

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pada pendidikan anak usia dini, media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu bersifat konkret, menarik, berwarna, aman, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui bermain.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Nafilatur (2021), seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran semakin beragam dapat dibuat dengan mudah. Berikut adalah macam – macam media pembelajaran yang digunakan oleh guru:

1) Media Pembelajaran Cetak

Media pembelajaran cetak adalah media pembelajaran yang penggunaannya tidak menggunakan teknologi. Contoh media cetak koran, tabloid buku, majalah, dan lain - lain.

2) Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media pembelajaran yang memanfaatkan suara dalam penggunaannya, contoh media pembelajaran berbasis audio adalah tape recorder, kaset CD, dan sejenisnya..

- 3) Media Pembelajaran Audio Visual
Media audiovisual merupakan media pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara seperti halnya film.
- 4) Media Berbasis Animasi
Media animasi ini berbentuk gambar sketsa yang dihidupkan membentuk sebuah film kartun.
- 5) Media Pembelajaran Berbentuk Game edukasi
Media pembelajaran berbentuk game edukasi

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sya'fiatul (2019) Media Pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi yang seragam.
- 2) Proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi interaktif.
- 4) Efisien terhadap waktu dan tenaga.
- 5) Peningkatan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Penggunaan media biasa membantu proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.
- 7) Penumbuhan sikap positif kepada siswa.
- 8) Merubah peran guru menjadi positif.

2. Kajian Media Flashcard

a. Pengertian Flashcard

Flashcard merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi gambar, huruf, kata, angka, atau simbol tertentu yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami suatu konsep. Dalam pembelajaran membaca permulaan, flashcard biasanya memuat huruf, suku kata, gambar, dan kata sederhana sehingga memudahkan anak mengenali hubungan antara simbol, bunyi, dan makna.

b. Kelebihan media flashcard antara lain:

Kelebihan media flashcard antara lain:

- 1) Menarik perhatian anak melalui warna dan gambar.
- 2) Mudah digunakan oleh guru.
- 3) Meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar.
- 4) Membantu daya ingat anak terhadap huruf dan kata.

5) Dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

Namun demikian, penggunaan flashcard juga memiliki keterbatasan, seperti materi yang terbatas pada isi kartu dan membutuhkan kreativitas guru agar pembelajaran tidak monoton.

3. Kajian Pembelajaran Membaca Permulaan

a. Pengertian Pembelajaran Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahap awal anak belajar membaca dengan mengenal huruf, bunyi huruf, suku kata, kata sederhana, hingga membaca kalimat sederhana. Pada pendidikan anak usia dini, pembelajaran membaca permulaan lebih ditekankan sebagai kegiatan yang menyenangkan tanpa adanya paksaan.

b. Indikator kemampuan membaca permulaan meliputi:

- 1) Mengenal bentuk dan nama huruf.
- 2) Membedakan bunyi huruf.
- 3) Menghubungkan gambar dengan kata.
- 4) Membaca suku kata sederhana.
- 5) Membaca kata sederhana sesuai tingkat perkembangan anak.

4. Kajian Anak Usia Dini Kelompok TK A

Anak kelompok TK A umumnya berusia 4–5 tahun. Pada usia ini perkembangan bahasa berkembang sangat pesat. Anak mulai mengenal simbol, memahami kosakata baru, mampu berkomunikasi dengan lebih baik, dan mulai tertarik pada kegiatan literasi seperti mengenal huruf, membaca gambar, dan menyebutkan kata-kata sederhana.

Karena karakteristik anak usia dini masih berada pada tahap belajar melalui bermain, maka pembelajaran membaca permulaan hendaknya mengintegrasikan media yang mampu menstimulasi visual, berbentuk benda nyata, serta selaras dengan kodrat perkembangan dunia bermain anak.

5. Implementasi Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Media Flashcard

Implementasi merupakan proses penerapan suatu program atau metode ke dalam kegiatan nyata. Dalam penelitian ini,

implementasi media flashcard dianalisis melalui beberapa aspek utama, yaitu:

- 1) Merancang erencanaan pembelajaran menggunakan media flashcard.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan media flashcard.
- 3) Evaluasi pembelajaran serta faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media flashcard.

Melalui implementasi yang tepat, media flashcard diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kemampuan membaca permulaan anak.

B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian mengenai pembelajaran membaca permulaan dan penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hasil-hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai landasan dan referensi dalam penelitian ini.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh **Sari & Wijaya** (2023) dengan judul 'Implementasi Metode Global Berbantuan Media *Flashcard* untuk Literasi Dini' memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini pada aspek pengembangan pemahaman makna kata. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* yang dikombinasikan dengan gambar objek nyata mempercepat pemahaman anak terhadap makna kata secara utuh. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini yang berupaya mengoptimalkan perkembangan bahasa anak melalui media visual yang mampu menjembatani simbol tulisan dengan konsep dunia nyata."

Kedua, Penelitian **Qarmia dkk (2025)** menyoroti bahwa aspek psikologis anak sangat berperan dalam perkembangan bahasa. Media *flashcard* yang dimainkan melalui strategi "bermain sambil belajar" membuat anak tidak merasa tertekan saat belajar membaca. Ini relevan jika penelitian Anda ingin melihat bagaimana suasana belajar yang menyenangkan dapat mempercepat kemampuan literasi

Ketiga, Berdasarkan temuan **Larasati dkk. (2022)**, *flashcard* tidak hanya mengajarkan cara membaca, tetapi juga memperluas perkembangan bahasa anak. Saat melihat gambar pada kartu, anak melakukan proses asosiasi antara benda nyata dengan simbol tulisan. Hal ini memperkuat aspek perkembangan bahasa dalam hal pemahaman makna (*semantik*).

Keempat, Penelitian oleh **Lisna (2023)** menekankan bahwa media *flashcard* bekerja sebagai stimulan visual yang kuat. Dalam membaca permulaan, anak seringkali kesulitan membedakan huruf yang mirip (seperti b, d, p, q). Relevansinya dengan penelitian Anda adalah penggunaan warna dan kontras pada kartu membantu anak membangun memori visual terhadap simbol-simbol bahasa.

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan dan perkembangan bahasa anak usia dini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pemanfaatan kartu *flashcard* untuk mempermudah anak dalam belajar membaca awal. Namun, perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian, subjek penelitian, serta fokus pada implementasi pembelajaran di TK Aisyiyah 62 Surabaya.

Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi dan memperkuat hasil penelitian sebelumnya, serta memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran membaca permulaan pada anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan aspek penting yang perlu distimulasi sejak awal, salah satunya melalui pembelajaran membaca permulaan. Pada anak TK A, kemampuan membaca permulaan masih berada pada tahap pengenalan huruf, bunyi huruf, serta penggabungan menjadi kata sederhana. Namun, dalam praktik pembelajaran sering ditemukan bahwa kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang menarik serta metode

pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan sifat atau cara belajar anak kecil.

Untuk mengatasi masalah itu, guru perlu menggunakan media belajar yang bisa menarik perhatian anak sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep membaca permulaan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flashcard*. Media *flashcard* memiliki keunggulan berupa tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, serta mampu merangsang daya ingat dan konsentrasi anak.

Dalam implementasinya, penggunaan media *flashcard* dilakukan melalui beberapa kegiatan yang interaktif dan menyenangkan, seperti mengenal huruf melalui gambar, mencocokkan huruf dengan gambar, serta membaca kata sederhana secara bertahap. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya belajar mengenal simbol bahasa, tetapi juga memahami hubungan antara huruf, bunyi, dan makna.

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran membaca permulaan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Dengan meningkatnya minat belajar, anak akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan membaca permulaan mereka juga akan meningkat. Peningkatan kemampuan membaca permulaan ini pada akhirnya akan berdampak pada perkembangan bahasa anak secara keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran membaca permulaan dengan perkembangan bahasa anak TK A. Dengan demikian, implementasi kartu *flashcard* dirasa bisa menjadi cara terbaik untuk membantu anak lancar belajar membaca dan perkembangan bahasa anak di TK Aisyiyah 62 Surabaya.