunaan media kartu huruf dan kartu kata bergambar ini memberikan pengaruh yang positif yaitu dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Purnada Media Group, 2011), hal. 108.

E. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Skripsi	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Dyah Ayu Puspitaning Tyas, Pengaruh penggunaan media visual terhadap prestasi belajar siswa SDN 2 Kendalubur Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui pengaruh media grafis terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 02 Kendalubur pelajaran 2015/2016. 2. Untuk mengetahui pengaruh media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 02 Kendalubur pelajaran 2015/2016. 3. Untuk mengetahui pengaruh kedua media (media grafis dan media proyeksi) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 02 Kendalubur pelajaran 2015/2016. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi belajar siswa, diperoleh nilai sejumlah 2.121 dan sejumlah 2.060 sehingga ada pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi belajar siswa. 2. Ada pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa. 3. Ada pengaruh yang signifikan kedua media (media grafis dan media proyeksi) terhadap prestasi belajar siswa. Diperoleh nilai sejumlah 20.721 dan sejumlah 332 sehingga ada pengaruh yang signifikan media grafis-proyeksi terhadap prestasi belajar siswa.
2.	Iksan Sudibya, Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai untuk kelas IV di SDN Palbapang baru kecamatan Bantul kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.	Untuk Mengetahui Tingkat Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul Tahun 2016.	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dikategorikan sangat layak. Dibuktikan dari hasil uji coba produk dan penilaian produk media pembelajaran karti bergambar senam lantai yang mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak.
3.	Anis Lutfiani, Pengembangan media pembelajaran kartu misteri untuk mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi fluida dinamis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu Misteri untuk mencapai ketuntasan hasil belajar pelajaran fisika materi fluida dinamis pada peserta didik? 2. Untuk mengetahui pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran fisika materi fluida dinamis yang menggunakan Kartu Misteri sebagai media pembelajaran? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdasarkan hasil penelitian media kartu misteri untuk materi fluida dinamis dengan kategori sangat baik yang layak digunakan untuk mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fisika materi fluida dinamis. 2. Besar pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik adalah <ol style="list-style-type: none"> a) Pada uji coba terbatas didapatkan data ketuntasan adalah sebanyak 30%, hasil persentase dinamis dengan menggunakan media kartu misteri

			<p>pada proses pembelajaran sebesar 67% dengan interpretasi cukup.</p> <p>b) Pada uji lapangan luas didapatkan data ketuntasan adalah sebanyak 78%. Hasil presentase ketercapaian hasil belajar materi fluida dinamis dengan menggunakan media kartu misteri pada proses pembelajaran sebesar 79, 21% dengan interpretasi baik.</p>
4.	<p>Pipin Lutfatul Khanan, Pengaruh penggunaan media kartu terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SDI Al-Hakim Maron Boyolangu Tulungagung.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas V SDI Al-Hakim Maron Boyolangu Tulungagung. 2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas V SDI Al-Hakim Maron Boyolangu Tulungagung. 3. Untuk mengetahui penggunaan media kartu terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas V SDI Al-Hakim Maron Boyolangu Tulungagung. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada pengaruh media kartu terhadap motivasi belajar peserta didik peserta, dibuktikan dengan uji manova, diperoleh <i>Sig.(2-tailed)</i> sebesar 0,002. Nilai <i>Sig.(2-tailed)</i> $0,002 < 0,05$ maka ditolak dan diterima. 2. Ada pengaruh media kartu terhadap hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan uji manova, <i>Sig.(2-tailed)</i> sebesar 0,001. Nilai <i>Sig.(2-tailed)</i> $0,001 < 0,05$ maka ditolak dan diterima. 3. Ada pengaruh media kartu terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan uji Manova, diperoleh <i>Sig.</i> sebesar 0,000. $0,000 < 0,05$ maka ditolak dan diterima.
5.	<p>Hanum Hanifa Sukma, Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SDN Kleco Surakarta.</p>	<p>Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penggunaan media pembelajaran kartu bergambar.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus berdasarkan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata siswa 67 dengan ketuntasan klasikal 75%. Siswa yang mendapat nilai di bawah 70 (KKM) sebanyak 8 siswa atau 25% dan siswa yang mendapat nilai di atas (KKM) sebanyak 22 siswa atau 75%. Nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai terendah 50. Nilai rata-rata pertemuan I dan pertemuan II 70, 96 dengan ketuntasan klasikal 85%. Siswa yang mendapat nilai di bawah 70 (KKM) sebanyak 4 siswa atau 15% dan siswa yang mendapat nilai di atas 70 (KKM) sebanyak 26 siswa atau 85%. Nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai terendah 50.</p>

6.	Hendratno, Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Sumbergirang 2 Puri Mojokerto.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan pelaksanaan keterampilan membaca permulaan melalui media kartu kata bagi siswa kelas I SDN Sumbergirang 2 Puri Mojokerto. 2. Mendeskripsikan hasil belajar keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN Sumbergirang 2, dalam membaca permulaan melalui media kartu kata. 3. Mengemukakan kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa serta cara mengatasinya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bagi siswa kelas I SDN Sumbergirang 2 Puri Mojokerto. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media kartu kata dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I, hdbuktikan pada siklus I mencapai 74,6% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat tajam yaitu mencapai 93,6%, 2. Penggunaan media kartu kata dapat meningkatakan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan pada siswa kelas I, dibuktikan dengan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan melalui media kartu kata pada siklus I mencapai 73,6% dan pada siklus II meningkat menjadi 89,4% 3. Kendala yang ditemui dalam pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada siswa kelas I terjadi karena kurang mampunya guru dalam mengatur waktu pembelajaran dan siswa kurang terbiasa dalam melakukan pembelajaran yang menggunakan media kartu kata.
----	--	--	--

Pada penelitian pertama terdapat persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan media visual dalam penelitian. Jenis penelitian sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif serta objek penelitian juga ditujukan pada siswa tingkat sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya media yang diujicobakan ketika penelitian yaitu media grafis dan media proyeksi. Selain itu, variabel terikat pada penelitian pertama ini ialah prestasi belajar siswa sedangkan variabel terikat yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah kemampuan membaca siswa.

Persamaan pada penelitian kedua yaitu sama-sama menggunakan media kartu bergambar dalam penelitian. Objek penelitian sama-sama siswa tingkat sekolah dasar. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini ialah media kartu bergambar yang digunakan berupa media kartu bergambar senam lantai. Sedangkan objek kelas yang digunakan dalam penelitian ialah siswa kelas IV. Penelitian dilakukan pada saat pembelajaran Penjaskes. Pada penelitian kedua ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk.

Penelitian ketiga memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan media kartu meskipun pada penelitian ini media kartu yang digunakan ialah media kartu misteri. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian ketiga ialah media yang diuji cobakan ialah media kartu misteri yang berisi gambar dan tulisan dengan dikombinasi metode pembelajaran kartu dan soal menjalar yang di desain sendiri oleh peneliti. Kartu ini diterapkan untuk mencapai ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran fisika materi fluida dinamis. Pada penelitian kedua ini menggunakan jenis penelitian pengembangan sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif.

Selanjutnya pada penelitian keempat, persamaan penelitiannya ialah sama-sama mengujicobakan media kartu dalam pembelajaran. Media kartu ini diujicobakan pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya ialah media yang diujicobakan yaitu media visual berbentuk kartu terhadap motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media kartu

didisain menjadi dua ada kartu tanya dan ada kartu jawab yang dikombinasikan dengan permainan berkelompok, ceramah dan diskusi. Media ini diujicobakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V.

Pada penelitian kelima juga memiliki beberapa persamaan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Perbedaannya ialah media pembelajaran yang digunakan jika dalam penelitian terdahulu hanya menggunakan media kartu gambar saja, sedangkan dalam penelitian ini tidak hanya media kartu bergambar saja tetapi juga divariasikan dengan kartu huruf. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif.

Kemudian pada penelitian keenam persamaannya ialah sama-sama menggunakan media kartu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Perbedaannya ialah pada penelitian keenam ini peneliti menggunakan media kartu kata saja. Kartu kata yang digunakan dalam penelitian pada kolom enam ini ialah kartu dengan bertuliskan kata-kata untuk memudahkan siswa dalam membaca. Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran kartu huruf dan kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Jadi sebelum adanya penelitian ini sudah ada beberapa peneliti yang melakukan penelitian yang serupa membahas tentang media pembelajaran kartu. Jika dalam penelitian terdahulu peneliti cenderung menggunakan media

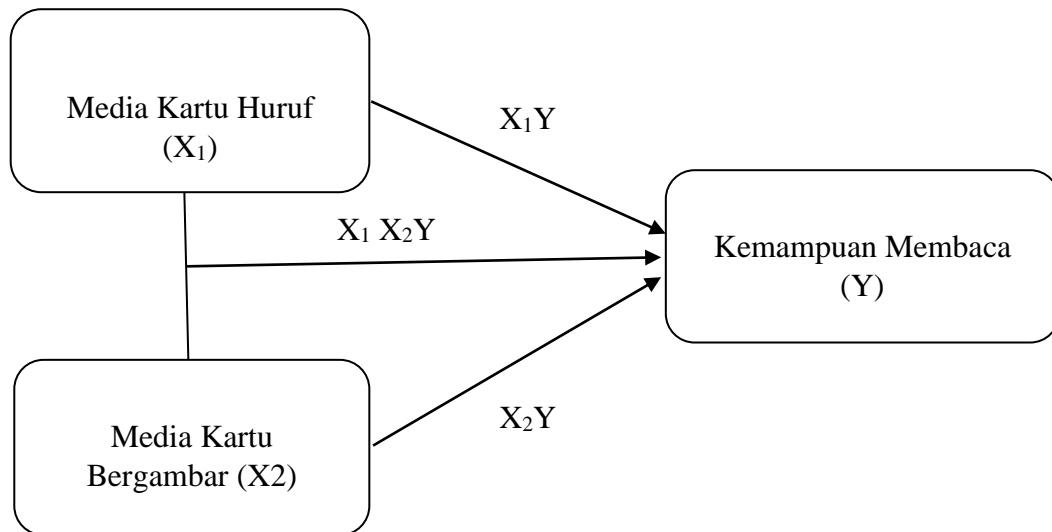
kartu bergambar, kartu kata, misteri serta kartu tanya jawab maka penelitian ini menggunakan variasi media kartu huruf dan kartu bergambar dalam penelitian. Kedua media ini diujicobakan pada siswa kelas 1 sekolah dasar dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sehingga posisi peneliti dalam penelitian ini ialah meneruskan penelitian terdahulu dengan mengkombinasikan kartu huruf dengan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah argumentasi dalam merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban bersifat sementara terhadap masalah yang diajukan. Kerangka berfikir dibuat peneliti untuk memperoleh dan mengetahui alur hubungan antar variabel. Objek sekaligus variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah media kartu huruf dan media kartu gambar. Sedangkan variabel terikat (dependen) pada penelitian ini adalah kemampuan membaca.

Kedua variabel bebas tersebut (media kartu huruf dan kartu bergambar) merupakan faktor penentu keberhasilan belajar siswa. Variabel bebas (independen) media kartu huruf akan memberi pengaruh terhadap kemampuan membaca, begitu juga variabel bebas (independen) kartu bergambar juga akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca. Selanjutnya kedua variabel bebas tersebut secara bersamaan akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Hubungan tersebut secara sistematis dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian



Keterangan:

X₁ : Media Kartu Huruf

X₂ : Media Kartu Gambar

Y : Kemampuan Membaca

X₁Y : Pengaruh Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca

X₂Y : Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca

X₁X₂Y : Pengaruh Media Kartu Huruf dan Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca

Berdasarkan gambar tersebut, media kartu huruf (independen) dilambangkan dengan X₁ dan kartu bergambar (independen) dilambangkan dengan X₂ mempunyai pengaruh yang simultan terhadap kemampuan membaca (dependen) yang dilambangkan dengan huruf Y.