**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kemampuan Membaca Permulaan**
3. **Pengertian Membaca Permulaan**

“Membaca merupakan kata kerja dari Bahasa Indonesia yang artinya melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis” (Tim Reality, 2008: 79). Sedangkan permulaan merupakan kata benda dari Bahasa Indonesia yaitu awal, yang paling pertama atau yang pertama sekali. Menurut Tampubolon (1993: 62) bahwa:

“Membaca pada hakekatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna tulisan, walaupun dalam kegiatan itu terjadi proses pengenalan huruf-huruf. Dikatakan kegiatan fisik, karena bagian-bagian tubuh, khususnya mata, yang melakukannya. Dikatakan kegiatan mental karena bagian-bagian pikiran, khususnya persepsi dan ingatan, terlibat di dalamnya”.

Sedangkan menurut Wahyuni, S. dkk (2008: 16) bahwa:

“Membaca permulaan adalah suatu proses keterampilan dan proses kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada mengenalan huruf dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penguasaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat”.

Menurut Montessori (Hainstock, 2002: 103) “masa peka anak untuk belajar membaca dan berhitung berada di usia 4-5 tahun, karena di usia ini anak lebih mudah membaca dan mengerti angka”. Doman (2005: 44) menyarankan “sebaiknya anak mulai belajar membaca di periode usia 1 hingga 5 tahun”. Menurutnya, pada masa ini otak anak bagaikan pintu yang terbuka untuk semua informasi, dan anak bisa belajar membaca dengan mudah dan alamiah. Namun menurut Dardjowidjojo (2003: 301), “dari segi neurologis pada usia 1 tahun otak baru berkembang 60% dari otak orang dewasa. Di usia ini anak belum dapat mengidentifikasi letak garis lurus dan setengah lingkaran apalagi kombinasinya, maka anak belum mungkin belajar membaca”. Dardjowidjojo (2003: 301) kemudian menyebutkan bahwa:

8

“Membaca hanya dapat dilakukan ketika anak sudah memenuhi prasyarat-prasyarat tertentu untuk berbicara. Prasyarat ini antara lain: menguasai sistem fonologis (bunyi), sintaksis (struktur kalimat), dan kemampuan semantik (kaitan makna antar kata). Istilah ini meliputi banyak aspek kepekaan anak terhadap struktur bunyi kata lisan, menentukan kemampuan memetakan bunyi ke simbol, penting untuk membaca, menulis, dan mengeja. Faktor ini pula yang nantinya menjadi dasar untuk membedakan kemampuan membaca pada anak normal dan pembaca lemah”.

Menurut Wahyono (2011) pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan atau kemampuan membaca. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah anak didik dituntut dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut, untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa.

Sedangkan menurut Steinberg dalam Susanto (2011: 83) mengemukakan bahwa membaca dini adalah:

“Membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak pra sekolah. Program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran”.

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan proses pemahaman terhadap lambang-lambang tulisan. Membaca merupakan salah satu kegiatan untuk mendapatkan informasi.

1. **Faktor-Faktor yang Mendukung Kesiapan Membaca Permulaan Anak**

Menurut Tampubolon (1993: 42) yang dimaksud dengan kesiapan membaca *(reading readiness)* ialah “tingkat kematangan seorang anak yang memungkinkannya belajar membaca tanpa suatu akibat negatif. Kematangan yang dimaksud di sini meliputi kematangan fisik, mental, linguistik (bahasa) dan sosial”.

Keinginan anak untuk membaca merupakan salah satu indikator yang menentukan siap tidaknya dia belajar membaca. Tumbuhnya motivasi instrinsik ini perlu mendapat stimulus yang positif dari lingkungan anak. Peranan orang tua dan guru dalam menumbuhkan keinginan anak untuk membaca memiliki kontribusi yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilakukan sedini mungkin, dalam tahun-tahun awal kehidupan anak, misalnya melakukan kontak fisik dengan buku, membacakan buku cerita untuk anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk menyentuh, membuka, dan mengamati buku.

Untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertakan dengan kesiapan membaca. Menurut Tzu dalam Susanto (2011: 84) bahwa kesiapan membaca ini dapat diidentifikasi dari berbagai perilaku yang diperlihatkan anak, yaitu:

* 1. Rasa ingin tahu tentang benda-benda di dalam lingkungan manusia, proses, dan sebagainya.
  2. Mampu untuk menerjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambarkannya.
  3. Menyeluruh dalam pembelajaran.
  4. Melalui kemampuan berkomunikasi dengan bahasa percakapan khususnya dalam kalimat.
  5. Memiliki kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan dalam suara secara cukup baik untuk mencocokkan atau suara dengan lainnya.
  6. Keinginan untuk belajar membaca.
  7. Memiliki kematangan emosional yang cukup baik untuk dapat konsentrasi dan terus-menerus dalam suatu tugas.
  8. Memiliki kepercayaan diri dan stabilitas emosi.

1. **Tahap-Tahap Membaca Permulaan**

Menurut Steinberg dalam Susanto (2011: 90) mengatakan bahwa “kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi menjadi atas empat tahap perkembangan, yaitu: 1) tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, 2) tahap membaca gambar, 3) tahap pengenalan bacaan, 4) tahap membaca lancar”. Berikut penjelasannya:

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan.

Pada tahap ini, anak mulai belajar mengenal dan menggunaka buku, mereka juga mulai menyadari bahwa buku ini penting, kemudian anak mulai membolak-balik buku, dan kadang-kadang mereka membawa buku kesukaannya.

1. Tahap membaca gambar.

Pada tahap ini anak di usia Taman Kanak-kanak telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mereka mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya. Anak sudah menyadari bahwa buku terdiri dari bagian depan, tengah, dan bagian akhir.

1. Tahap pengenalan bacaan.

Pada tahap ini, anak usia Taman Kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata) dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda-benda di lingkungannya.

1. Tahap membaca lancar

Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

1. **Tujuan dan Manfaat Membaca Permulaan**

Dalam mengenalkan membaca pada anak, ternyata memiliki tujuan dan manfaat bagi manusia itu sendiri kususnya bagi anak usia dini. Menurut Soejono dalam Lestary (2004: 12) pengajaran membaca permulaan, memiliki tujuan yang membuat hal- hal yang harus dikuasai anak didik secara umum, yaitu:

1. Mengenalkan anak didik pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi.
2. Melatih keterampilan anak didik untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.
3. Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktekkan dalam waktu singkat ketika anak didik belajar membaca lanjut.

Sedangkan menurut Dhieni, dkk (2008: 8) bahwa terdapat beberapa tujuan dalam membaca, antara lain:

* 1. Untuk mendapatkan informasi.
  2. Agar citra dirinya meningkat.
  3. Melepaskan diri dari kenyataan.
  4. Rekreatif.
  5. Mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis.
  6. Tanpa tujuan apa-apa atau karena ditugaskan dan untuk anak tujuan membaca juga bisa untuk belajar.

Selanjutnya menurut Dhieni, dkk (2008: 23) bahwa “tujuan dalam mengembangkan kemampuan membaca adalah untuk mengembangkan sikap positif terhadap membaca, mengembangkan konsep tentang buku dan pemahaman teks”. Sedangkan menurut Wahyuni (2008: 7) kegiatan membaca mempunyai manfaat yang sangat besar pada diri, antara lain:

“1) Membaca menambah kosakata dan pengetahuan tata bahasa dan tata kalimat. Membaca memperkenalkan kota pada banyak ragam ungkapan kreatif. Dengan demikian, dapat mempertajam kepekaan bahasa dan kemampuan menyatakan perasaan. 2) Bayak buku dan artikel yang mengajak kita untuk berintrospeksi diri dan melontarkan pertanyaan serius mengenai nilai, perasaan, dan hubungan kita dengan orang lain. 3) Membaca memicu imajinasi. Buku atau bacaan yang baik mengajak kita membayangkan dunia beserta isinya, lengkap dengan segala kejadian, lokasi dan karakternya”.

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan membaca permulaan anak tidak hanya sebatas mengeja huruf menjadi kata, tetapi lebih dari itu. Setelah anak mampu mengeja huruf demi huruf menjadi kata, anak diajarkan lagi mengeja kata demi kata sehingga membentuk kalimat. Jadi pada tahap membaca permulaan anak diharapkan sudah mampu membaca kata demi kata dan membaca kalimat-kalimat pendek. Kemampuan inilah yang akan dikembangkan pada tahap membaca selanjutnya. Jadi kemampuan membaca permulaan merupakan dasar bagi anak dalam mengembangkan kemampuannya pada tahap membaca yang lebih tinggi, seperti membaca cepat atau membaca pemahaman,membaca luas, dan membaca sesungguhnya.

**e. Indikator kemampuan membaca permulaan**

Pada kurikulum 2004 disebutkan bahwa kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh anak pada tahap membaca permulaan yang diterapkan di Taman kanak-kanak adalah:

1. Membaca gambar yang memiliki kata sederhana.
2. Mengenal huruf vokal dan konsonan.
3. Membaca nama sendiri

Agar pemahaman kita lebih jelas dan lebih baik tentang ketiga indikator tersebut, maka berikut akan dijelaskan satu persatu

1. Membaca gambar yang memiliki kata sederhana

Anak-anak usia pra sekolah biasanya sangat menyukai gambar. Untuk kegiatan membaca permulaan, media gambar sangat cocok dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi pada media pembelajaran tersebut tercantum gambar dan kata-kata sederhana yang saling berkaitan. Dengan demikian anak lebih mudah mengetahui bacaan tersebut karena adanya gambar.

1. Mengenal huruf vokal dan konsonan

Anak usia taman kanak-kanak harus mengetahui huruf-huruf vokal dan konsonan. Agar mereka mengetahui huruf-huruf tersebut guru dapat mempergunakan kartu kata bergambar/*flashcard* sehingga pembelajaran terasa lebih menarik oleh anak.

1. Membaca nama sendiri

Nama adalah identitas seseorang. Setiap anak tentu bangga akan namanya. Mempergunakan nama sebagai media pembelajaran tentu sangat menarik minat anak untuk belajar. Oleh karena itu, guru sebaiknya mengajak anak untuk membaca namanya sendiri dengan lengkap sehingga pengetahuan anak tentang hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan dapat dikembangkan.

1. **Kartu Kata Bergambar (*Flashcard*)** 
   1. **Pengertian Kartu Kata Bergambar *(flashcard)***

Banyak cara untuk menstimulasi kemampuan membaca salah satunya dengan mempergunakan kartu kata bergambar atau *flashcard.* Metode *flashcard* adalah metode yang memperkenalkan kata-kata kepada anak diikuti dengan gambarnya yang berada dalam satu media. Anak-anak yang efektif belajar dengan melihat (visual) akan sangat terbantu dengan media yang mempergunakan gambar. Menurut Punadji dan Sihkabuden (2005: 6) kartu kata atau biasa disebut “*flashcard* atau *Education card* adalahkartu kata bergambar yang dilengkapi kata-kata”, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman seorang ahli bedah otak dari Philadelphia. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompok-kelompokkanantara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya.

*Flashcard* atau Media kartu gambar merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau dua dimensi, yaitu media yang mempunyai panjang dan lebar.

* 1. **Kegunaan *Flashcard***

Kegunaan dari metode ini melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak dini. Menurut Lestari (2010), media *flashcard* mempunyai kegunaan sebagai berikut :

“1) Untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; 3) Menimbulkan kegairahan belajar; 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; 5) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya”.

Sedangkan menurut Wibawa dalam Ratnasari (2003: 16), “*flashcard* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya’. Sedangkan menurut Arsyad (2005: 119) bahwa :

*“Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi”.

Media kartu kata atau *flashcard* adalah media visual yang merupakan bagian dari media sederhana, kartu kata adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memuat kata-kata, gambar atau kombinasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas untuk mengembangkan pembendaharaan kata pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya. Selanjutnya Surana dalam Eni (2011) mengemukakan bahwa permainan *flashcard* adalah salah satu bentuk permainan berupa kartu yang memuat gambar dan kata sengaja dirancang untuk meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosa kata.

Hal senada dikemukakan Sutan dalam Sanjaya (2006: 9) bahwa:

*“Flashcard* adalah salah satu metode membaca gambar dengan menggunakan kartu-kartu untuk memperkenalkan kosa kata. Kartu tersebut memuat gambar dan kata yang akrab di sekeliling anak, misalnya nama anak, buah-buahan, anggota keluarga, serta memiliki huruf yang berukuran besar. Berulang-ulang kali kartu tersebut diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacaannya sehingga terbentuk suatu rantai kaitan mental, yaitu hubungan antara yang dilihat, diingat dan didengar”.

Menurut beberapa pendapat yang telah dikemukakan, penulis dapat menyimpulkan bahwa *flashcard* memiliki kelebihan sebagai media, metode, sekaligus permainan berupa kartu baca yang berisi tulisan dan gambar yang bermanfaat untuk membantu meningkatkan keterampilan bicara dan membaca dengan cepat.

* 1. **Manfaat dan Tujuan *flashcard***

*Flashcard*  memiliki peran dalam membantu memudahkan anak dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia dan kemampuan membaca. Menurut Surana dalam Eni (2011) menjelaskan manfaat lain dari *flashcard* adalah:

1. Belajar membaca sedini mungkin.
2. Mengembangkan daya ingat otak kanan.
3. Melatih kemampuan konsentrasi.
4. Meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat.

Menurut Semiawan (2000: 17) “bermain kartu kata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak”. Kartu gambar yang diperlihatkan kepada anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa, menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi di lingkungannya. Media *flashcard*  tergolong media berbasis visual yang memegang peranan penting dalam pembelajaran, menurut Latkheru (1982: 42) media kartu kata bergambar memiliki beberapa tujuan seperti:

“1) Dapat merangsang minat dan perhatian anak didik; 2) Dapat membantu anak didik dalam mengingat informasi bahan-bahan verbal; 3) Bersifat kongkrit, melalui gambar anak didik dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan didalam kelas”.

Maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dalam media pembelajaran guru harus lebih tahu tujuan media pembelajaran yang digunakan agar dalam mencapai indikator dapat terarah dan untuk mencapai tingkat perkembangan anak dalam media tersebut dapat meningkat.

Pemilihan gambar-gambar pada *flashcard* dalam pembelajaran tentu harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar tersebut hendaknya menampilkan gagasan, informasi, konsep-konsep yang mendukung tujuan, serta kebutuhan pengajaran. Pemilihan gambar *flashcard*  dalam pembelajaran pun harus memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

1. **Keuntungan *flashcard***

Selanjutnya Rivai (2001: 1) mengemukakan beberapa keuntungan *flashcard*, antara lain:

“1) Mudah dibawa, praktis; 2) Mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat besar; 3) Pokok-pokok pembicaraan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar yang dirangkai berurutan; 4) Cocok untuk digunakan dalam kelompok kecil(tidak lebih dari 30 orang); 5) Selain guru, anak ikut dilibatkan pada saat penyajiannya”.

1. ***Flashcard* sebagai Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada prinsipnya membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga materi pembelajaran bisa dipahami oleh anak didik. Dengan kata lain, anak didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2001: 7) bahwa “media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian anak sehingga terjadi“. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software)* atau/dan alat (*hardware*).

Begitupun dengan *flashcard,* kartu gambar yang diperlihatkan kepada anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi di lingkungannya. Media *flashcard* tergolong dalam media berbasis visual yang memegang peranan penting dalam proses belajar. Arsyad (Sumanto, 2011) mengemukakan bahwa, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Pendapat tersebut dipertegas lagi oleh Yunus dalam Arsyad (2000: 16) bahwa:

“Media pengajaran paling besar pengaruhnya pada indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidak sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat atau melihat dan mendengarnya. Seperti halnya media yangt lain, *flashcard* memiliki keuntungan tersendiri”.

1. **Rancangan Pembuatan *Flashcard***

Menurut Lestari (2010), dalam memilih media untuk kepentingan yang disesuaikan dengan tema harus disesuaikan dengan kriteria-kriteria sebagai berikut.

1. Kesederhanaan, secara umum kesederhanaan itu mengacuh kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.
2. Keterpaduan, mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama;.
3. Penekanan, meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian anak didik.
4. Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
5. Bentuk, bentuk yang aneh dan asing bagi anak dapat meningkatkan minat dan perhatian.
6. Garis, garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian anak untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
7. Tekstur, tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus.
8. Warna, merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik.
9. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan, Tingkat Pencapaian Pengajaran (TPP), Lingkup Perkembangan (LP) dan indikator yang telah ditetapkan.
10. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak.
11. Kemudahan memperoleh media.
12. Keterampilan guru dalam menggunakannya
13. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
14. Sesuai dengan taraf berpikir anak.
15. **Jenis-Jenis Media**

Bermacam-macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada anak didik melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Maka dari itu guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkahlaku anak untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Bentuk dari media sangat beragam, dari ragam media tersebut dapat dijumpai berbagai macam klasifikasi media pembelajaran dibedakan menurut tujuan dan kepentingannya. Adapun jenis-jenis media menurut Sanjaya (2006: 171) adalah: “a. Benda asli yang berada dilingkungan anak, b. Papan planel, c. Media kartu kata, d. Dekak-dekak, e. Media kartu kata bergambar, f. Papan berpaku”.

1. **Langkah-Langkah Penggunaan *Flashcard***

Anak-anak pada sekarang ini sangat pesat dalam perkembangan rasa ingin tahunya, seperti ketika mereka bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitarnya pembendaharaan kosakata dalam pengucapan sangat kurang. Menurut Shinny (2011: 111):

“Untuk kemahiran berbicara misalnya, kartu yang diperlukan adalah kartu yang berisi dialog yang dibagikan secara berpasangan dengan bentuk kartu yang lebih kecil, sedangkan untuk kemahiran menulis kartu dibagi perseorangan sesuai dengan model latihan yang diinginkan tujuan pembelajaran, untuk kemahiran membaca dibutuhkan kartu yang besar dengan tulisan yang jelas dan bergambar agar terbaca oleh kelas”.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan menurut Shinny (1991: 111) adalah sebagai berikut:

* 1. Guru menyiapkan kartu kata sebagai bahan yang akan diajarkan kepada anak.
  2. Guru memperlihatkan kartu kata yang mempunyai gambar dan sebuah kata.
  3. Guru mengucapkan kata yang ada dalam kartu sambil memperlihatkan gambar yang ada dalam kartu, dan guru mengulang berkali-kali sampai anak paham.
  4. Guru mempersilahkan anak didik mengucapkan kembali bunyi yang ada dalam kartu.
  5. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlangsung.

Guru juga bisa berkreasi dengan model permainan yang lain, sesungguhnya masih banyak cara lain dalam penggunaan *flashcard*. Cara berbeda yang digunakan akan membuat suasana gembira, belajar menjadi suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Hal inilah yang sebenarnya lebih berharga, anak menjadi cerdas.

1. **Kerangka Pikir**

Membaca pada anak usia dini merupakan proses aktifitas dalam menangkap simbol-simbol atau lambang baik dalam bentuk huruf, kata, maupun gambar. Dengan membaca anak dapat mengenal huruf, bunyi huruf, mampu memahami makna berdasarkan gambar. Kemampuan membaca awal akan membantu anak dalam proses membaca lanjutan atau tahap membaca lancar.

Oleh karena itu sebelum anak memasuki membaca kompleks perlu adanya kegiatan membaca awal, dengan memiliki kemampuan dalam membaca, akan dapat memudahkan anak memahami dan menangkap makna yang terkandung dalam suatu objek yang sedang dibaca, karena itu untuk mengembangkan kemampuan membaca bagi anak tentunya menjadi suatu kewajiban bagi orangtua, guru, maupun masyarakat untuk memilih metode atau cara yang tepat untuk menstimulus kemampuan membaca pada anak tanpa ada paksaan dari siapapun, salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak adalah metode permainan kartu kata bergambar.

Metode kartu bergambar *(flashcard)* merupakan pengenalan huruf dan kata melalui kartu bergambar sehingga dapat meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan kosa kata. Dengan metode yang menggunakan media kartu kata bergambar anak akan merasa senang karena proses tersebut dengan cara bermain sehingga kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan.

Guru pada khususnya sebagai tenaga pendidik, harus memiliki kualifikasi dan strategi yang handal dalam mengatasi berbagai fenomena sosial yang mempengaruhi perilaku anak didiknya. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan yang menggambarkan korelasi antara perilaku sosial manusia dengan strategi guru dalam menangani perilaku anak.

Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Belum mampu membaca gambar yang memiliki kata sederhana
2. Belum mampu mengenal huruf vokal dan konsonan
3. Belum mampu membaca nama sendiri

Kemampuan membaca permulaan anak masih rendah

Langkah-langkahnya:

1. Guru menyiapkan kartu kata sebagai bahan yang akan diajarkan kepada anak
2. Guru memperlihatkan kartu kata yang mempunyai gambar dan sebuah kata
3. Guru mengucapkan kata yang ada dalam kartu sambil memperlihatkan gambar yang ada dalam kartu dan guru mengulang berkali-kali sampai anak paham
4. Guru mempersilahkan anak didik mengucapkan kembali bunyi yang ada dalam kartu
5. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlangsung

Penggunaan *flashcard*

P

1. Mampu membaca gambar yang memiliki kata sederhana
2. Mampu mengenal huruf vokal dan konsonan
3. Mampu membaca nama sendiri

Meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu jika menggunakan *flashcard* dalam pembelajaran maka kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat.