

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Tori Dasar

1. Strategi Guru

a. Pengertian Strategi Guru

Strategi guru dalam konteks pendidikan dapat dipahami sebagai suatu perencanaan menyeluruh yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara-cara yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Sanjaya (2019:124), strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dipilih oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Strategi tidak hanya sebatas pada metode atau teknik mengajar, melainkan meliputi pemikiran yang lebih luas, mencakup pendekatan, perencanaan, pemilihan media, serta evaluasi. Oleh karena itu, strategi guru berperan sebagai kerangka kerja yang mengatur bagaimana interaksi pembelajaran berlangsung antara guru, siswa, materi ajar, serta lingkungan belajar.

Pengertian strategi guru juga dijelaskan oleh Rusman (2021:67) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah rencana tindakan yang mencakup metode dan pemanfaatan sumber daya pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menyusun strategi yang selaras dengan kondisi peserta didik, karakteristik materi, serta sarana prasarana yang tersedia. Strategi guru dengan demikian tidak bersifat baku, melainkan fleksibel, dinamis, dan adaptif terhadap kebutuhan nyata di kelas. Misalnya, ketika guru menghadapi siswa

kelas rendah yang masih berada pada tahap membaca permulaan, maka strategi yang digunakan sebaiknya melibatkan media visual konkret seperti flash card, yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Selanjutnya, Uno (2020:55) menegaskan bahwa strategi guru dalam pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari fungsinya sebagai fasilitator. Guru harus merancang strategi yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, berpikir kritis, serta memiliki motivasi dalam belajar. Dalam pembelajaran membaca permulaan, guru tidak cukup hanya menjelaskan huruf dan kata, tetapi perlu merancang strategi yang melibatkan siswa dalam aktivitas interaktif, seperti permainan kata, pengenalan gambar, dan latihan membaca bersama. Dengan strategi yang tepat, siswa tidak hanya mampu mengenal huruf, tetapi juga terdorong untuk mengembangkan keterampilan membaca secara bertahap.

Menurut Arsyad (2019:19), strategi pembelajaran harus dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai, karena media merupakan alat untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Hal ini berarti strategi guru akan berjalan efektif apabila guru mampu mengombinasikan langkah-langkah pembelajaran dengan penggunaan media yang relevan. Sebagai contoh, penggunaan flash card dalam strategi pembelajaran membaca permulaan bukan hanya sekedar menunjukkan gambar dan kata, melainkan bagian dari strategi yang terencana untuk memperkuat asosiasi visual siswa dengan lambang bunyi bahasa.

Joyce & Weil (2018:7) (2018: 7) juga menjelaskan bahwa strategi guru dapat dipandang sebagai pola umum pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Pola ini kemudian dapat diimplementasikan melalui berbagai metode sesuai dengan situasi kelas. Mereka membedakan strategi ke dalam beberapa kategori, seperti strategi ekspositori, strategi kooperatif, strategi penemuan, dan strategi berbasis pengalaman langsung. Guru yang profesional mampu memilih strategi yang tepat dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan siswa. Pada kelas rendah sekolah dasar, strategi ekspositori yang terlalu teoritis kurang tepat, sehingga lebih sesuai jika guru menggunakan strategi berbasis pengalaman langsung, misalnya strategi bermain sambil belajar dengan media flash card. Lebih lanjut, Mayer (2020:31) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang efektif adalah strategi yang memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Guru perlu menyadari bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan. Dalam konteks membaca permulaan, strategi guru harus dirancang tidak hanya untuk mengenalkan huruf dan kata, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi membaca. Dengan demikian, strategi guru dalam pembelajaran membaca permulaan harus holistik, menyentuh aspek kognitif (pengenalan huruf dan kata), afektif (menumbuhkan minat), serta psikomotor (melatih gerakan membaca dan pelafalan).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi guru adalah suatu rencana menyeluruh yang mencakup pendekatan, metode, media, dan evaluasi untuk mencapai tujuan

pembelajaran tertentu. Dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar, strategi guru harus memperhatikan karakteristik siswa yang masih berada pada tahap awal literasi, sehingga membutuhkan strategi yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Penggunaan media flash card merupakan salah satu bentuk implementasi strategi guru yang sesuai, karena mampu menarik perhatian siswa, memperkuat memori visual, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar membaca.

b. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran memiliki beragam bentuk yang dapat dipilih oleh guru sesuai dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, serta kondisi sekolah. Menurut Rusdiana (2019:64), strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pola umum tindakan guru dalam mengelola kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih jenis strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, terutama di kelas awal sekolah dasar. Pemilihan strategi yang tepat akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif.

Jenis strategi pembelajaran yang pertama adalah strategi ekspositori. Menurut Zainal (2017:88), strategi ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada penyampaian materi secara langsung dari guru kepada siswa. Strategi ini sering digunakan karena lebih praktis, khususnya ketika guru ingin memberikan pemahaman dasar mengenai suatu konsep. Dalam pembelajaran membaca permulaan, strategi ekspositori dapat digunakan saat guru mengenalkan huruf atau suku kata melalui

papan tulis, buku teks, maupun media visual seperti flash card. Strategi ini efektif untuk memperkenalkan materi baru, tetapi perlu dilengkapi dengan strategi lain agar siswa tidak hanya pasif mendengarkan.

Jenis strategi berikutnya adalah strategi inkuiri. Menurut Kurniasih & Sani (2018:102), strategi inkuiri menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam menemukan konsep melalui pengamatan, bertanya, mencoba, dan menarik kesimpulan. Strategi ini membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna. Dalam pembelajaran membaca permulaan, strategi inkuiri dapat diwujudkan dengan memberi kesempatan siswa mencari pasangan kartu bergambar dengan kata yang sesuai. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Jenis strategi lainnya adalah strategi kooperatif. Menurut Lie (2017:56), strategi kooperatif menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Strategi ini bermanfaat untuk melatih kemampuan sosial sekaligus akademik siswa. Dalam pembelajaran membaca permulaan, strategi kooperatif bisa berupa permainan kelompok menggunakan flash card, seperti lomba mencocokkan kata dengan gambar atau menyusun kalimat sederhana dari kartu yang tersedia. Melalui kerja sama, siswa menjadi lebih bersemangat, saling membantu, dan termotivasi untuk belajar bersama.

Selain itu, terdapat strategi kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*). Menurut Hosnan (2016:142) strategi ini menekankan pada keterkaitan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Strategi kontekstual membantu siswa memahami bahwa apa yang mereka pelajari memiliki hubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam membaca permulaan, guru dapat menggunakan kartu kata yang berhubungan dengan benda-benda sekitar, misalnya "meja", "buku", atau "papan". Dengan cara ini, siswa merasa lebih dekat dengan materi dan lebih mudah memahami kata-kata yang diperkenalkan.

Jenis strategi pembelajaran lainnya adalah strategi berbasis permainan (*game based learning*). Menurut Hidayat & Wibowo (2020:77), strategi ini memanfaatkan aktivitas permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan menjadi sarana yang efektif terutama bagi siswa sekolah dasar, karena sesuai dengan dunia mereka yang penuh aktivitas bermain. Dalam pembelajaran membaca permulaan, flash card dapat dijadikan permainan seperti tebak gambar, mencari pasangan kata, atau lomba membaca cepat. Dengan strategi ini, siswa belajar sambil bermain sehingga motivasi mereka meningkat dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Jenis strategi berikutnya adalah strategi diferensiasi. Menurut Tomlinson (2017:34), strategi ini menekankan pada perlunya guru menyesuaikan metode, materi, dan evaluasi dengan perbedaan kemampuan, minat, serta gaya belajar siswa. Strategi diferensiasi sangat relevan digunakan di kelas rendah yang siswanya memiliki tingkat kemampuan membaca berbeda-beda. Misalnya,

guru dapat menyiapkan flash card sederhana bagi siswa yang masih belajar mengenal huruf, sementara siswa yang sudah lebih lancar membaca dapat diberi kartu dengan kalimat singkat. Dengan cara ini, semua siswa merasa diperhatikan dan mendapatkan tantangan sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Selain strategi di atas, terdapat pula strategi blended learning yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Fitria (2021:59), strategi blended learning memberi fleksibilitas kepada siswa untuk belajar baik secara langsung maupun mandiri melalui media digital. Walaupun di sekolah dasar penerapannya masih terbatas, guru tetap dapat memadukan pembelajaran konvensional dengan teknologi sederhana, misalnya menampilkan flash card digital melalui proyektor atau aplikasi pembelajaran. Strategi ini membantu siswa terbiasa dengan teknologi sekaligus meningkatkan variasi dalam pembelajaran.

Dari berbagai jenis strategi tersebut, dapat dipahami bahwa tidak ada satu strategi pun yang paling baik untuk semua kondisi. Guru harus menyesuaikan strategi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi, serta sarana yang tersedia. Pada pembelajaran membaca permulaan, strategi ekspositori, inkuiri, kooperatif, kontekstual, berbasis permainan, hingga diferensiasi dapat dipadukan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Dengan demikian, guru harus bijak memilih dan mengombinasikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan di lapangan.

c. Peran Guru Dalam Strategi Pembelajaran

Guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan strategi pembelajaran karena guru merupakan penggerak utama proses belajar di kelas. Menurut Mulyasa (2017:84), guru adalah perancang sekaligus pelaksana pembelajaran yang harus mampu mengelola berbagai komponen, mulai dari tujuan, materi, metode, hingga evaluasi. Peran guru dalam strategi pembelajaran bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga bagaimana membuat siswa terlibat aktif sehingga tujuan pendidikan tercapai secara optimal. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang baik harus didukung dengan peran guru yang profesional, kreatif, dan adaptif.

Sebagai fasilitator, guru dituntut menyediakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kunandar (2017:92) menjelaskan bahwa guru sebagai fasilitator berarti guru berfungsi memberikan kemudahan belajar dengan menciptakan kondisi yang mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks membaca permulaan, guru memfasilitasi siswa dengan menyediakan media yang sesuai tahap perkembangan mereka, seperti kartu kata atau flash card yang mudah dipahami. Melalui fasilitasi tersebut, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, guru juga berperan sebagai motivator. Sardiman (2018:39) menekankan bahwa motivasi belajar merupakan faktor internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk belajar. Guru berperan menumbuhkan motivasi melalui berbagai cara, misalnya memberikan pujian, hadiah, atau menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Dalam pembelajaran membaca permulaan, guru

dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menjadikan kegiatan membaca sebagai sebuah permainan interaktif menggunakan flash card. Peran guru sebagai motivator sangat penting karena siswa sekolah dasar masih membutuhkan dorongan kuat agar tidak mudah bosan dalam belajar.

Peran guru sebagai inovator juga tidak kalah pentingnya. Guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan siswa. Guru harus kreatif dalam memilih metode, memanfaatkan media, serta mengatur kegiatan belajar agar tidak monoton. Misalnya, dalam pembelajaran membaca permulaan, guru dapat berinovasi dengan memodifikasi flash card menjadi permainan kelompok, kuis interaktif, atau kegiatan mencocokkan kata dengan gambar. Inovasi tersebut membuat siswa lebih tertarik dan terdorong untuk terus belajar. (Hosnan, 2016:123)

Lebih jauh, guru juga memiliki peran sebagai evaluator. Evaluasi diperlukan untuk mengetahui sejauh mana strategi yang diterapkan telah berhasil mencapai tujuan. Menurut Sudjana (2019:142), evaluasi pembelajaran dilakukan tidak hanya pada aspek hasil, tetapi juga pada proses. Guru harus mampu menilai apakah strategi yang digunakan, termasuk penggunaan media, sudah efektif membantu siswa mencapai kompetensi dasar. Dalam pembelajaran membaca permulaan, evaluasi bisa berupa tes sederhana pengenalan huruf, kemampuan membaca kata, hingga pemahaman teks sederhana. Dengan evaluasi yang tepat, guru dapat memperbaiki strategi untuk pembelajaran berikutnya. Di samping

itu, guru berperan sebagai teladan. Hamdani (2018:57) menegaskan bahwa guru adalah model bagi siswa, baik dari segi sikap, ucapan, maupun tindakan. Dalam pembelajaran membaca, guru yang menunjukkan kesabaran, ketekunan, dan kegemaran membaca akan memberikan contoh nyata bagi siswa. Teladan ini lebih efektif dibandingkan sekadar instruksi, karena anak-anak cenderung meniru perilaku gurunya. Dengan demikian, peran guru sebagai teladan menjadi bagian penting dalam strategi pembelajaran.

Dalam menghadapi era digital, guru juga harus mampu memainkan peran sebagai pengintegrasi teknologi dalam pembelajaran. Guru masa kini dituntut untuk menguasai literasi digital dan mampu memanfaatkan teknologi dalam mendukung strategi pembelajaran. Meskipun demikian, guru tetap harus menyesuaikan penggunaan teknologi dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa. Di daerah yang sarana teknologinya masih terbatas, guru dapat tetap optimal dengan memanfaatkan media sederhana seperti flash card yang terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Hal ini menunjukkan bahwa profesionalisme guru bukan hanya terletak pada kemampuan teknologi, tetapi juga pada kreativitas dan ketepatan strategi. (Wibowo, 2020:66)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam strategi pembelajaran mencakup peran sebagai fasilitator, motivator, inovator, evaluator, teladan, serta pengintegrasi teknologi. Semua peran tersebut saling melengkapi dan sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks membaca permulaan, peran guru menjadi krusial karena

siswa kelas rendah masih berada pada tahap awal perkembangan literasi, sehingga membutuhkan bimbingan intensif. Melalui peran yang optimal, guru dapat membantu siswa menguasai keterampilan membaca sebagai bekal penting untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin *mediums*, yang berarti tengah, perantara, atau komunikasi. Dalam bahasa Arab, istilah ini juga digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Sadiman, media mencakup semua aktivitas yang dapat digunakan untuk mentransfer informasi dari satu orang ke orang lain, memungkinkan transmisi informasi, perasaan, harapan, dan motivasi di antara siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung. Selain itu, Trianto menjelaskan bahwa media, sebagai salah satu komponen strategi pembelajaran, berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer informasi dari sumber ke penerima. Proyek ini berfokus pada bahan pembelajaran dengan tujuan mengurangi kebingungan selama proses pembelajaran. (Ramen A Purba 2020:26)

Dalam proses belajar mengajar, media berperan sebagai penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi. Selain itu, media juga berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik agar terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Pada dasarnya, kegiatan belajar merupakan proses komunikasi, sehingga sarana yang digunakan dikenal dengan sebutan media

pembelajaran.(Hamdani Dkk, 2020:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada umumnya dipahami sebagai alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk mempermudah terjalannya komunikasi dan interaksi selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran mencakup berbagai sarana fisik yang berfungsi menyampaikan informasi berupa pesan-pesan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara lebih efektif dan efisien, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Rudi Susilana, M.Si. & Cepi Riyana (2020:10) kehadiran media dalam proses belajar mengajar memiliki peran signifikan dalam menentukan seberapa efektif dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun fungsi media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan lingkungan belajar memiliki fungsi khusus dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih produktif.
2. Lingkungan belajar merupakan bagian integral dari proses belajar. Oleh karena itu, lingkungan belajar tidak dapat dipisahkan dari komponen lain seperti situasi belajar yang diinginkan.
3. Lingkungan belajar harus selaras dengan kompetensi yang diperoleh dari materi pelajaran. Hal ini berarti setiap proses belajar yang menggunakan media harus selalu mempertimbangkan relevansi pengetahuan dan materi.
4. Lingkungan belajar tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai tempat bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas yang sesuai dengan minat mereka.

5. Penggunaan media dapat meningkatkan proses pembelajaran. Fitur ini memudahkan siswa untuk memahami efisiensi dengan lebih mudah.\
6. Pembelajaran berbasis media berkontribusi dalam meningkatkan proses pembelajaran. Sebagian besar siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan studi mereka, sehingga lingkungan pembelajaran sangat penting dalam menentukan kualitas pendidikan mereka.
7. Pemanfaatan lingkungan belajar harus selaras dengan kompetensi yang hendak dicapai dari materi yang diajarkan. Hal ini menuntut agar setiap proses belajar yang melibatkan media selalu mempertimbangkan relevansi keahlian dan materi ajar.

Selain itu, media memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran mandiri yang berlangsung tanpa kehadiran guru secara langsung. Dalam kondisi seperti ini, media sering disusun dalam bentuk “paket” untuk mencapai target pembelajaran. Paket tersebut biasanya telah menetapkan tujuan, menyediakan petunjuk kerja atau panduan, menyusun materi secara sistematis, dan melengkapi instrumen evaluasi. Media yang digunakan pada pembelajaran mandiri dapat berupa modul, paket belajar, rekaman audio, hingga perangkat lunak komputer yang dioperasikan sendiri kepada siswa atau peserta pelatihan.

Dalam proses belajar mengajar (Aghni, 2018:100) menjelaskan bahwa lingkungan belajar memiliki berbagai peran penting, antara lain:

- 1) Sebagai Alat Komunikasi

Media pembelajaran berperan membantu memperlancar komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan dalam proses belajar.

2) Sebagai Sumber Pendorong Motivasi

Lingkungan belajar berfungsi mendorong peserta didik agar termotivasi untuk belajar. Pengembangan suasana belajar tidak hanya menitikberatkan pada keindahan ruang, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif siswa, pencapaian materi, serta menumbuhkan semangat belajar.

3) Sebagai Pendukung Kebermaknaan

Penggunaan media bukan hanya menambah data dan informasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif dasar, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analisis pada tingkatan kognitif yang lebih tinggi. Bahkan, media berkontribusi pada pembentukan sikap dan keterampilan peserta didik.

4) Sebagai Fungsi Penyeimbang

Keberadaan media membantu siswa menyamakan persepsi sehingga setiap individu dapat memahami materi dengan cara yang beragam.

5) Sebagai Penunjang Layanan Individual

Fitur-fitur dalam media pembelajaran mendukung layanan belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, termasuk minat dan gaya belajar yang beragam.

Menurut Ekayani (Luh & Ekayani, 2021:14) secara umum media pembelajaran memiliki keunggulan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak hanya bersifat verbal.
- 2) Menembus keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera manusia.
- 3) Menumbuhkan minat belajar dan memperkuat interaksi langsung antara siswa dengan materi ajar.
- 4) Memfasilitasi pembelajaran mandiri sesuai dengan kemampuan serta gaya belajar visual, auditorial, maupun kinestetik.
- 5) Memberikan rangsangan yang beragam, menyamakan pengalaman, dan menciptakan persepsi yang selaras.

Keuntungan lain dari penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Media membantu mengatasi keterbatasan yang dialami peserta didik. Latar belakang keluarga dan lingkungan memengaruhi pengalaman siswa, di mana siswa dari keluarga kurang mampu biasanya memiliki pengalaman berbeda dibanding siswa dari keluarga yang lebih mapan. Dalam hal ini, media seperti film, video, gambar, dan televisi dapat menjadi penyeimbang pengalaman.
- 2) Media memungkinkan materi yang sulit dihadirkan di kelas menjadi lebih mudah diakses, misalnya benda berukuran besar atau berat dapat disajikan melalui foto, model, atau video.
- 3) Media dapat memvisualisasikan objek yang ukurannya terlalu kecil untuk dilihat langsung, seperti atom atau sel, dengan bantuan mikroskop, gambar, atau model.
- 4) Media massa dapat menampilkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat, melalui film, slide, atau rekaman video.

- 5) Media dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dan rumit, seperti sistem kelistrikan pesawat atau organ tubuh manusia, dengan bantuan gambar, model, atau animasi.
- 6) Media memungkinkan siswa mengamati fenomena alam, seperti letusan gunung api, gerhana matahari, atau mekarnya bunga melalui rekaman atau gambar.
- 7) Media massa mendukung keterlibatan langsung siswa dengan lingkungan sekitar melalui kunjungan ke kebun binatang, taman nasional, museum, atau cagar alam.
- 8) Media membantu membangun konsistensi pengamatan siswa terhadap objek tertentu melalui gambar, slide, atau mikroskop.
- 9) Media menanamkan konsep yang konkret dan realistis melalui visualisasi gambar, model, atau video.
- 10) Media membangkitkan minat dan motivasi belajar baru serta merangsang keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, manfaat media pembelajaran dalam praktik belajar mengajar antara lain:

- 1) Mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan,
- 2) Memberi peluang pembelajaran yang lebih individual,
- 3) Menjadi dasar yang lebih ilmiah bagi kegiatan mengajar,
- 4) Memudahkan distribusi materi ajar secara merata,
- 5) Memperbaiki pelaksanaan pembelajaran secara langsung,
- 6) Memperluas cakupan penyampaian pendidikan.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menunjang kelancaran proses belajar. Media berfungsi

memperjelas informasi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik, membuat kegiatan belajar lebih bervariasi, serta menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi mereka untuk belajar.

c. Jenis Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat kategori: visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Berikut adalah deskripsi untuk masing-masing kategori:

1. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang sebagian besar digunakan untuk dilihat. Siswa dapat melihat media secara langsung. Contoh media visual meliputi papan tulis, papan panel, bahan cetak seperti buku, kartu bergambar (flash card), komik, poster, dan berbagai alat peraga lain.

2. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berfungsi dengan mentransmisikan suara. Media ini hanya berfungsi sebagai sumber informasi. Contohnya meliputi rekaman suara, musik, lagu, alat musik, dan stasiun radio.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual menggabungkan unsur pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu rangkaian pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat mendengar sekaligus melihat materi yang disampaikan. Contoh media audio-visual mencakup pertunjukan drama, pementasan, serta film.

4. Multimedia

Multimedia adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media dan metode pembelajaran dalam satu aktivitas. Penggunaan multimedia memungkinkan pembelajaran dan pemantauan secara bersamaan melalui teks, gambar, video, audio, dan media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi. Konsep pendidikan multimedia adalah pembelajaran melalui internet, di mana siswa dapat menggunakan berbagai jenis media yang tersedia dengan mudah. (Santrianawati 2018:10)

d. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip dasar yang harus dipertimbangkan saat menggunakan media pembelajaran dalam semua proses pembelajaran adalah bahwa media berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa dalam memahami materi. Untuk memastikan bahwa penggunaan media secara efektif mendukung kegiatan pembelajaran siswa, terdapat beberapa faktor yang harus dipertimbangkan:

1. Pemilihan media yang tepat oleh guru sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan.
2. Media yang digunakan harus relevan dengan materi pembelajaran dan memiliki tingkat keandalan yang tinggi.
3. Penggunaan media harus sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan kondisi siswa. Mengingat setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya belajar yang unik, guru harus menyesuaikan media mereka dengan karakteristik tersebut.

4. Media pembelajaran harus mengutamakan efisiensi dan efektivitas. Saat mengelola media, guru harus memastikan bahwa pengguna mendapatkan hasil terbaik yang mungkin dengan sumber daya yang tersedia.
5. Media yang dipilih juga harus sesuai dengan kompetensi guru dalam mengoperasikannya. Media pembelajaran yang modern sekalipun tidak akan bermanfaat jika guru tidak menguasai cara penggunaannya. Oleh karena itu, guru wajib mempelajari terlebih dahulu cara kerja media yang akan diterapkan.

Menurut Sanjaya (Sanjaya 2016: 173-174), tujuan penggunaan media pembelajaran harus dipahami dengan jelas, dengan tujuan untuk mempermudah dan membuat kegiatan pembelajaran lebih relevan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan kualitas dan efektivitas media tersebut, dan guru juga harus mampu menggunakan dan mengoperasikan media pembelajaran.

3. Media Pembelajaran *Flash Card*

a. Pengertian Media *Flashcard*

Flash card adalah salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25 x 30 cm. Gambar pada kartu ini bisa dibuat secara manual, diambil melalui foto, atau menggunakan gambar maupun foto yang sudah ada lalu ditempelkan pada kartu. Setiap gambar pada flash card mengandung informasi berupa pesan yang dilengkapi dengan penjelasan di bagian belakangnya. Flash card pada dasarnya merupakan kartu berukuran kecil yang memuat gambar, tulisan, atau simbol tertentu yang berfungsi sebagai alat bantu untuk mengingat atau

menghubungkan peserta didik dengan materi terkait, sehingga dapat digunakan untuk melatih kemampuan mengeja dan memperkaya kosakata. Hotimah menyatakan bahwa flash card adalah media belajar yang diwujudkan dalam bentuk kartu bergambar dengan unsur visual berupa foto atau ilustrasi. (Fitriyani & Nulanda, 2017:1744)

Media flashcard merupakan kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata dan tersedia dalam berbagai seri, seperti seri hewan, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk angka, dan sebagainya. (Arman, 2016:12) Media flash card pada umumnya memuat gambar yang disertai kata-kata, dengan beragam tema seperti hewan, buah-buahan, pakaian, warna, angka, bentuk, dan lain-lain. Flash card digunakan dengan cara memperlihatkannya kepada anak sambil dibacakan secara cepat. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk merangsang aktivitas otak kanan anak agar dapat mengingat gambar dan kata, sekaligus memperkaya perbendaharaan kosakata mereka.

b. Kelebihan Media *flashcard*

Flash card merupakan sarana pembelajaran yang mampu menghadirkan keceriaan sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas. (Wahyuni, 2020:9-16) Media flash card membantu mengarahkan perhatian peserta didik pada konsep yang berkaitan dengan gambar pada kartu. Flash card juga menciptakan suasana belajar yang nyaman dengan menyajikan informasi singkat sesuai kebutuhan peserta didik. Jenisnya pun beragam, mulai dari kartu memori, kartu baca, kartu hitung, hingga kartu pengenalan hewan.

- 1) Praktis dibawa ke mana-mana karena bentuknya yang kecil. Flash card dapat disimpan di saku atau tas tanpa memerlukan ruang besar, sehingga bisa digunakan di dalam maupun di luar kelas.
- 2) Penggunaannya pun sederhana. Guru tidak memerlukan keahlian khusus atau peralatan tambahan seperti listrik. Cukup dengan menata urutan gambar sesuai materi, memastikan posisi gambar benar, lalu menyimpan kartu dalam satu tempat agar tetap rapi.
- 3) Mempermudah daya ingat peserta didik. Penyajian informasi yang singkat dan perpaduan visual dengan kata memudahkan anak mengenali huruf, angka, nama benda, atau konsep lain. Gambar menolong siswa mengingat nama objek, sedangkan teks membantu memahami makna gambar.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Flash card dapat diaplikasikan dalam bentuk permainan, seperti lomba mencari kartu bergambar benda atau kata tertentu secara acak sambil bergerak aktif. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga meningkatkan ketangkasan fisik.

Menurut (Noviana, 2020:34-40) juga menguraikan keunggulan media ini. Menurutnya, flash card mudah dibawa, sederhana cara membuatnya, praktis digunakan, serta efektif membantu peserta didik mengingat materi. Dalam praktiknya, guru pun tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya. Selain mudah diingat, flash card menyajikan pesan singkat pada tiap kartunya, sehingga memudahkan siswa menangkap makna.

Penggunaan melalui metode permainan menjadikan proses belajar lebih seru, membuat siswa termotivasi, dan mengurangi kebosanan. Flash card juga cocok untuk mengenalkan huruf atau suku kata melalui gambar yang mendukung pembelajaran membaca permulaan. Secara keseluruhan, kelebihan media flash card meliputi kepraktisan pembuatan, kemudahan diingat karena visual yang menarik, biaya pembuatan yang terjangkau, serta kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik mereka.

c. Kelemahan Media *Flashcard*

Kelemahan media flash card terletak pada keterbatasannya yang hanya membuat peserta didik memahami kata-kata dan gambar yang tercantum di kartu tersebut. Beberapa kelemahan yang sering muncul di antaranya adalah:

1. Media ini terlalu berfokus pada aspek visual, sehingga peserta didik hanya mengandalkan persepsi penglihatan tanpa pendalaman materi yang lebih luas.
2. Penggunaannya menjadi kurang optimal bila diterapkan pada kelompok belajar yang besar. Dalam kelas dengan jumlah peserta didik lebih dari 25 orang, apalagi jika posisi duduk berjauhan, kartu sering kali tidak dapat terlihat jelas oleh siswa yang duduk di baris belakang.
3. Flash card tidak cocok untuk menyajikan gambar atau materi yang kompleks karena ruang pada kartu terbatas.

Selain itu, penyampaian materi dengan flash card kurang maksimal bila hanya mengandalkan satu arah pandang visual. Hal ini mengakibatkan siswa di barisan belakang sering kesulitan melihat gambar atau teks pada kartu. Bila metode penggunaannya monoton tanpa variasi, peserta didik pun cenderung cepat bosan. Secara umum, kekurangan media pembelajaran flash card dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Flash card hanya efektif digunakan di hadapan peserta didik yang duduk dekat dengan media, sehingga posisi duduk menjadi faktor penting.
- b) Penggunaan flash card tidak disarankan untuk kelas dengan jumlah peserta didik di atas 30 orang, karena efektivitasnya menurun signifikan.
- c) Ukuran flash card yang umumnya hanya selembar kertas seukuran HVS membuatnya sulit dilihat dengan jelas oleh kelompok besar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media flash card lebih tepat diterapkan pada kelompok belajar kecil. Jika digunakan di kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak, efektivitasnya berkurang karena keterbatasan jangkauan pandangan. Selain itu, media ini tidak ideal untuk menyampaikan materi bergambar yang detail serta menuntut variasi metode agar siswa tidak mudah jenuh.

4. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca diartikan sebagai proses mengubah simbol tulisan, seperti huruf, menjadi ucapan. Kegiatan ini meliputi pengenalan kosakata, pemahaman secara harfiah, pembacaan kritis, hingga interpretasi kreatif. Terdapat tiga komponen utama dalam membaca, Yaitu recording, decoding, dan meaning. Recording merujuk pada kemampuan dalam mengenali kata dan kalimat serta mengaitkannya dengan bunyi secara tepat sesuai dengan aturan penulisan. Decoding adalah proses menerjemahkan rangkaian grafis menjadi kata-kata bermakna, sementara meaning menyangkut penafsiran dan pemaknaan teks. Dua komponen pertama recording dan decoding biasanya dipelajari pada tahap awal pembelajaran membaca yang dikenal sebagai membaca permulaan. (Rahim, 2015:2) Pada dasarnya, membaca merupakan aktivitas mengaitkan kata dan kalimat dengan pelafalan yang benar melalui sistem tulisan, serta mengartikan simbol grafis menjadi susunan kata.

Menurut Dalman, membaca adalah sebuah aktivitas atau proses kognitif yang bertujuan untuk memperoleh berbagai informasi dari teks, sekaligus menjadi alat untuk berpikir dalam memahami isi bacaan. Membaca tidak hanya sebatas mengamati rangkaian huruf yang membentuk kata, frasa, kalimat, paragraf, atau wacana, tetapi juga melibatkan proses memahami dan menafsirkan simbol, tanda, maupun tulisan agar pesan yang disampaikan oleh penulis dapat diterima secara tepat oleh pembaca. (Dalman, 2017:13-14) Melalui kegiatan membaca, seseorang dapat memperoleh berbagai informasi dari teks dan memprosesnya untuk dipahami

dengan baik. Selain itu, membaca juga berperan penting dalam memperluas pengetahuan, menambah informasi, serta memperkaya wawasan. Ketika anak dibiasakan membaca sejak usia dini, maka akan terbentuk karakter yang mencintai kegiatan membaca dalam diri mereka.(Dewi, 2022:2)

Menanamkan kebiasaan membaca sejak usia dini merupakan hal yang tidak boleh diabaikan. Kebiasaan membaca mampu mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan motorik anak secara seimbang. Anak yang memiliki kebiasaan membaca akan memiliki keunggulan dibandingkan mereka yang jarang membaca. Mereka cenderung lebih mudah meningkatkan daya konsentrasi dalam mendengar karena terbiasa menerima informasi lisan melalui bacaan. Aktivitas membaca juga memperluas wawasan dan pengalaman, sehingga anak lebih mampu mengikuti jalannya diskusi atau pembicaraan dibandingkan teman sebayanya yang jarang membaca. (Muktiali et al., 2024:500)

Pada masa awal, kegiatan membaca disebut dengan membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan keterampilan berbahasa reseptif yang diajarkan kepada anak usia dini sebagai dasar untuk menguasai kemampuan membaca sebelum mereka memasuki tingkat sekolah dasar. Proses ini dilakukan secara bertahap, dimulai dengan mengenalkan huruf vokal dan konsonan, kemudian dilanjutkan dengan latihan pelafalan, pengejaan, serta menyusun bunyi huruf menjadi suku kata atau kata sederhana.(Pertiwi, 2016:759) Menurut Baraja (1986), Membaca permulaan adalah tahap pembelajaran yang memperkenalkan peserta didik pada simbol-simbol bunyi bahasa dan bentuk huruf,

lalu menghubungkannya dengan makna yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, menurut Baraja, membaca permulaan adalah fase ketika anak mulai memahami lambang bunyi, bentuk huruf, serta maknanya.(Herlina, 2019:337)

Selain itu, menurut Steinberg (2011), membaca permulaan adalah kegiatan membaca yang diberikan secara terencana kepada anak usia prasekolah. Program ini dirancang menjadi bagian dari rutinitas harian yang mengenalkan kosakata secara utuh dan bermakna sesuai konteks kehidupan anak. Materi diajarkan melalui permainan dan aktivitas menarik sebagai sarana pendukung belajar. Tahap membaca permulaan ini memiliki peranan penting karena menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan membaca di jenjang berikutnya. Dengan menguasai tahap ini, Diharapkan peserta didik mampu membaca dengan lancar, memahami makna dari bacaan, dan memiliki minat membaca yang terus berkembang. Pada tahap ini, anak diajak mengenal huruf, simbol tulis, dan berlatih mengeja sederhana. Melalui proses tersebut, anak belajar melafalkan simbol-simbol bunyi bahasa dengan benar.(Yani, 2019:114)

Pemahaman menjadi unsur utama dalam aktivitas membaca. Seorang anak dapat disebut sebagai pembaca yang baik apabila mampu menangkap makna dari bacaan yang dibacanya. Oleh karena itu, membaca permulaan bukan hanya sekadar melatih pengenalan huruf dan bunyi, tetapi juga menitikberatkan pada pemahaman makna dari tulisan yang baru dikenalkan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan proses memahami arti tulisan pada tahap awal, yang

hasilnya akan lebih optimal apabila dibiasakan.

Pada tahap ini, perkembangan otak anak sedang berada pada masa pesat dalam menyerap bahasa, disertai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kata-kata. Namun demikian, dalam praktiknya, perlu diperhatikan tingkat kematangan anak terkait kesiapan membaca. Kesiapan ini meliputi aspek fisik, sosial, dan psikologis yang turut menentukan keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan membaca secara bertahap.

b. Tujuan Membaca

Tujuan utama dari aktivitas membaca adalah memperoleh informasi yang berhubungan dengan isi dan makna dari teks yang dibaca. Dengan cara ini, pembaca mampu merumuskan kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh. Aktivitas membaca sendiri bertujuan untuk memahami bacaan dan menafsirkan kata-kata yang tercantum di dalamnya. (Tarigan, 2015:7) Melalui keterampilan membaca yang memadai, pembaca akan lebih mudah menemukan serta menggali informasi dari beragam sumber tertulis. Tujuan membaca pada dasarnya muncul dari kebutuhan individu akan informasi dan hiburan yang dianggap penting atau diperlukan. Kegiatan membaca dalam proses pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Secara umum, tujuan dari membaca dapat mencakup hal-hal berikut:

1. Memahami isi bacaan secara rinci dan menyeluruh. Pembacaan dilakukan dengan cermat pada kecepatan normal, sambil memahami setiap gagasan dengan teliti.

2. Menangkap gagasan pokok atau ide utama dari suatu buku secara cepat. Hal ini dapat dilakukan dengan membaca cepat halaman demi halaman.
3. Menemukan informasi tertentu. Caranya dengan menyimak dan mencari kata kunci yang dibutuhkan, kemudian membaca bagian terkait secara normal.
4. Mengetahui makna kata atau istilah. Langkahnya adalah menelusuri huruf awal kata dalam kamus, menemukan kata tersebut, lalu memahami pengertiannya.

Pada intinya, seseorang membaca karena memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, baik itu berupa pemahaman detail bacaan, penangkapan ide pokok, penemuan informasi tertentu, maupun pengenalan arti kata atau istilah.

c. Kemampuan Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca pada tahap awal bertujuan untuk membangun dasar-dasar mekanisme membaca, seperti kemampuan mengaitkan huruf dengan bunyi bahasa yang diwakilinya, serta membiasakan peserta didik membaca dari arah kiri ke kanan. (Umayu, 2017:48) Dengan membaca permulaan, siswa diharapkan dapat mengenali berbagai unsur bahasa, mulai dari huruf, suku kata, kata, hingga membentuk kalimat. Tahap ini bertujuan meletakkan fondasi keterampilan membaca dengan cara mengaitkan huruf dengan bunyinya serta membiasakan membaca dari arah kiri ke kanan.

Membaca permulaan meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Memperkenalkan bentuk huruf;
2. Memahami unsur-unsur linguistik;

3. Memahami keterkaitan antara ejaan dan bunyi (kemampuan dalam melafalkan bacaan);
4. Melatih kemampuan membaca dengan kecepatan yang masih tergolong lambat.

Pada tahap ini, siswa mulai diperkenalkan dengan huruf-huruf abjad dari A/a hingga Z/z yang harus diingat dan diucapkan sesuai bunyi yang benar. Setelah memahami bentuk huruf dan cara pelafalannya, mereka diberi latihan membaca suku kata, yang kemudian disusun menjadi kata, dan berkembang ke dalam bentuk kalimat sederhana. Dalam proses ini, siswa belajar menyusun huruf menjadi suku kata, membentuk kata, lalu merangkainya menjadi kalimat. Setelah terbiasa membaca kalimat pendek, siswa diarahkan untuk membaca kalimat yang lebih panjang. Dengan demikian, tahap awal membaca ini memperkenalkan siswa pada bentuk huruf, cara pelafalan, serta tahapan menyusun huruf menjadi suku kata, kata, hingga kalimat.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi kemampuan dalam membaca permulaan, di antaranya adalah:

1. Faktor Fisiologis

mencakup keadaan fisik anak, pertimbangan yang bersifat rasional, serta perbedaan jenis kelamin. Selain itu, kelelahan juga bisa menjadi hambatan yang mengganggu proses belajar anak, khususnya dalam kegiatan membaca.

2. Faktor Intelektual

Berkaitan dengan aktivitas berpikir yang mencakup pemahaman mendasar terhadap situasi yang dihadapi serta kemampuan meresponsnya dengan tepat.

3. Faktor Lingkungan

Perubahan lingkungan memiliki dampak terhadap perkembangan keterampilan belajar di kalangan siswa. Aspek ini berfokus pada dinamika keluarga, kehidupan rumah tangga anak-anak, dan kondisi ekonomi-sosial keluarga. Lingkungan memainkan peran penting dalam menentukan kepribadian, sikap, nilai, dan penggunaan bahasa.(Hidayah and Novita 2016:88)

Faktor-faktor tersebut berkontribusi secara signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan anak. Perbedaan kondisi pada setiap individu turut memengaruhi kemampuan membacanya.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Untuk mendukung uraian di atas, diperlukan adanya studi terdahulu. Penelitian-penelitian sebelumnya berfungsi sebagai dasar pembandingan sekaligus rujukan ilmiah. Selain itu, keberadaan penelitian terdahulu juga bermanfaat untuk menghindari anggapan adanya duplikasi sehingga dapat menunjukkan keunikan penelitian ini dibandingkan studi sebelumnya. Adapun beberapa penelitian relevan yang dijadikan acuan, di antaranya sebagai berikut:

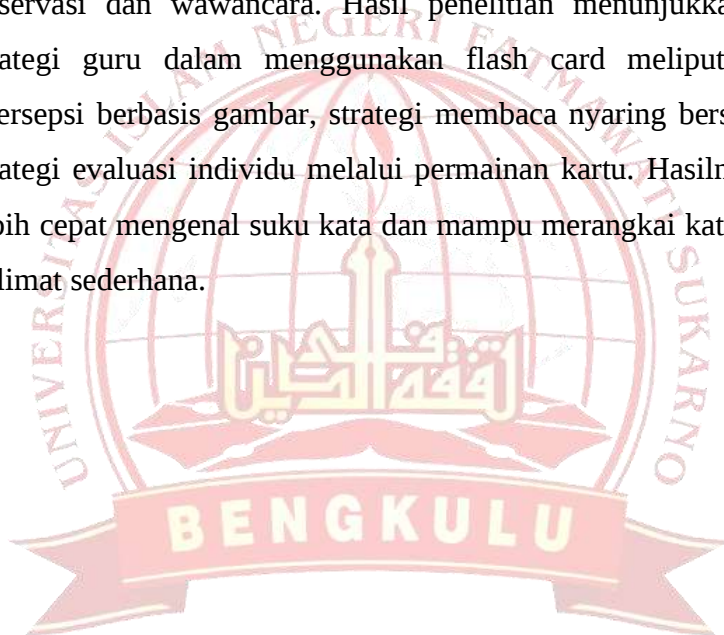
1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Aini (2019) berjudul “*Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas I MI Darul Falah*

Lamongan”. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa, yang ditunjukkan dengan masih banyak siswa belum mampu mengenal huruf dan merangkai kata secara lancar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian 22 siswa kelas I serta guru kelas I MI Darul Falah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam mengimplementasikan media flash card meliputi strategi pengenalan huruf melalui kartu, strategi drill berulang-ulang, dan strategi permainan sederhana untuk meningkatkan motivasi siswa. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa peran guru dalam merancang strategi sangat menentukan keberhasilan penggunaan media flash card dalam pembelajaran membaca permulaan.

2. Penelitian lain dilakukan oleh Dewi Puspitasari (2020) dengan judul *“Strategi Guru dalam Penggunaan Media Flash Card untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I SD Negeri 3 Sukoharjo”*. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya minat membaca siswa, yang membuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia kurang maksimal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam penggunaan media flash card adalah dengan mengombinasikan metode demonstrasi, tanya jawab, serta kerja kelompok. Pada siklus I, hanya 56% siswa yang mencapai ketuntasan membaca, namun meningkat menjadi 84% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa strategi guru dalam mengimplementasikan media flash card memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa.

3. Selanjutnya, penelitian oleh Rika Handayani (2021) yang berjudul *“Strategi Guru dalam Menggunakan Media Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 10 Bengkulu Selatan”*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa di kelas I, yang menyebabkan kesulitan dalam memahami materi pelajaran lain. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru yang digunakan adalah strategi pengulangan (repetition), strategi pembelajaran berkelompok, dan strategi permainan berbasis flash card. Dampak positif dari strategi ini adalah meningkatnya keterampilan membaca permulaan siswa, serta meningkatnya motivasi belajar mereka karena media yang digunakan menarik dan variatif.
4. Penelitian terdahulu berikutnya dilakukan oleh Siti Rahmawati (2022) berjudul *“Strategi Guru dalam Mengimplementasikan Media Flash Card pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDN 2 Sleman”*. Latar belakang penelitian ini adalah masih terbatasnya strategi pembelajaran yang dilakukan guru, sehingga siswa cepat bosan saat belajar membaca. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek guru kelas I dan 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan strategi apersepsi menarik, strategi integratif dengan membaca nyaring, serta strategi evaluasi melalui permainan kartu kata. Dampaknya, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan kemampuan membaca permulaan meningkat signifikan.

5. Penelitian yang terakhir datang dari Widi Lestari (2023) dengan judul *“Strategi Guru Menggunakan Media Flash Card dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di SD Negeri 5 Rejang Lebong”*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa banyak siswa kelas I belum mampu membaca kata sederhana secara lancar, meskipun sudah mendapatkan pelajaran membaca sejak taman kanak-kanak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam menggunakan flash card meliputi strategi apersepsi berbasis gambar, strategi membaca nyaring bersama, dan strategi evaluasi individu melalui permainan kartu. Hasilnya, siswa lebih cepat mengenal suku kata dan mampu merangkai kata menjadi kalimat sederhana.



C. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran penelitian berfungsi sebagai rangkuman untuk menjelaskan keterkaitan antarvariabel yang dikaji. Menurut Uma, kerangka pemikiran dapat diartikan sebagai model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan dalam penelitian. (Sugiyono, 2017:72)

