

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

Menurut Hamid (2020) sarana pembelajaran ialah seluruh hal yang bisa memberikan pesan dengan banyak sekali saluran dan bisa merangsang pikiran peserta didik yang dapat memotivasi tercapainya proses belajar guna menambah pengetahuan baru hingga bisa mencapai maksud pembelajaran dengan baik. Selain itu menurut Emda pada (Pakpahan, 2020) media pembelajaran ialah sarana yang dipakai untuk menyampaikan pesan sebagai media komunikasi pada proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Latuheru dalam (Hasan, 2021) media pembelajaran artinya bahan, alat, dan teknik yang dipakai untuk menciptakan suasana belajar secara terarah antara guru dengan peserta didik bisa berjalan dengan tepat serta berguna. Mudlofir (2017) menambahkan bahwa media pembelajaran ialah manusia, benda, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi peserta didik agar timbul sikap keterampilan. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan jika media pembelajaran adalah seluruh sesuatu yang memuat suatu informasi guna merangsang pikiran siswa dengan membuat suasana belajar yang edukatif agar terpenuhinya tujuan pembelajaran.

##### **2.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Wati (2016: 4) pada prosedur pembelajaran ada beberapa klasifikasi media pembelajaran, yaitu.

a. Media Visual

Media visual mempunyai berbagai komponen diantaranya garis, bentuk, rona, dan tekstur pada penyajiannya. Media visual bisa tersaji pada dua bentuk, diantaranya visual yang memberikan gambar diam serta visual yang memberikan gambar motilitas.

b. Audio Visual

Media audio visual ialah sarana yang memberikan gambar serta suara pada saat bersamaan mengkomunikasikan pesan bisa juga informasi. Media

audio visual bisa menyampaikan objek serta kejadian seperti kondisi yang aslinya.

c. Multimedia

Media multimedia ialah bentuk benda yang memuat informasi untuk dipakai untuk sarana memberikan tujuan tertentu. Unsur yang terdapat dalam media multimedia seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, serta video.

d. Media Cetak

Media cetak adalah media visual non proyeksi yang ditampilkan pada wujud cetak. Media cetak juga grup media yang mayoritas dipakai pada proses pembelajaran, karena media cetak dianggap media yang mudah dipakai serta mayoritas ada diberbagai wilayah. Adapun poin-poin contoh media cetak diantaranya buku teks, modul, serta majalah. Karenanya pembelajaran dengan media cetak lebih pad dipakai materi yang dapat diserap dengan pemahaman yang baik serta menarik. Media cetak yang disuguhkan wajib mencermati poin landasan untuk mudah dipahami. Dalam penyuguhan media cetak memakai ukuran, keterkatitan, perspektif, sera rona.

Ciri-ciri media pembelajaran berbasis cetak diantaranya.

- 1) Memberikan profesionalisme visual
- 2) Memperjelas draf abstrak
- 3) Memperluas pengetahuan
- 4) Membantu aktivitas peserta didik
- 5) Memakai sistem dasar visualisasi
- 6) Menekankan komponen pesan pada visual

Menurut Mudlofir (2017: 140) pengkategorian media pembelajaran dilandaskan atas bentuk ciri fisiknya, sesuai jenis serta kategori pengalaman yang didapat, sesuai presepsi indra yang didapat, sesuai pemakaian serta sesuai hakikat pemanfaatannya. Bebetapa diantaranya pengkategorian media pembelajaran sesuai bentuk penyampaian serta cara penyampaian bisa dikategorikan kedalam tujuh kelompok, yaitu : (a) Grafis, bahan cetak, serta gambar diam, (b) Media proyeksi diam, (c) Media audio, (d) Media audio visual, (e) Media gambar hidup juga film, (f) Media televisi, dan (g) multimedia.

Sebagaimana pengkategorian media pembelajaran yang ada dalam sebagian kelompok, penggunaan media bisa ditentukan dengan kebutuhan serta kecakapan guru dalam menerapkannya, dan kesiapan media yang terdapat di sekolah. Sejalan dengan hal tersebut maka penggunaan media cetak dalam pelaksanaan pembelajaran sangat dibutuhkan, maka peneliti akan menggunakan media cetak sebagai media pembelajaran siswa. Peneliti akan mendesain berupa media *flashcard* untuk mempermudah siswa dalam melatih keterampilan membacanya.

### **2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi pemakaian media menurut Purwanto (2017: 122) media diwajibkan bisa menarik perhatian serta memperlancar peserta didik ketika memahami materi ketika pembelajaran. Sebagaimana Nurdin (2016: 121) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran ialah : (a) Pembelajaran justru lebih menarik simpati peserta didik akibatnya bisa memupuk keinginan belajar, (b) Bahan pembelajaran justru lebih kentara artinya sebagaimana bisa di mengerti peserta didik serta peserta didik bisa menguasai serta menggapai maksud pembelajaran, (c) Metode belajar justru lebih beragam, bukan saja menyampaikan materi dengan pengucapan kata-kata oleh pengajar, akibatnya peserta didik tidak merasakan bosan, dan (d) Peserta didik mayoritas melakukan aktivitas pembelajaran sebab siswa bukan saja memperhatikan penyampaian pendidik, namun juga kegiatan lain seperti memonitor serta melakukan latihan membaca permulaan.

Menurut Falahudin (2014) media pembelajaran pada cara belajar mengajar mempunyai kedudukan diantaranya (a) Memberikan materi pelajaran bisa disamaratakan, ketika menggunakan media pembelajaran maka guru akan menyampaikan suatu materi kepada siswa dengan bervariasi, (b) Menambah mutu hasil pembelajaran, penerapan media tidak saja membikin suasana belajar lebih tepat, namun menunjang peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan mendalam, (c) Media bisa membantu memecahkan keterbatasan indera manusia terhadap pokok pelajaran yang sangat kecil, lebih besar serta terlalu jauh, bisa kita pelajari.

Berdasarkan fungsi media yang telah disebutkan maka media pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat krusial terhadap cara pembelajaran. Media

mampu membantu menyampaikan materi yang akan pendidik sampaikan terhadap siswa, pembelajaran akan beragam serta bisa menarik ketertarikan peserta didik ketika ikut serta dalam pembelajaran akibatnya peserta didik lebih semangat ketika mengikutinya.

#### **2.1.4 *Flashcard* (Kartu kata bergambar)**

Menurut Arsyad (2013: 115) media *flashcard* merupakan kartu yang memuat, gambar, teks, dan juga tanda simbol yang memantik atau mengarahkan peserta didik terhadap suatu yang berkaitan dengan gambar itu sendiri. Sebagaimana Empit media *flashcard* termasuk media gambar yang memuat perihal suatu (baik benda, lanskap, dan juga kondisi tertentu), dan disertai memakai huruf menunjuk terhadap pembacaan gambar yang ada di kartu itu. Namun berdasarkan Suryana (2000: 24) memaparkan bahwa *Flashcard* ialah salah satu bentuk permainan mengajar berbentuk kartu-kartu yang mengandung gambar serta kata yang sengaja didesain oleh doman guna mengembangkan berbagai poin antara lain: meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian serta mengembangkan jumlah kosakata.

Disimpulkan jika media *flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang berwujud kartu-kartu dengan ukuran menyesuaikan informasi yang akan tercantum pada kartu tersebut kemudian didesain dengan menarik. Kartu tersebut mengandung gambar, kalimat, serta tanda simbol sebagai pengingat aspek daya ingat, melatih kemandirian, serta mengembangkan jumlah kosakata peserta didik terhadap suatu yang berkaitan dengan gambar itu.

#### **2.1.5 Karakteristik *Flashcard***

Menurut Pujiati (2017) yaitu karakteristik media pembelajaran *flashcard* itu mengandung sajian huruf dalam ukuran lumayan besar serta berrona mencolok dengan *back ground* polos, kontras dibandingkan rona huruf. Namun Chatib (2011) memaparkan bahwa media *flashcard* mengandung gambar serta tulisan yang berkaitan terhadap gambar yang disajikan. Sedangkan menurut Ulfa (2020) media *flashcard* merupakan bentuk kartu belajar yang ampuh memiliki dua sisi yang salah satu sisi bergambar, teks, atau tanda simbol serta bagian lainnya

berupa definisi, informasi gambar, jawaban, serta uraian yang menunjang ingatan atau membimbing peserta didik terhadap suatu yang berkaitan dengan gambar itu. Definisi lain menurut Arsyad (2011: 115) media *flashcard* umumnya berukuran 8 x 12 cm, atau bisa dikondisikan terhadap besar kecilnya kelas yang diajar oleh guru.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa karakteristik *flashcard* sebagai berikut.

- a. Memuat tampilan yang menarik dengan desain huruf serta warna yang kontras.
- b. Media ini berisi gambar serta tulisan yang sesuai dengan informasi disajikan.
- c. *Flashcard* berbentuk kartu bergambar yang efektif.
- d. Memiliki dua sisi depan serta belakang.
- e. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- f. Sisi belakang berisi definisi, keterangan, gambar, jawaban dan juga uraian.
- g. Media *flashcard* berukuran 8 x 12 cm atau menyesuaikan kebutuhan.

#### **2.1.6 Kelebihan Media *Flashcard***

Terdapat keuntungan dari media *flashcard* yang dipaparkan Indriana (2011) yaitu gampang dibawa kemana-mana karena *size* yang kecil serta ringan, praktis juga penggunaannya akibatnya siswa bisa belajar dengan baik memakai metode ini, informasi yang dimuat gampang diingat karena metode ini beserta gambar dan sangat menarik perhatian dengan penggunaan huruf atau angka yang sederhana, akibatnya meningkatkan perkembangan otak guna lebih lama mengingat perintah yang ada, dan media *flashcard* bisa dipakai dalam bentuk permainan. Hotimah (2010) memaparkan bahwa media *flashcard* bisa memudahkan dalam merangsang kecakapan otak kanan guna mengingat gambar serta kata sebagai elemennya.

Dengan pandangan yang telah disampaikan maka bisa ditarik kesimpulan keuntungan media *flashcard* sebagai berikut.

- a. Ukuran yang tidak terlalu besar, media ini mudah dibawa dan praktis.
- b. Adanya gambar memudahkan siswa untuk mengingat informasi yang disajikan.
- c. Media yang menarik karena adanya komponen gambar dan huruf.
- d. Media dapat digunakan dalam bentuk permainan.

### **2.1.7 Pendidikan Karakter**

Berdasarkan dokumen Desain Induk Pendidikan Karakter terbitan Kementerian Pendidikan Nasional, Pendidikan Karakter diartikan pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang tujuannya untuk meningkatkan kecakapan siswa dalam menaruk ketentuan baik, menjaga apa yang baik, serta menerapkan kebaikan pada kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Sedangkan menurut Muslich (2011) pendidikan karakter ialah pendidikan yang menumbuhkan kepribadian dengan sepenuh hati yang memuat makna membentuk sifat atau pola perilaku yang dilandasi dengan watak yang positif bukan watak yang negatif. Pendidikan karakter berdasarkan Megawangi (2012) artinya sebuah perjuangan guna mengarahkan peserta didik untuk menaruk keputusan dengan mahir serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, akibatnya peserta didik bisa memberikan hal-hal positif terhadap lingkungannya. Pemaparan lain ditemukan Franky Gaffar ialah sebuah perubahan nilai-nilai kehidupan guna dikembangkan untuk pribadi masing-masing hingga bisa berperilaku kehidupan pada seseorang.

Sehingga bisa disimpulkan kalau pendidikan karakter artinya pendidikan yang membangun watak secara sepenuh hati dengan menerapkan beberapa aspek diantaranya pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan guna meningkatkan peserta didik dalam mengambil keputusan baik serta diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dikembangkan menjadi perilaku kehidupan pada seseorang.

### **2.1.8 Tujuan Pendidikan Karakter**

Pada dasarnya Pendidikan karakter bertujuan guna mengembangkan kualitas penyelenggaraan serta hasil pendidikan yang merujuk pada tercapainya penciptaan karakter dan akhlak mulia siswa secara merata, terpadu, serta sejalan, berdasarkan landasan kompetensi lulusan. Dengan pendidikan karakter dibutuhkan siswa bisa dengan mandiri mengembangkan serta memakai pengetahuannya, menelaah serta menginternalisasi juga mempersonalisasi nilai-nilai karakter serta akhlak mulia samapi tercapainya pada sikap sehari-hari.

Mengawali pendidikan karakter, seseorang cenderung akan cerdas, bukan hanya otaknya tetapi juga cerdas secara emosional. Kecerdasan emosional merupakan suplai utama guna mempersiapkan anak menyambut masa depan. Dengan kecerdasan emosional, seseorang cenderung berhasil ketika mengalami semua bentuk tantangan, didalamnya tantangan agar berhasil dengan akademis.

Hal tersebut sinkron terhadap rancangan tujuan pendidikan nasional yang ada di UUSPN31 No.20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3 : Pendidikan Nasional berguna meningkatkan kecakapan serta membentuk sifat juga peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan guna meningkatkan potensi siswa untuk menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Menelaah kedudukan pendidikan nasional, yaitu menyebarkan kecakapan serta membuat tabiat serta peradaban bangsa sewajibnya memberikan kesadaran yang tepat bahwa pendidikan wajib berdampak terhadap tabiat manusia/bangsa indonesia. Pendidikan Karakter bertujuan guna mengembangkan kualitas proses serta hasil pendidikan yang menunjukkan pada pembentukan karakter serta akhlak mulia siswa secara keseluruhan, terpadu, serta seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan di setiap pendidikan.

Dengan pendidikan Karakter siswa diperlukan bisa dengan mandiri mengembangkan serta memakai pengetahuannya, mengkaji juga menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter serta akhlak mulia sehingga terwujud di perilaku sehari-hari.

### **2.1.9 Nilai-nilai Pendidikan Karakter**

Nilai yang berkembang pada pendidikan karakter di Indonesia diartikan berasal dari 4 landasan. Pertama, kepercayaan. Dimana rakyat Indonesia adalah rakyat yang beragama. Karenanya kehidupan pribadi, bermasyarakat, serta bangsa umumnya dilandasi terhadap ajaran kepercayaan serta agamanya. Secara politis, kehidupan kenegaraan juga dilandasi dengan poin-poin yang berlandaskan dari agama. Dua, Pancasila. Nilai-nilai yang tertera pada Pancasila menjadi poin-poin yang mengarahkan kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya

serta seni. Pendidikan budaya serta karakter bangsa bertujuan menyiapkan siswa menjadi warga negara yang lebih baik, ialah warga negara yang mempunyai kecakapan, dan mengimplementasikan poin-poin pancasila di kehidupannya sebagai masyarakat. Ketiga, budaya. Nilai Budaya ini dijadikan landasan dalam pemberian arti untuk suatu model serta arti dalam komunikasi dengan sekitar. Kedudukan budaya yang seperti ini penting pada kehidupan masyarakat mewajibkan budaya menjadi landasan nilai dalam pendidikan budaya serta karakter bangsa.

Berdasarkan kajian nilai-nilai agama, norma-norma sosial, hukum, etika akademik serta kaidah-kaidah HAM sudah teridentifikasi butir-butir nilai yang diklasifikasikan menjadi 5 nilai diantaranya nilai-nilai perilaku manusia dengan kaitannya terhadap Tuhan YME, diri sendiri, sesama manusia dan sekitar serta kebangsaan. Sudut pandang nilai karakter ketika hubungannya terhadap tuhan ialah religius. Kedua, terdapat nilai karakter yang ada hubungannya terhadap diri sendiri ialah jujur, bertanggung jawab, bergaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, percaya diri, jiwa wirausaha, berfikir rasional serta kritis, mandiri, ingin tahu, serta cari ilmu. Ketiga, terdapat aspek nilai karakter dengan hubungannya terhadap sesama ialah sadar terhadap hak serta kewajiban diri serta orang lain, patuh akan aturan sosial, menghargai karya serta prestasi orang lain, santun, juga demokratis. Keempat, terdapat bagian nilai karakter dengan hubungannya terhadap lingkungan ialah peduli sosial serta lingkungan. Kelima, terdapat dimensi nilai kebangsaan ialah nasionalis serta menghargai keberagaman.

Sebagaimana pemaparan diatas bisa disimpulkan jika tidak sedikit nilai karakter yang tumbuh di sekolah yang wajib dilakukan setiap siswa guna mempunyai moral yang lebih terarah serta tidak menyimpang dari nilai-nilai karakter yang ada.

Menurut Kemendignas dalam Budiningsih (2013: 10-11) mengatakan bahwa nilai budaya pada naskah akademik peningkatan pendidikan Budaya serta Karakter Bangsa Kementrian sudah mendesain tidak sedikit nilai-nilai karakter (18 nilai) yang akan diajarkan serta ditanamkan pada peserta didik serta angkatan muda Indonesia. Nilai- nilai Pendidikan karakter ini bisa digambarkan dalam tabel dibawah.

Tabel 2.1 Nilai-nilai Pendidikan Karakter

| No. | Nilai       | Deskripsi   |
|-----|-------------|---|
| 1.  | Religius    | Sikap serta perilaku yang tunduk Ketika menjalankan anjuran agama yang dipercayainya, tenggang asa dengan agama lain, serta hidup rukun bersama kepercayaan agama yang berbeda. |
| 2.  | Jujur       | Perilaku perlu diterapkan teruntuk diri sendiri agar membuat pribadi menjadi orang yang bisa dipercaya oleh orang lain terkait ucapan, perilaku, serta pekerjaan.               |
| 3.  | Toleransi   | Sikap yang menghormati untuk menjalin kerukunan kepada orang yang berbeda agama, suku, etnis, pendapat, sikap, serta perilaku orang lain yang berbeda dari dirinya.             |
| 4.  | Disiplin    | Perilaku yang mencerminkan tindakan tertib serta patuh terhadap segala ketentuan serta aturan.  |
| 5.  | Kerja keras | Tindakan yang mencerminkan usaha untuk mengantisipasi segala halangan belajar serta tugas, juga menyelesaikan tugas dengan baik.  |
| 6.  | Kreatif     | Berpikir serta melangsungkan sesuatu guna memperoleh cara serta hasil terbaru yang telah dimiliki.  |
| 7.  | Mandiri     | Sikap serta tindakan yang tidak bergantung terhadap orang lain ketika menyelesaikan tugas.  |
| 8.  | Demokratis  | Bagaimana berpikir, bersikap, serta bertindak yang menilai atas hak serta kewajiban pribadi   |

|     |                         |   |
|-----|-------------------------|---|
|     |                         | juga sekitar.   |
| 9.  | Rasa Ingin Tahu         | Sikap serta perilaku yang selalu berusaha guna mengetahui lebih jauh serta menyeluruh terhadap suatu hal yang sedang diamati, dilihat, serta didengar.    |
| 10. | Semangat Kebangsaan     | Bagaimana berpikir serta bertindak juga pengetahuan yang meyakini harapan bangsa serta negara lebih dari kepentingan pribadi serta kelompoknya.           |
| 11. | Cinta Tanah Air         | Perilaku yang menggambarkan kesetiaan, kepedulian, serta penghargaan yang tinggi kepada bahasa, lingkungan fisik, sosial budaya, ekonomi serta politik.   |
| 12. | Menghargai Prestasi     | Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan oranglain. |
| 13. | Bersahabat/ Komunikatif | Perilaku yang menunjukkan rasa gembira ketika berbicara serta beradaptasi dengan orang lain.  |
| 14. | Cinta Damai             | Perilaku, perkataan, serta tindakan yang menghindari integritas pada sebuah kelompok akibatnya orang lain merasa senang serta aman atas kehadirannya.     |
| 15. | Gemar Membaca           | Kebiasaan yang menyempatkan waktu guna membaca yang berdampak kebijakan bagi dirinya.   |
| 16. | Mengindahkan            | Sikap serta tindakan yang selalu berusaha membendung kerusakan terhadap lingkungan  |

|     |                     |  |
|-----|---------------------|--|
|     | Lingkungan          | sekitar serta usaha yang digagas guna mengindai kerusakan alam yang telah ada.   |
| 17. | Mengindahkan Sosial | Sikap serta tindakan yang mencerminkan selalu ingin membantuan terhadap orang lain yang memerlukan.                                    |
| 18. | Tanggung Jawab      | Sikap serta perilaku orang guna melakukan fungsi serta kewajibannya untuk pribadi, masyarakat, lingkungan, negara serta sang pencipta. |

Budiningsih (2013: 10-11)

Sebagaimana tabel diatas bisa disimpulkan berbagai moralits peserta didik terdapat 18 diantaranya : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kreatif, Mandiri, Rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat, gemar membaca, mengindahkan lingkungan, mengindahkan sosial, tanggung jawab, dan lain-lain. Sekolah menumbuhkan nilai budaya pada tabel diatas, agar peserta didik tidak salah jalur dari nilai budaya yang tumbuh disekolah. Peserta didik wajib mengikuti agar tidak terjerumus pada nilai karakter yang bersifat negatif, umumnya nilai karakter itu dicantumkan pada tata tertib sekolah yang kemudian wajib dipatuhi serta ditaati. Apabila peserta didik melampaui akibatnya pendidik ada pada lingkungan sekolah harus memberi peringatan siswa agar tidak melakukannya atau memberi nasihat dan bisa juga memberi hukuman agar siswa tidak berkelanjutan melakukan kesalahannya.

Sebagaimana pemaparan ragam nilai karakter diatas, penulis mengembangkan isi sebagai acuan untuk membuat media pembelajarn *flashcard* sehingga siswa akan mengenali apa saja aturan dan nilai-nilai karakter yang berkembang pada keberlangsungan di Sekolah.

#### 2.1.10 Membaca Permulaan

Solchan (2009: 66) membaca permulaan ialah kecakapan membaca yang difokuskan terhadap kecakapan membaca tingkat dasar, ialah kecakapan meleak huruf. Artinya siswa bisa mengubah serta mengucapkan lambang bunyi tulis

menjadi bunyi bermakna. Kecakapan lainnya adalah mengembangkan kecakapan membaca dalam proses melek wacana. Proses ini disebut sebagai proses kecakapan yang sebenarnya karena peserta didik sudah bisa mengubah lambang tulis ke bunyi berarti yang diikuti pemahaman. Menurut Slamet (2008: 58), kecakapan membaca permulaan bisa berdampak terhadap kebiasaan membaca selanjutnya. Ini dikarenakan membaca permulaan ialah kecakapan dasar yang wajib dikuasai peserta didik. Menurut Iskandarwassid (2008) tujuan membaca permulaan yaitu, (1) mengetahui lambang serta simbol bahasa, (2) mengenali kata serta kalimat, (3) mendeteksi gagasan inti serta kata kunci, (4) melafalkan kembali inti bacaan pendek. Sebagaimana penjelasan terkait metode membaca permulaan adalah belajar membaca yang diperoleh dari penglihatan seseorang pada sumber bacaan yang dimulai dari melihat huruf juga suku kata selanjutnya membaca dalam bentuk kata atau kalimat. Membaca tahap permulaan juga harus terus dikembangkan karena akan ada membaca pada tahap lanjut.

#### **2.1.11 Kemampuan Membaca Permulaan**

Menurut Ismawati (2017: 48) membaca permulaan ada pada kelas I serta II dengan membaca permulaan dihibau siswa bisa mengetahui huruf, suku kata, kata, serta kalimat. Proses membaca permulaan ini diberikan ke siswa arahnya ialah membentuk landasan prosedur membaca, diantaranya kecakapan mengasosiasikan huruf terhadap bunyi bahasa yang umumnya diwakili serta memupuk membaca sebagai tindakan kekiri serta kekanan. Menurut Hidayah (2018: 88-89) dalam proses membaca permulaan peserta didik diberitahu perihal:

- a. Ucapan kata (menirukan guru)
- b. tekanan kata serta kalimat, huruf-huruf tidak sedikit dipakai pada kata serta kalimat sederhana yang telah diketahui siswa
- c. Kata-kata baru yang berarti (memakai huruf yang telah diketahui).

Berdasarkan paparan tentang kemampuan membaca permulaan penulis menarik kesimpulan bahwa siswa harus bisa mengetahui huruf, suku kata, kata, serta kalimat sehingga siswa dapat melafalkan ucapan kata yang termuat dalam media pembelajaran itu.