

## **2. LANDASAN TEORI**

### **2.1. Kemampuan Membaca Permulaan**

#### **2.1.1. Definisi Kemampuan Membaca Permulaan**

Membaca merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Manasikana (2020) menyampaikan bahwa membaca adalah sebuah proses visual, karena merupakan aktivitas menerjemahkan simbol-simbol bunyi (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Murid bisa memperoleh informasi jika murid dapat membaca dan mengerti isi bacaan. Oleh karena itu, sejak awal murid sudah harus dibimbing agar memiliki kemampuan membaca permulaan yang baik (Ritonga & Rambe, 2022).

Membaca permulaan merupakan kemampuan membaca yang patut dikuasai murid di kelas rendah, yaitu kelas 1 sampai kelas 3 (Nurhaedah et al., 2022). Selanjutnya Nurhaedah et al. (2022) juga menyampaikan bahwa pada membaca permulaan murid diajarkan untuk mengenal abjad, suku kata, kata, dan juga kalimat. Suleman et al. (2021) memaparkan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal murid dalam mengenal huruf, kata, kosa kata, kalimat yang membutuhkan kesungguhan dari guru untuk selalu memotivasi mereka agar memiliki minat dalam membaca. Membaca permulaan perlu dilakukan terus menerus agar membaca permulaan pada murid dapat berkembang dengan baik (Nahdi & Yunitasari, 2020). Melalui pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa membaca permulaan merupakan fondasi awal bagi setiap murid. Hal ini dikarenakan murid dengan kemampuan membaca rendah akan kesulitan ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

Kemampuan membaca merupakan suatu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai murid di awal persekolahan (Putri & Kasriman, 2022). Putri & Kasriman (2022) memaparkan bahwa pada bagian membaca permulaan murid belajar mengenali abjad, bunyi, suku kata, dan kalimat walaupun dalam cakupan kecil. Astuti et al. (2021) juga menyampaikan bahwa kemampuan awal dalam membaca merupakan kemampuan mengidentifikasi berbagai huruf, mengaitkan berbagai huruf tersebut membentuk kata sederhana, mengucapkan bunyi dari setiap huruf, menghubungkan bunyi dan makna dalam susunan huruf, dan menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca permulaan seorang murid

ditandai dengan kemampuan mengenal lambang-lambang tulis dan dapat membacakannya dengan tepat (Musyadad et al., 2021).

### **2.1.2. Tujuan Membaca Permulaan**

Membaca merupakan suatu keahlian yang perlu diajarkan dan dikuasai oleh semua individu (Aditya et al., 2022). Aditya et al. (2022) lanjut menjelaskan bahwa pembelajaran membaca permulaan mempunyai peran yang sangat penting terkhususnya bagi murid di kelas rendah yaitu kelas 1 - 3. Tujuan umum dari membaca permulaan yaitu membuat murid-murid bisa membaca. Sedangkan, tujuan utama membaca permulaan yaitu supaya murid-murid bisa mengenali tulisan dan dapat mengeja tulisan. Zainidar (2021) menyampaikan bahwa pada proses ini, murid belajar mengembangkan keterampilan membaca, yang dimulai dengan memahami simbol atau gambar, bunyi huruf yang digabungkan dengan suku kata, kata-kata, dan kemudian kalimat.

Menurut Magdalena et al. (2023) tujuan membaca permulaan yaitu supaya murid-murid bisa mengenali simbol, mengetahui kata dan kalimat, menguraikan ide pokok dan kata kunci, dan menceritakan kembali isi cerita pendek. Irawan (2021) juga menyampaikan bahwa tujuan akhir dari membaca yaitu murid memahami bacaan. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran dari guru agar bisa melatih murid memahami setiap bacaan dan menarik minat membaca murid (Irawan, 2021). Selain itu, Putri et al. (2023) menjelaskan bahwa tujuan utama membaca adalah supaya mendapatkan informasi, meliputi isi bacaannya serta memahami arti bacaan. Oleh karena itu, membaca permulaan sangat penting dikuasai oleh murid kelas rendah karena kondisi ideal yang semestinya terjadi yaitu pada saat murid sudah dapat membaca maka murid dapat mengikuti pelajaran dengan baik, karena murid membaca guna proses belajar (Mawarni et al., 2022).

### **2.1.3. Kesulitan Membaca Permulaan**

Kesulitan membaca merupakan tantangan yang dapat menghambat kemampuan membaca murid (Huduni et al., 2022). Kesulitan membaca membawa hambatan pada proses pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar yang tidak sesuai (Rohman et al., 2022). Kesulitan membaca permulaan kebanyakan dialami oleh murid kelas rendah, yakni pada kelas I, II dan III (Rafika et al., 2020). Kusno et al. (2020) memaparkan bahwa kesulitan yang dialami murid kelas 1 yaitu belum mengerti dan memahami huruf, dan belum bisa menyusun huruf

menjadi kata. Arnisyah et al. (2022) juga menyampaikan bahwa murid kelas 1 pada umumnya sudah menghafal huruf A-Z secara berurutan, tetapi jika huruf disusun ke dalam kata dan kalimat, murid kesulitan dalam merangkainya. Selain itu, murid juga mendapati kesulitan dalam membedakan beberapa huruf yang mempunyai kesamaan, sebagai contohnya huruf b dan d dan huruf p dan q. Kesulitan membaca yang dialami murid akhirnya menghambat kemampuan membaca permulaan murid (Arnisyah et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran, terdapat karakteristik murid-murid yang memiliki kesulitan membaca. Rafika et al. (2020) memaparkan tiga indikator yang menjadi kesulitan membaca murid. Pertama, kesulitan dalam mempelajari huruf. Ciri kesulitan membaca dalam indikator mempelajari huruf yaitu kesulitan dalam mengenal huruf dan membedakan huruf yang mirip. Kedua, kesulitan mengeja kata. Kesulitan mengeja kata dapat diidentifikasi ketika murid tersendat-sendat dalam mengeja kata. Hal tersebut terjadi akibat murid merasa ragu dengan kemampuan membacanya. Ketiga, kesulitan melafalkan bunyi huruf. Hal ini dialami oleh murid yang berbicara cadel sehingga mengakibatkan murid kesulitan melafalkan bunyi huruf dengan tepat. Huruf-huruf yang kesulitan dilafalkan oleh murid yang berbicara cadel yaitu misalnya huruf d, r dan s. Ariyani et al. (2023) juga menjelaskan karakteristik murid yang menghadapi kesulitan membaca ialah kesulitan mempelajari huruf, belum mampu mengidentifikasi huruf, kesulitan dalam mengeja huruf dan suku kata, kesulitan dalam melafalkan dua huruf konsonan yang disatukan, kesulitan melafalkan dua huruf vokal yang disatukan (diftong) dan kesulitan dalam melafalkan huruf “r”.

#### **2.1.3.1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Membaca Permulaan**

Rendahnya kemampuan membaca permulaan murid disebabkan dari adanya beberapa faktor. Kusno et al. (2020) menyampaikan bahwa kesulitan membaca permulaan terjadi akibat beberapa faktor, yaitu kurangnya minat belajar dalam diri murid, rendahnya minat membaca, rendahnya bimbingan belajar dan rendahnya pendampingan keluarga dalam membantu proses belajar membaca permulaan. Huduni et al. (2022) juga menyampaikan bahwa ada faktor-faktor yang menghambat membaca permulaan murid yaitu faktor fisiologis, minat membaca yang rendah, daya ingat yang lemah, faktor lingkungan, dan kurang pendampingan dari orang tua. Mahirriya et al. (2023) menjelaskan bahwa akibat dari kesulitan membaca permulaan murid diakibatkan oleh dua faktor yaitu faktor internal yang dipengaruhi dalam diri murid sendiri dan faktor eksternal yang dipengaruhi dari luar diri murid.

Menurut Mahirriya et al. (2023) faktor internal merupakan faktor yang terlihat dalam diri seseorang, faktor ini terlihat melalui karakter yang sudah melekat pada diri orang tersebut. Mahirriya et al. (2023) memaparkan bahwa kesulitan membaca permulaan yang dialami murid diakibatkan oleh kurangnya minat untuk belajar membaca. Hal ini diperlihatkan melalui kelakuan murid yang gampang jenuh saat belajar membaca dan fokus murid teralihkan ketika diganggu temannya sehingga penjelasan guru tidak diperhatikan dengan baik. Sedangkan, faktor eksternal merupakan faktor yang terlihat dari luar diri seseorang. Faktor ini dipengaruhi melalui lingkungan sekitar, termasuk kerabat yang paling dekat.

#### **2.1.4. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan**

Kemampuan membaca permulaan memiliki indikator sebagai tolok ukur keberhasilan. Salmiati & Samsuri (2018) menjelaskan bahwa indikator kemampuan membaca yaitu, kemampuan menyebutkan simbol-simbol, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi awal yang sama, dan membaca nama sendiri. Sedangkan, Udju et al. (2020) menjabarkan bahwa indikator kemampuan membaca murid yaitu (1) mengenali huruf, (2) mampu menyebutkan huruf, (3) mampu membaca beberapa kata dari gambar dan huruf, (4) mampu membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal dan (5) menceritakan gambar yang dibuat sendiri oleh anak.

Nurani et al. (2021) menjabarkan bahwa aspek-aspek yang menjadi acuan indikator kemampuan membaca permulaan yaitu terdiri dari kemampuan murid dalam membaca huruf vokal, kemampuan siswa membaca huruf konsonan, kemampuan siswa membaca suku kata, kemampuan siswa membaca kata, dan kelancaran siswa dalam membaca. Selanjutnya, Putri & Kasriman (2022) juga menjabarkan bahwa yang menjadi acuan kemampuan membaca permulaan yaitu: 1) kesesuaian huruf, 2) ketepatan huruf dirangkai menjadi kata, 3) ketepatan kata menjadi kalimat 4) kelancaran membaca, 5) volume membaca.

Berdasarkan penjelasan di atas oleh Salmiati & Samsuri (2018), Udju et al. (2020), Nurani et al. (2021), serta Putri & Kasriman (2022) didapati persamaan dan perbedaan dari indikator kemampuan membaca. Kesamaan indikator kemampuan membaca permulaan dari keempat penelitian tersebut yaitu, 1) mengenali huruf, 2) mampu membunyikan huruf, 3) ketepatan membaca suku kata, 4) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang

sama, 5) kemampuan membaca kata dan, 6) kelancaran membaca. Sedangkan beberapa perbedaan indikator kemampuan membacanya yaitu, 1) kemampuan menyebutkan simbol-simbol, 2) mengenal suara huruf awal dari nama-benda-benda yang ada di sekitar, 3) membaca nama sendiri dan 4) volume membaca.

Melalui penjelasan di atas yang menjadi indikator dalam penelitian ini adalah kemampuan murid dalam mengenal huruf, kemampuan murid dalam menyebutkan simbol atau gambar, kemampuan murid dalam menyusun kata, dan kemampuan murid dalam menyusun kalimat sederhana.

## **2.2. Media Pembelajaran**

Rohani (2020) mengutarakan bahwa media merupakan suatu alat yang bisa dipakai sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pemikiran Yoga et al. (2023) bahwa media merupakan sebuah alat yang digunakan guru dalam kegiatan belajar di kelas, baik di dalam maupun diluar kelas, yang penggunaannya agar bisa menstimulus pikiran, perhatian anak serta ketrampilan anak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media merupakan sebuah alat bantu yang dipakai guru agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif.

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat pembantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Batubara (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua jenis benda yang digunakan supaya mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran juga merupakan dasar yang sangat diperlukan untuk keberhasilan proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting bagi murid karena akan membantu keberhasilan proses pembelajaran, penyajian materi dan muatan materi (Wulandari et al., 2023). Menerapkan media pembelajaran yang sesuai bisa membangun interaksi dalam proses pembelajaran sehingga murid tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran (Isnaeni & Hidayah, 2020).

Proses pembelajaran akan berhasil apabila guru terampil membuat media pembelajaran yang selaras dengan materi sehingga murid dapat menyerap materi secara maksimal (Dewantara, 2020). Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran akan menarik murid berpikir kritis, dengan menggunakan kemampuan imajinasinya sehingga mengeluarkan kreativitas dan

karya inovatif. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat yang membantu mengirimkan informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran.

Peran media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran pada murid dan mempunyai peran sebagai alat bantu proses belajar yang efektif (Pamungkas et al., 2022). Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang selaras dengan materi agar menjawab tujuan pembelajaran, membantu proses pembelajaran dan membantu materi dapat disampaikan dengan baik.

### **2.2.1. Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media merupakan sebuah tahapan dalam memilih bahan ajar mana yang tepat dan tidak tepat dengan pelajaran yang akan disampaikan (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dalam pemilihan media, guru harus mengetahui kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan pada saat memilih media pembelajaran. Menurut Zahwa & Syafi'i (2022) terdapat beberapa prinsip dalam kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu seperti efisiensi, relevan, serta produktif. Kriteria-kriteria tersebut harus diperhatikan agar media yang dipilih sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria pemilihannya agar media yang dipilih sesuai dengan keperluan (Salim & Utama, 2020).

Terdapat beberapa aspek yang diperhatikan dalam memilih media pembelajaran berdasarkan pandangan Mitfah & Rokhman (2022) yaitu, 1) tujuan pembelajaran, artinya adanya pertimbangan tujuan pembelajaran yang harus dicapai 2) konten, artinya media yang dibuat merujuk pada tujuan pembelajaran 3) ketersediaan media, artinya guru membuat media pembelajaran menggunakan kesediaan jenis media di sekolah atau di pasar, 4) berdasarkan kreatifitasnya guru dapat membuat dan mengembangkan jenis media yang ingin digunakan, 5) faktor fleksibilitas, artinya kesamaan media yang dipakai dengan latar pembelajaran, 6) daya tahan, artinya bisa digunakan dalam kurung waktu yang lama, 7) efektivitas biaya, artinya guru perlu pertimbangan tahap ketercapainya pembelajaran, dan 8) keselarasan pesan-pesan yang disampaikan lewat media dengan materi pelajaran. Sedangkan, menurut Harahap dan Siregar (2019) yang menjadi dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran yaitu bisa melengkapi

kebutuhan atau dengan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan, beberapa faktor yang menjadi pertimbangan pemilihan media, yaitu berdasar pada tujuan yang ingin dicapai, karakteristik murid dan sasaran, model rangsangan belajar yang dikehendaki (audio, visual, kinestetik/gerak).

Pemilihan media pembelajaran diperlukan agar guru dapat mempersiapkan dan menentukan media pembelajaran terbaik yang bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pandangan Rifai (2017) bahwa pemilihan media harus dilakukan agar dapat memutuskan media pembelajaran yang terbaik, cocok dan sebanding dengan keperluan dan keadaan sasaran murid. Mitfah & Rokhman (2022) juga menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran bagi guru harus dilakukan secara lebih cermat dan juga tepat sasaran. Hal tersebut dilakukan untuk memaksimalkan kualitas proses pembelajaran murid (Noverdika, 2021). Oleh karena itu, guru harus menyediakan media pembelajaran untuk bisa menjawab tujuan pembelajaran di kelas dengan tepat.

### **2.2.2. Macam-macam Media Pembelajaran**

Pada proses pelaksanaan pembelajaran, terdapat berbagai macam pilihan media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Berikut ini terdapat beberapa macam media pembelajaran menurut Pambudi (2020).

#### **1. Media Grafika**

Media grafika atau grafis adalah model media berupa gambar atau visual. Karakteristik dari media grafis yaitu berbentuk simbol gambar dan media ini juga melibatkan indera penglihatan. Media sangat membantu murid-murid yang memiliki model atau gaya belajar visual. Hal ini dikarenakan media ini menampilkan gambaran yang sederhana dan menarik sehingga membuat murid-murid cepat untuk menangkap materi pembelajaran. Berikut ini yang tergolong sebagai media grafis yaitu, 1) gambar atau foto; 2) sketsa; 3) Poster; 4) *Flashcard*, dll.

#### **2. Media Proyeksi**

Media proyeksi merupakan suatu jenis media yang termasuk visual, dengan cara dibesarkan. Media proyeksi merupakan suatu media yang bisa dipakai dengan bantuan proyektor. Media proyeksi atau disebut juga media digital proyeksi merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi (Saputra, 2021). Media proyeksi sangat berguna membantu guru

untuk menyampaikan materi kepada murid dengan jumlah yang banyak. Media proyeksi melibatkan visualisasi gambar dan terkadang diberi suara. Media yang termasuk dalam media proyeksi yaitu, 1) film bingkai; 2) media transparansi; 3) proyektor, dan 4) mikrofis.

### **3. Media Audio**

Media audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan audio untuk menangkap informasi atau materi pelajaran. Hal ini dikarenakan media audio ini hanya dapat diperoleh dari indera pendengaran. Media yang termasuk media audio yaitu, 1) musik, 2) rekaman, 3) laboratorium bahasa dan, 4) ceramah langsung oleh guru.

### **4. Media Audio Visual**

Media audio visual mengkombinasikan audio visual dan adanya gerakan. Hal ini mengakibatkan media audio visual terlihat menyenangkan dan membuat murid tidak bosan. Media audio visual memiliki berbagai kelebihan terutama dapat memfasilitasi gaya belajar murid yang cenderung menggunakan audio dan visual. Media audio visual juga bisa diberhentikan (pause) atau bisa diputar kembali, sehingga bisa memperoleh pesan yang lebih akurat. Media audio visual tergolong media dengan menggunakan teknologi. Oleh karena itu, dalam pengoperasiannya terkadang memerlukan kecakapan dan keterampilan bagi pengguna.

### **5. Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memfokuskan supaya murid turut aktif dalam pembelajaran. Multimedia interaktif mempunyai berbagai kelebihan dari media sebelumnya. Hal tersebut dikarenakan multimedia interaktif memungkinkan komunikasi dua arah, sehingga kelas bisa lebih hidup. Tetapi media multimedia interaktif hanya dapat dipakai dengan fasilitas yang sangat banyak dan memerlukan banyak dana. Hal ini mengakibatkan media interaktif masih kesulitan untuk digunakan di sekolah yang belum mempunyai fasilitas penunjang seperti koneksi internet dan komputer/laptop.

Peneliti memilih media yang termasuk dalam bagian media grafis. Alasan peneliti memilih media grafis karena termasuk dalam media visual yang berguna untuk meneruskan pesan pengirim pesan kepada penerima pesan (Rohani, 2020). Media grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasi fakta dengan visual, serta termasuk dalam media pembuatannya sederhana dan termasuk dalam media yang gampang ditinjau dari

aspek biayanya (Efendi, 2021). Oleh karena itu, peneliti memilih salah satu media yang termasuk dalam bagian media grafis yaitu *flashcard*.

### **2.3. *Flashcard***

#### **2.3.1. Definisi *Flashcard***

*Flashcard* merupakan Penggunaan media berbahasa atau pengenalan abjad huruf dalam proses pembelajaran (Pamungkas et al., 2021). *Flashcard* atau kartu gambar merupakan sebuah kartu yang berisikan simbol atau gambar berkaitan dengan materi pembelajaran. Pandangan lainnya menyampaikan bahwa *flashcard* merupakan materi pembelajaran yang memakai kartu-kartu berisi gambar, teks, dan juga simbol agar menyederhanakan penjelasan materi dan tujuan dari materi yang disampaikan (Rahmasari et al., 2022).

Menurut Logayah et al. (2023) *flashcard* merupakan kartu yang di dalamnya terdapat foto atau gambar yang berisi dengan kata-kata deskripsi dari gambar sebagai bentuk permainan edukatif yang dibuat untuk meningkatkan berbagai keterampilan murid dalam belajar. Selain itu, menurut Fitri et al. (2022) media *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu berisi gambar yang bisa digunakan pada proses pembelajaran membaca permulaan. Meskipun media *flashcard* sederhana namun sangat bermanfaat karena merupakan suatu media pembelajaran yang bisa menumbuhkan semangat, motivasi murid, dan bisa menyajikan hal yang abstrak menjadi konkrit, melatih daya ingat, dan menambah penguasaan kosa kata murid (Fitri et al., 2022).

#### **2.3.2. Manfaat Penggunaan Media *Flashcard***

Menggunakan media *flashcard* dalam proses pembelajaran memiliki manfaat bagi murid dalam memahami materi. Menurut Munthe & Sitinjak (2018) terdapat beberapa manfaat Penggunaan media *flashcard* yaitu, 1) menarik perhatian murid, 2) meningkatkan antusias murid, dan 3) membantu daya ingat murid. Media *flashcard* menarik perhatian murid dikarenakan setiap simbol atau kata pada *flashcard* diberi warna yang berbeda sehingga membuat *flashcard* kelihatan menarik perhatian murid. Selanjutnya, media *flashcard* dapat meningkatkan antusias murid dikarenakan simbol gambar atau kata yang terdapat di dalam *flashcard* membuat murid penasaran dan antusias. Kemudian, media *flashcard* membantu daya ingat murid karena saat menggunakan *flashcard* murid akan menyusun kata yang disebutkan guru menggunakan huruf atau suku kata yang telah dibuat dalam *flashcard*. Ulya (2022)

menyampaikan bahwa media *flashcard* bermanfaat dalam melatih otak kanan murid saat memikirkan gambar dan kata-kata yang ditampilkan sehingga membantu menambah kosa kata dan kemampuan membaca murid. Media *flashcard* juga dapat menciptakan permainan edukatif sehingga membuat murid-murid bersemangat dalam belajar.

### **2.3.3. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flashcard***

Media *flashcard* merupakan media gambar (visual). Media *flashcard* mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam Penggunaannya. Rahman & Haryanto (2014) juga menjelaskan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan yakni praktis pembuatan dan penggunaannya, mudah untuk dibawa, mudah diingat dan menyenangkan, serta selaras dengan karakteristik kelas I (Hotimah, 2010; Hariyanto & Rahman, 2014). Widyagarini & Hidayah (2022) juga menyebutkan kelebihan dari *flashcard* yaitu, 1) sifatnya konkret, lebih realistis, menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata; 2) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat murid dibawa ke objek atau peristiwa tersebut; 3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita; 4) dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman; 5) harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Hotimah (2017) juga menyampaikan bahwa penggunaan media *flashcard* pun bisa melatih kemampuan otak kanan dalam mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata murid. Dibalik semua kelebihan yang telah disebutkan di atas, media *flashcard* juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari media *flashcard* menurut Maeswaty et al. (2023) yaitu, 1) gambar lebih mengutamakan impresi indera mata, 2) gambar benda yang terlalu rumit kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, 3) ukurannya sangat kecil untuk kelompok besar.

### **2.3.4. Upaya Guru Menggunakan Media *Flashcard***

Media *flashcard* pada membaca permulaan dapat membantu meningkatkan belajar membaca murid (Irdawati et al., 2017). Sebelum menggunakan media *flashcard* pada pembelajaran, guru perlu membuat media *flashcard* terlebih dahulu. Selesai mempersiapkan segala perlengkapan mengajar, maka proses mengajar membaca permulaan menggunakan media *flashcard* siap dilaksanakan.

Terdapat beberapa upaya mengajar membaca permulaan murid kelas I melalui diterapkannya media *flashcard* (Munthe & Sitinjak, 2018); 1) Guru mengurutkan *flashcard* yang telah dirancang secara bertahap sesuai dengan kata-kata yang akan dipelajari; 2) Guru menyimpan susunan *flashcard* yang telah berurutan di depan kelas dan diangkat setinggi dada dan menghadap murid. Hal tersebut dilakukan agar *flashcard* bisa dilihat semua murid dalam kelas; 3) Saat pembelajaran diawali dengan *flashcard*, maka guru akan menarik satu per satu *flashcard* yang sudah dipersiapkan sambil mendeskripsikan isi setiap *flashcard*; 4) Sesudah selesai menunjukkan *flashcard* satu per satu, guru masih tetap mengangkat *flashcard* untuk memberikan waktu kepada murid mengamati dan mengulang setiap 'suku kata' serta 'kata' yang ada pada *flashcard* tersebut secara bersama-sama. Pada aktivitas ini guru dapat memberikan kesempatan kepada murid yang belum bisa membaca untuk mencoba.

Kumullah et al. (2019) juga memaparkan cara menggunakan media *flashcard* dalam beberapa langkah. Pertama, *flashcard* yang sudah disusun diangkat setinggi dada dan dihadapkan pada murid. Kedua, *flashcard* diambil satu persatu pada saat guru selesai menjelaskan. Ketiga, *flashcard* yang telah dijelaskan kepada murid tersebut dibagikan kepada murid. Kemudian, murid diminta mengamati setiap *flashcard*, lalu diteruskan kepada murid yang lain sampai semuanya mendapat bagian. Keempat, apabila pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan, maka *flashcard* dapat disimpan dalam sebuah kotak secara acak tanpa disusun. Kemudian guru menyiapkan tiga murid secara bergantian untuk berlomba, yaitu dengan mencari gambar pada *flashcard* yang telah disebutkan guru di dalam kotak.

#### **2.4. Pembelajaran Kelas I SD**

Pembelajaran kelas 1 merupakan fase awal pendidikan formal teruntuk anak-anak yang menempuh sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan sekolah dasar merupakan tahapan awal dalam sistem pendidikan formal nasional (Istikomah & Suhadi, 2019). Tujuan pembelajaran di kelas 1 yaitu untuk mengajarkan murid tentang kemampuan membaca, menulis dan berhitung (calistung). Hal ini dikarenakan kompetensi yang wajib dimiliki murid pada tingkatan sekolah dasar adalah membaca, menulis, dan berhitung (Padallingan, 2022). Oleh karena itu, membaca, menulis dan berhitung menjadi bagian yang utama di kelas rendah sekolah dasar.

Membaca, menulis, dan berhitung merupakan kemampuan awal anak dalam menempuh jenjang pendidikan (Lestari et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut penguasaan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung di kelas 1 dianggap sebagai hal yang sangat penting dalam

mendukung pembelajaran di kelas. Ketiga aspek tersebut berperan penting dalam proses pembelajaran sampai ke tingkat pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, guru harus menjalankan perannya dengan baik agar membantu murid memperoleh hasil belajar yang maksimal (Imamuddin, 2024).

## **2.5. Integrasi Iman Kristen**

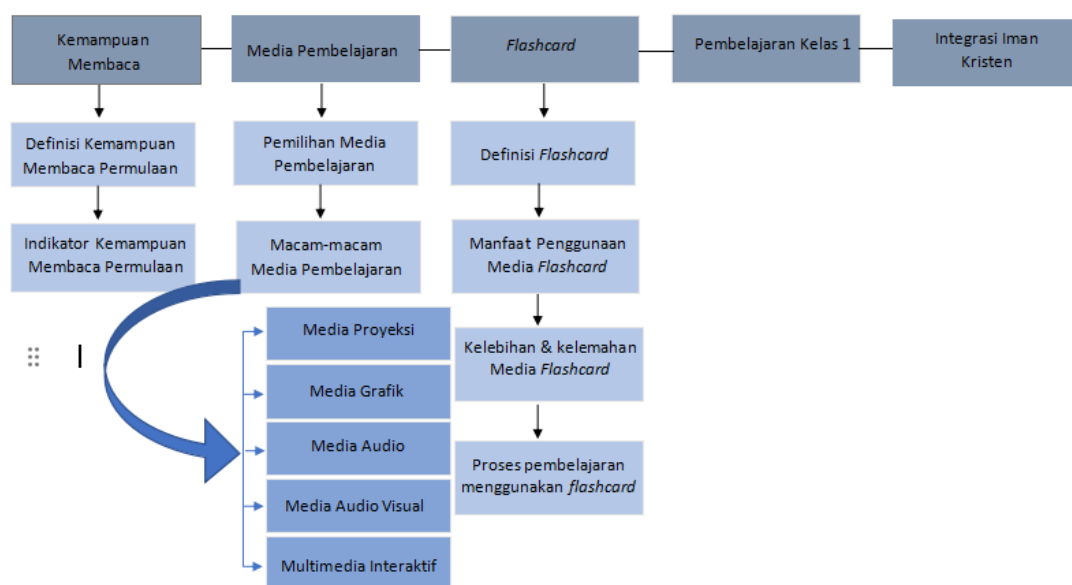
Membaca merupakan sebuah tahapan dalam memahami bahasa sehingga menjadi bagian yang penting bagi murid (Salmianti & Samsuri, 2018). Putri & Kasrman (2022) menyampaikan bahwa membaca merupakan kemampuan pada awalnya yang harus dimiliki oleh murid. Membaca permulaan merupakan tahap awal belajar di kelas rendah (Nurhaedah et al., 2022). Kemampuan membaca permulaan murid ditandai dengan murid memahami sebuah bacaan (Putri & Kasrman, 2022).

Membaca merupakan hal yang penting dalam merenungkan dan memahami firman Allah (Nainupu & Emiyati, 2020). Dalam Pendidikan Kristen, membaca firman Tuhan merupakan hal yang sangat penting dikarenakan dapat menumbuhkan iman dengan mengenalkan murid-murid tentang Tuhan Yesus (Ndraha et al., 2022). Hal ini juga dapat ditinjau dari firman Tuhan dalam 2 Timotius 3:15-16, *"Ingatlah juga bahwa dari kecil engkau sudah mengenal Kitab Suci yang dapat memberi hikmat kepadamu dan menuntun engkau kepada keselamatan oleh iman kepada Kristus Yesus. Segala tulisan yang diilhamkan Allah memang bermanfaat untuk mengajar, untuk menyatakan kesalahan, untuk memperbaiki kelakuan dan untuk mendidik orang dalam kebenaran"*. Dilihat dari firman Tuhan tersebut dapat dikatakan bahwa guru Kristen sangat berperan penting untuk membantu murid-murid dapat membaca firman Allah. Hal ini dikarenakan ketika murid-murid bisa membaca firman Tuhan maka mereka dapat mengenal Tuhan Yesus dan kebenaran-Nya, serta dapat mengetahui jalan kebenaran yang Tuhan Yesus kehendaki (Chaer et al., 2019). Oleh karena itu, murid-murid harus memiliki kemampuan membaca agar mereka dapat merenungkan dan mengenal firman Allah sejak kecil.

Guru Kristen memiliki tanggung jawab untuk mendidik murid-murid mengenal Tuhan Yesus dan berpegang pada kebenaran firman Tuhan (Tampenawas et al., 2020). Seperti yang disampaikan dalam firman Tuhan dalam Amsal 22:6, *"Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari pada jalan itu"*. Dalam proses melatih membaca permulaan dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mendukung keberhasilan murid dalam menangkap pelajaran. Pada bagian ini guru memilih

menggunakan media *flashcard*. Guru menggunakan media *flashcard* karena *flashcard* merupakan media berbentuk kartu yang memiliki gambar, tulisan, dan simbol yang menyederhanakan maksud dan tujuan dari materi yang diberikan dalam proses pembelajaran (Rahmasari et al., 2022). Ditinjau dari Alkitab, Tuhan Yesus seringkali mengajar kepada orang-orang yang ditemui-Nya menggunakan berbagai media perantara (Tuju, 2021). Salah satu contohnya yaitu ketika Tuhan Yesus bertemu dengan seorang perempuan Samaria, diketahui bahwa Tuhan Yesus melakukan pembicaraan-Nya dengan membicarakan tentang air, setelah itu Tuhan Yesus masuk membicarakan lebih dalam tentang air kehidupan (Tamara et al., 2020). Melalui contoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media perantara dalam membantu murid memahami sebuah materi, seperti membaca.

## 2.6. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir