

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran menurut Sholihatin (2012, hlm. 4) adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar peserta didik, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sependapat dengan Sholihatin, Yamin (2013, hlm. 7) mengatakan bahwa strategi pembelajaran berkaitan dengan pendekatan pembelajaran sebagai suatu cara yang tersusun dalam menyampaikan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat lain diungkapkan oleh Suyono (2014, hlm. 20) bahwa strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan peserta didik, pengelolaan pendidik, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Suyadi (2012, hlm. 4) menjelaskan strategi pembelajaran adalah cara yang dipilih pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran menurut Darmasyah (2010, hlm. 17) merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Strategi pembelajaran terkait dengan bagaimana materi disiapkan, metode apa yang terbaik untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut, dan bagaimana bentuk evaluasi yang tepat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pembelajaran.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah serangkaian rencana kegiatan pembelajaran dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

2. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran

Majid (2013, hlm. 10-11) dalam bukunya yang berjudul Strategi Pembelajaran, terdapat lima macam strategi pembelajaran yaitu:

a) Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Strategi pembelajaran langsung pada umumnya dirancang secara khusus untuk mengembangkan aktivitas belajar peserta didik yang berkaitan dengan aspek pengetahuan *procedural* (pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu yang dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi) yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Fokus utama dari pembelajaran ini adalah pelatihan-pelatihan yang diterapkan dari keadaan nyata yang sederhana sampai yang lebih kompleks. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap. Pembelajaran langsung biasanya bersifat deduktif. Kelebihan strategi ini adalah mudah untuk direncanakan dan dilaksanakan, sedangkan kelemahan utama adalah membangun dan mengembangkan kemampuan-kemampuan, proses-proses dan sikap yang diperlukan untuk pemikiran kritis dan berhubungan interpersonal serta belajar kelompok.

b) Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*Indirect Instruction*)

Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan peserta didik yang tinggi dalam melakukan observasi, penyelidikan, menggambarkan inferensi berdasarkan data. Dalam pembelajaran tidak langsung, peran pendidik beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (*resource person*). Selain itu pendidik memberi kesempatan agar peserta didik terlibat dan memberi umpan balik. Pendidik merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat. Pembelajaran tidak langsung menggunakan bahan-bahan cetak, non cetak atau sumber-sumber lainnya. Pada pembelajaran tidak langsung pendidik memfasilitasi peserta didik untuk berfikir, antara lain melalui kegiatan berikut: 1) pengajuan pertanyaan yang tidak mengarah, dan selanjutnya memunculkan ide pada diri peserta didik; 2) menangkap isi pembicaraan atau jawaban peserta didik yang dapat digunakan untuk menolong mereka dalam melihat permasalahan secara lebih teliti; 3) menarik kesimpulan dari diskusi kelas yang mencakup berbagai pertanyaan yang berkembang; 4)

menggunakan waktu tunggu untuk memberi kesempatan berfikir pada peserta didik dan memberi penjelasan.

c) Strategi pembelajaran interaktif (*Interactive Instruction*)

Strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat menyajikan bahan pelajaran. Pendidik menjadi pemeran utama dalam menciptakan suasana interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan dengan sumber pelajaran sebagai penunjang tercapainya tujuan belajar. Strategi pembelajaran interaktif lebih berbentuk pada diskusi dan saling berbagi. Diskusi akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan, pendidik atau kelompok. Dalam strategi ini dikembangkan metode-metode interaktif. Didalam strategi ini terdapat kelompok kecil dan kerja sama secara berpasangan.

d) Strategi pembelajaran melalui pengalaman (*Experiential Learning*)

Strategi belajar melalui pengalaman ini berpusat pada peserta didik, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan strategi belajar melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar. Pendidik dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Contohnya, menggunakan metode simulasi dan metode observasi. Tujuan dari belajar bukan semata-mata berorientasi pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Orientasi sesungguhnya dari proses belajar adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik.

e) Strategi pembelajaran mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah merencanakan pembelajaran yang dibuat oleh peserta didik dan dibantu oleh pendidik. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau kelompok kecil. Proses pembelajaran mandiri memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mencerna materi ajar dengan sedikit bantuan pendidik. Mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan materi yang sudah dirancang khusus, sehingga masalah dan kesulitan sudah diatasi sebelumnya. Strategi belajar mandiri sangat bermanfaat

karena dianggap mudah, tidak mengikat, serta melatih kemandirian peserta didik dan tidak tergantung kepada pendidik.

Jenis-jenis strategi pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2014, hlm. 148-150) sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan strategi proses penyampaian materi secara verbal dari pendidik terhadap peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran yang optimal.

2. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Strategi pembelajaran berbasis masalah mengutamakan proses belajar, dimana tugas pendidik harus memfokuskan diri untuk membantu peserta didik mencapai keterampilan mengarahkan diri. Pembelajaran berdasarkan masalah penggunaannya di dalam tingkat berpikir lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah termasuk bagaimana belajar.

3. Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Strategi pembelajaran CTL adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan nyata, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.

4. Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI)

Strategi inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung, peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar.

5. Strategi Pembelajaran Afektif

Strategi pembelajaran afektif adalah strategi yang bukan hanya bertujuan untuk mencapai dimensi yang lainnya, yaitu sikap dan keterampilan afektif berhubungan dengan volume yang sulit diukur karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam. Kemampuan sikap afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berupa tanggungjawab, kerja sama, disiplin, komitmen,

percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain dan kemampuan mengendalikan diri.

6. Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarpeserta didik. Tujuan pembelajaran kooperatif setidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

7. Strategi Peningkatan Kemampuan Berfikir

Strategi peningkatan kemampuan berfikir adalah strategi pembelajaran yang bertumpu pada perkembangan berfikir peserta didik melalui telaah fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajukan.\

8. Strategi Pembelajaran PORPE

Strategi Pembelajaran PORPE (*Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate*) yaitu strategi yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengaktifkan dirinya dalam mempelajari sebuah konsep melalui kegiatan merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi tahapan belajar yang dilaksanakannya, mempelajari proses yang berkenaan dengan mempersiapkan diri menghadapi ujian uraian, dan menggunakan proses menulis sebagai alat untuk mempelajari teks bacaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran terdapat banyak jenisnya. Jenis-jenis strategi pembelajaran terdiri dari: strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tidak langsung, strategi pembelajaran berbasis masalah, strategi pembelajaran kooperatif, strategi pembelajaran kontekstual, strategi pembelajaran inkuiri, strategi pembelajaran PORPE, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan salah satu jenis strategi pembelajaran yaitu strategi pembelajaran PORPE (*Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate*).

B. Strategi PORPE

1. Pengertian Strategi PORPE

Simpson (1988, hlm. 152) menyatakan bahwa “*PORPE is an independent study strategy which operationalizes the cognitive and metacognitive processes that effective readers engage in to understand and subsequently learn content area material.*” Pernyataan ini berarti bahwa PORPE adalah strategi pembelajaran mandiri yang mengoperasionalkan proses kognitif dan metakognitif bahwa pembaca efektif terlibat dalam memahami dan kemudian mempelajari isi materi. PORPE (*Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate*) menurut Abidin (2012, hlm. 117) adalah strategi yang digunakan untuk mempelajari materi buku dimana pembaca membuat dan menjawab pertanyaan esai. Zuchdi (2011, hlm. 153) mengungkapkan strategi PORPE (*Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate*) merupakan suatu strategi membaca untuk studi yang dikembangkan oleh Simpson, yang didesain untuk menolong peserta didik dalam: (1) secara aktif merancang, memantau, dan mengevaluasi materi bacaan yang dipelajari; (2) mempelajari proses yang terlibat dalam menyiapkan ujian esai; dan (3) menggunakan proses menulis sebagai sarana untuk mempelajari materi bidang studi.

Dapat disimpulkan bahwa strategi PORPE merupakan salah satu strategi pembelajaran membaca yang baik untuk mengembangkan dan mengontrol aktivitas kognitif peserta didik saat kegiatan pembelajaran terutama pada kegiatan membaca pemahaman.

2. Langkah-Langkah Strategi PORPE

Pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan strategi PORPE dikembangkan sesuai langkah-langkah yang dikemukakan oleh Zuchdi (2011, hlm. 120) yaitu sebagai berikut:

- a) *Predict* (memprediksi), peserta didik memprediksi isi teks dengan menyusun pertanyaan-pertanyaan yang ingin diketahui oleh peserta didik.
- b) *Organize* (organisasi), peserta didik mengorganisasi pertanyaan prediksi dalam bentuk peta konsep. Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik dalam menyusun pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk peta konsep yang runtut.

- c) *Rehearse* (berlatih), peserta didik membaca teks bacaan secara sekilas dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah diorganisasikan.
- d) *Practice* (praktik), peserta didik menemukan gagasan utama setiap paragraf dan menuliskan kembali teks yang dibaca dengan menggunakan bahasa sendiri.
- e) *Evaluate* (mengevaluasi), peserta didik mengecek kembali pertanyaan prediksi, peta konsep, dan tulisan yang telah dibuat peserta didik sesuai dengan isi teks yang dibaca dengan bahasa sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi ini berisi aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik secara mandiri, sehingga dengan mempelajari teks tersebut mereka dapat menguasai dan memahami bacaan yang diberikan.

Langkah-langkah Strategi PORPE menurut Abidin (2012, hlm. 117) adalah sebagai berikut :

1. *Predict*

Langkah pertama ini didesain untuk membuat para peserta didik memprediksi pertanyaan-pertanyaan esai yang potensial untuk membimbing mereka melakukan kegiatan sesudah menyelesaikan suatu bacaan. Dalam mengerjakan hal ini, para peserta didik diharapkan memperjelas tujuan mereka dalam membaca, mengidentifikasi aspek-aspek penting dalam teks, dan memfokuskan pada pokok isi bacaan. Pertanyaan-pertanyaan esai yang diprediksi haruslah yang menyebabkan para peserta didik menyintesis dan mengevaluasi materi bacaan, bukan pertanyaan-pertanyaan berpikir tingkat rendah, seperti mengingat, memahami, dan menerapkan karena hal ini tidak berguna bagi mereka.

2. *Organize*

Pada langkah kedua ini, peserta didik mengorganisasi informasi utama yang merupakan jawaban pertanyaan-pertanyaan esai yang telah diprediksi. Mereka meringkas dan menyintesis materi bacaan sebagai upaya untuk memaknai keseluruhan bacaan. Kemudian, untuk setiap pertanyaan prediksi, para peserta didik diminta membuat kerangka jawaban dengan kata-kata mereka sendiri atau membuat suatu peta konsep, charta, atau grafik.

3. *Rehearse*

Pada langkah ini, para peserta didik diminta menyimpan gagasan-gagasan utama, contoh-contoh, dan keseluruhan ringkasan isi bacaan dalam ingatan peserta didik untuk dimunculkan kembali dalam ujian esai. Berikut ini petunjuk-petunjuk yang dapat membantu para peserta didik, yaitu : a) Para peserta didik diminta untuk mulai mengingat dengan jalan menyampaikan secara lisan kerangka bacaan yang telah dibuat, b) Para peserta didik diminta menambahkan gagasan-gagasan utama dan contoh-contoh pada kerangka bacaan tersebut, c) Setelah keseluruhan gagasan dan contoh-contoh diingat secara baik, para peserta didik diminta untuk mengetes diri sendiri berkali-kali, untuk meyakinkan bahwa informasi-informasi yang diperoleh tetap diingat oleh peserta didik.

4. *Practice*

Pada langkah ini, para peserta didik menguji hasil belajarnya dengan menuliskan secara rinci hal-hal yang telah diutarakan secara lisan pada langkah sebelumnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam langkah ini sebagai berikut : a) Buatlah kerangka jawaban pertanyaan sebelum menuliskannya secara lengkap, b) Yakinkan diri bahwa pertanyaan pada awal jawaban harus menunjukkan posisi yang di ambil oleh setiap peserta didik, misalnya setuju atau tidak setuju terhadap pendapat penulis yang diutarakan dalam bacaan, c) Gunakan kata-kata transisi seperti pertama atau dilain pihak untuk meyakinkan bahwa susunan jawaban cukup jelas, d) Masukkan contoh-contoh untuk setiap butir penting, e) Setelah selesai cermati kembali kerangka bacaan untuk melihat jika ada hal-hal yang tidak sesuai, f) Baca jawaban-jawaban tertulis tersebut untuk meyakinkan bahwa hal itu sudah cukup jelas.

5. *Evaluate*

Dalam langkah ini peserta didik mengevaluasi kualitas jawaban-jawaban pertanyaan esai yang telah peserta didik tulis pada langkah sebelumnya. Para peserta didik diharapkan mengevaluasi jawabannya, dengan cara ini peserta didik akan belajar memantau apakah peserta didik perlu mengulang langkah-langkah sebelumnya atau tidak.

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi PORPE

a. Kelebihan Strategi PORPE

Menurut Zuchdi (2011, hlm. 157) strategi PORPE memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut.

1. PORPE mendorong peserta didik untuk memikirkan, menganalisis, dan menyintesis konsep utama bacaan.
2. PORPE dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi bacaan sepanjang waktu.
3. PORPE dapat menjadi strategi belajar untuk peserta didik yang kurang mampu belajar dengan baik.
4. PORPE dapat membantu belajar peserta didik, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pelaksanaan tugas dan tes.
5. PORPE dapat secara langsung membantu peserta didik mengerjakan tes esai.

Sedangkan menurut Saiful (2019, hlm. 567) menyatakan bahwa strategi PORPE merupakan salah satu strategi membaca yang baik untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari strategi PORPE adalah dapat membantu peserta didik dalam memahami isi teks, dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi bacaan sepanjang waktu, dapat menjadi strategi belajar untuk peserta didik yang kurang mampu belajar dengan baik, dan dapat membantu belajar peserta didik baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pelaksanaan tugas dan tes.

b. Kekurangan Strategi PORPE

Selain kelebihannya, strategi PORPE juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari strategi PORPE adalah strategi ini memakan waktu serta dalam penerapannya, membutuhkan tingkat kematangan dan disiplin yang mungkin tidak tersedia untuk peserta didik di semua kelas tanpa pengawasan langsung (Ngovo, 1999, hlm. 23). Menurut Saiful (2019, hlm. 569) kekurangan Strategi PORPE membutuhkan waktu yang lebih lama dalam penerapannya.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kekurangan strategi PORPE yaitu strategi tersebut memakan waktu karena strategi tersebut terdapat lima tahap pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam proses memahami bacaan. Sebagai solusinya, pendidik perlu memperhatikan dalam pemilihan materi. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memilih teks yang pendek, sehingga dapat mengatasi pembelajaran yang memakan waktu. Selain itu, pendidik sebagai fasilitator, hendaknya tanggap dalam membimbing peserta didik dalam melaksanakan strategi PORPE. Peserta didik yang menemukan kesulitan perlu dibantu oleh pendidik dan peserta didik yang lain. Strategi PORPE membutuhkan kematangan dan disiplin yang mungkin tidak tersedia pada seluruh peserta didik di sekolah dasar tanpa pengawasan langsung.

C. Media Pembelajaran Flash Card

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat atau benda yang biasanya untuk memudahkan pendidik saat proses pembelajaran agar mudah tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Umar, 2014, hlm. 133). Menurut Sumiharsono (2018, hlm. 1) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga bisa merangsang perhatian peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Fujiyanto (2016, hlm. 842) menjelaskan media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat memberikan sebuah materi dari pendidik ke peserta didik baik itu berupa perangkat keras serta perangkat lunak. Benson dan Odera (2013, hlm. 12) mengemukakan bahwa "*media is expected to play a critical role in enhancing academic performance*" artinya dari kalimat tersebut adalah media pelajaran diharapkan dapat memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademi. Pendapat lain diungkapkan oleh Falahudin, (2014, hlm. 104-117) bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau menyajikan isi pembelajaran sesuai dengan yang harus dilakukan oleh peserta didik, agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Umar (2014, hlm. 135) menyebutkan jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

- a) Jenis Media Visual, media ini mengandalkan indra penglihatan, media yang bisa dilihat oleh peserta didik, pendidik menggunakan media ini seperti buku atau media cetak lainnya. Contoh dari media ini yaitu: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, *Flash Card* dan lainnya.
- b) Media Audio, media yang mengandalkan indra pendengar, peserta didik hanya bisa mendengarkan suara dari media yang diberikan oleh pendidik tersebut, biasanya pendidik menyuruh peserta didik untuk mendengarkan sebuah lagu. Contoh media ini yaitu: suara, musik atau lagu, alat music, radio, dan lainnya.
- c) Media Audio Visual, media ini menggunakan indra penglihatan dan indra pendengar merupakan media pembelajaran yang bisa didengar serta dapat dilihat secara langsung. Pendidik akan memberikan media ini seperti memberikan sebuah video, film pendek kepada peserta didik. Contoh dari media audio visual yaitu: film, televisi, pentas drama dan sebagainya.

Sanjaya (2016, hlm. 172) mengatakan bahwa jenis-jenis media pelajaran terbagi menjadi 3 yaitu auditif, visual, dan audiovisual. (1) Auditif yaitu jenis media pelajaran yang hanya bisa mendengarkan saja seperti mendengarkan radio. (2) visual yaitu media pelajaran yang hanya dapat dilihat saja, seperti film slide, foto, gambar dan lukisan, (3) audiovisual yaitu media yang menggunakan unsur suara dan unsur gambar yang bisa di lihat seperti menonton sebuah film pendek atau video. Sedangkan menurut Sumiharsono (2018, hlm. 24-29) menjelaskan bahwa jenis media pelajaran terdiri dari sebagai berikut:

1. Media visual jenis media ini dapat dilihat saja yang terdiri dari garis, bentuk dan warna serta tekstur.

2. Media visual non proyeksi, jenis media ini sering digunakan didalam pembelajaran seperti benda yang nyata contohnya buah buahan atau tanaman dan media cetak.
3. Media visual proyeksi, media yang menggunakan sebuah teknologi yaitu menggunakan alat proyeksi.
4. Media audio, media yang hanya bisa di dengarkan saja, seperti radio, lagu, CD.

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda, menurut Fatikh (2019, hlm. 89-90) terdapat beberapa jenis media yaitu sebagai berikut:

1. Media visual diam: gambar, foto, poster, dan buku
2. Media display: papan tulis, papan flannel, flip chart
3. Gambar mati yang diproyeksikan: menggunakan proyektor

Arsyad (2017, hlm. 80-98) mengatakan bahwa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran dikelompokkan menjadi 5 yaitu :

- a) Media berbasis manusia, merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media yang cukup terkenal adalah gaya tutorial Socrates.
- b) Media berbasis cetakan, media ini yang paling umum dikenal adalah buku teks, jurnal, dan lembaran lepas. Media berbasis cetakan menuntun enam elemen antara lain: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.
- c) Media berbasis visual, yaitu media yang digunakan untuk memvisualisasikan pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik yang dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart atau gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan dari media visual ini ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual. Penataan elemen grafis maupun gambar harus dapat menampilkan visual yang mudah dipahami, dapat dibaca dan menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan.
- d) Media berbasis audio-visual, yaitu media yang menggabungkan antara media audio dan visual. Penggunaan media ini memerlukan persiapan yang cukup lama.

e) Media berbasis komputer, yaitu media yang memiliki tujuan untuk memaksimalkan aktivitas belajar mengajar dengan materi pembelajaran yang telah terstruktur. Melalui media ini materi dapat disampaikan langsung kepada peserta didik melalui interaksi dengan pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terdiri dari 3 macam, yaitu : 1) media visual yang merupakan media dengan cara melihat saja, contoh dari media visual adalah buku dan gambar, 2) media Audio yang merupakan media hanya bisa mendengarkan seperti mendengarkan musik dan mendengarkan cerita, 3) media Audio Visual adalah media yang dapat di lihat dan di dengar secara bersamaan, seperti menonton video dan menonton pentas drama. Media pembelajaran *Flash Card* termasuk dalam jenis media visual, dikarenakan peserta didik memperhatikan sebuah kartu.

3. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Media *flash card* merupakan sebuah kartu yang berisi gambar, teks atau kata simbol yang mengingatkan ataupun untuk mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Pada umumnya memiliki ukuran 8 X 12 cm atau pendidik dapat menyesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang nanti akan diajarkan (Arsyad, 2016, hlm. 115). *Flash card* adalah media visual yang mempunyai 2 bagian yang berupa kartu terdiri dari sebuah gambar dan sebuah kata yang saling berhubungan. Gambar-gambar di *flash card* ialah media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan adanya arti atau penjelasan dari setiap gambar yang sudah dicantumkan pada bagian belakang kartu (Fauziah, 2016, hlm. 2). Menurut Febriyanto (2019, hlm. 110) media *flash card* merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah mengenali gambar dan tulisannya.

Hakim (2020, hlm. 17) menjelaskan bahwa media pembelajaran *flash card* yaitu sebuah kartu yang mempunyai dua bagian sisi berbeda, salah satu sisi berupa gambar dan sisi yang ke dua berupa keterangan atau jawaban yang membantu mengarahkan peserta didik kepada sesuatu arti bacaan dari gambar yang terdapat di

kartu tersebut. Sedangkan menurut Khairunnisak (2015, hlm. 73) media pembelajaran *flash card* adalah sebuah kartu yang membantu serta mempermudah peserta didik untuk belajar, disisinya terdapat sebuah gambar serta tulisan yang bersangkutan dengan arti dari gambar tersebut.

Berdasarkan beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* merupakan media pembelajaran visual yang berbentuk kartu-kartu bergambar atau tulisan yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dapat mempercepat pemahaman, memperkuat daya ingat dan menambah jumlah kosa kata pada peserta didik.

4. Manfaat Media Pembelajaran *Flash Card*

Saputri (2020, hlm. 58) menyatakan bahwa manfaat media *flash card* yaitu dapat dipelajari kapan saja bahwa peserta didik bisa membaca *flash card* bisa dibawa kemana saja, *flash card* sangat mudah di ingat oleh peserta didik karena kartu ini memiliki gambar yang menarik perhatian. *Flash card* bisa digunakan untuk menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Setiawati, 2015, hlm. 4-5). Manfaat dari media pembelajaran *flash card* menurut Fransiska (2018, hlm. 89) yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam waktu cepat, memudahkan orang tua atau pendidik dalam mengajar dan mengenal huruf kepada anak sejak dini, anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis benda, binatang, buah dan lain-lain. Pendapat lain dikemukakan oleh Hasan (2011, hlm. 66) bahwa manfaat media *flash card* adalah dapat membaca pada usia dini, mengembangkan daya ingat otak kanan, melatih kemampuan konsentrasi balita, dan memperbanyak perbendaharaan kata dari balita.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *flash card* adalah dapat mengembangkan daya ingat peserta didik. Selain itu juga selama pembelajaran, peserta didik terlihat antusias karena pendidik tidak hanya menjelaskan berbagai strategi pembelajaran dalam media *flash card*, tetapi juga menerapkannya seperti permainan atau pembelajaran kelompok.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Umroh (2019, hlm. 46-47) mengatakan bahwa terdapat beberapa langkah untuk menggunakan media *flash card*, yaitu sebagai berikut:

- a) Pendidik memperlihatkan *flash card* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya materi huruf.
- b) Pendidik mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya.
- c) Pendidik memerintahkan peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut.
- d) Pendidik perlahan menurunkan *flash card*.
- e) Pendidik melanjutkan huruf yang lain.
- f) Setelah selesai pendidik menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, pendidik membagikan beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah *games*. *Games* tersebut bisa dilakukan seperti berlomba lomba mencari sebuah kata atau gambar lalu memasukan *flash card* tersebut ke box atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *flash card* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari pendidik.

Lindawati (2018, hlm. 62) memaparkan langkah menggunakan media *flash card*, mengenalkan benda-benda yang sering dilihat oleh peserta didik, seperti pendidik menunjukan sebuah meja maka pendidik akan memperlihatkan *flash card* dengan tulisan meja lalu pendidik mengucapkan dan peserta didik mengikutinya. Sedangkan menurut Noviana (2020, hlm. 41) penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut:

1. Letakan kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun
2. Peserta didik yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar.
3. Pendidik meminta untuk mencari gambar hewan kuda, maka peserta didik akan berlari menghampiri kotak untuk mengambil kartu yang bergambar kuda yang belakangnya bertuliskan kuda.

Penggunaan media *flash card* dapat dilakukan dengan cara lain, yaitu bisa dilakukan dengan cara bermain atau pendidik memegang *flash card* setinggi dada serta menghadap ke arah peserta didik, lalu pendidik menerangkan isi *flash card* tersebut seperti menerangkan sebuah gambar dan cara membacanya (Trisnanti,

2018, hlm. 348). Pendapat lain dikemukakan oleh Fauziah (2016, hlm. 2-3), Langkah-langkah menggunakan media *flash card* dengan cara diperlihatkan kepada peserta didik lalu di jelaskan setelah itu pendidik akan menukarkan posisi *flash card* yang belum di bahas dari posisi belakang menjadi ke posisi depan dengan cara cepat.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa Langkah-langkah menggunakan media *flash card* bermacam-macam, dapat digunakan dengan cara mengadakan sebuah *games* (permainan) atau pendidik yang menjelaskannya secara langsung.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

a. Kelebihan Media Pembelajaran *Flash Card*

Aribowo (2014, hlm. 4-5) mengemukakan bahwa media pembelajaran *flash card* memiliki beberapa kelebihan, yaitu: efisien, serba guna, biaya yang relatif terjangkau, tidak terbatas, dan mudah diingat. Menurut Awidasworo (2017, hlm. 2) kelebihan media *flash card* yaitu dapat memberikan suasana kelas yang menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa bosan, karena media *flash card* ini dapat memperkenalkan huruf atau suku kata dengan bantuan gambar agar dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk membaca. Hotimah (2010, hlm. 10-19) berpendapat bahwa kelebihan dari media *flash card* adalah dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponen dari media *flash card*.

Noviana (2020, hlm. 39) mengatakan bahwa media pembelajaran *flash card* mempunyai beberapa kelebihan yaitu *flash card* mudah untuk di bawa, mudah cara pembuatannya, mudah menggunakannya, mempermudah peserta didik untuk mengingat, dan saat menggunakan media ini pendidik tidak harus memiliki suatu keahlian khusus. Sependapat dengan Noviana, Genjek (2019, hlm. 150) mengatakan bahwa terdapat berbagai kelebihan media *flash card*, yaitu mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*, praktis dalam membuat dan menggunakannya sehingga kapanpun peserta didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini, mudah diingat karena kartu ini memiliki gambar yang sangat menarik perhatian peserta didik, dan membuat suasana sangat menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar membaca.

Dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran *flash card* adalah media yang praktis dan mudah pembuatannya, gampang di ingat oleh peserta didik karena tampilannya yang menarik bagi peserta didik, mudah dibawa, dapat menyenangkan peserta didik pada saat pembelajaran, dan harganya relatif murah.

b. Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Media *flash card* memiliki kekurangan yaitu peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata serta gambar yang ada di media *flash card* (Pande, 2015, hlm. 4). Kekurangan media *flash card* menurut Akbar (2020, hlm. 148) adalah menekankan persepsi penglihatan, kurang efektif jika di ukuran kelompok besar, dan kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks. Pradana (2020, hlm. 557) mengatakan bahwa kekurangan media *flash card* yaitu saat pendidik menyampaikan materi kurang sempurna karena persepsi penglihatan tidak cukup kuat untuk di ruangan kelas, diharuskan menggunakan posisi duduk peserta didik mengikuti huruf U agar media *flash card* bisa terlihat oleh peserta didik lainnya, serta saat menggunakan media *flash card* tidak menggunakan metode pembelajaran yang lain maka pembelajaran akan cepat jenuh. Kekurangan media *flash card* menurut Saputri (2020, hlm. 58) adalah *flash card* hanya dapat digunakan untuk kelompok kecil yang berisi 25 peserta didik saja, karena jika di kelompok besar *flash card* akan tidak terlihat apalagi untuk peserta didik yang duduk di belakang. Pendapat lain dikemukakan oleh Noviana (2020, hlm. 39) yang mengatakan bahwa kekurangan media pembelajaran *flash card* yaitu menekankan peserta didik dapat melihat media *flash card* tersebut di depan kelas, kurang efektif jika memakai media *flash card* di kelas dengan jumlah lebih dari 30 peserta didik, ukuran media *flash card* hanya sebesar HVS sangat sulit untuk untuk kelas kelompok besar.

Berdasarkan teori tersebut, dapat di simpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *flash card* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efisien karena jika peserta didik duduk di belakang maka *flash card* tersebut tidak jelas atau tidak terlihat, kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks serta saat menggunakan media *flash card* dengan metode/strategi/strategi pembelajaran yang gitu-gitu saja maka akan membuat peserta didik bosan/jenuh saat pembelajaran.

D. Membaca

1. Pengertian Membaca

Membaca adalah proses kognitif yang melibatkan bacaan dan membutuhkan pemahaman untuk memperoleh maksud dari bacaan tersebut. Ketika peserta didik membaca, peserta didik akan memperoleh berbagai informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan memotivasi peserta didik untuk berfikir secara kritis (Yarmi dan Widyastuti, 2014, hlm. 90). Menurut Tarigan (2015, hlm. 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Dalman (2017, hlm. 5) mengungkapkan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Damastuti (2015, hlm. 2) menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu keterampilan satu kesatuan yang terdiri dari sebuah bagian yang saling berhubungan dan melibatkan berbagai macam keterampilan *decoding* (menafsirkan), atau suatu tata bahasa dan makna kata untuk dapat mencapai tujuan membaca. Irdawati (2017, hlm. 4) menjelaskan bahwa membaca merupakan sebuah aktivitas yang penting dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas yang dimaksud adalah seseorang membaca bukan hanya untuk memperoleh sebuah informasi, tetapi juga sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa pada seseorang.

Berdasarkan beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena dengan membaca, pembaca dapat memperoleh informasi, menambah dan memperluas ilmu pengetahuan dari seorang pembaca.

2. Tujuan Membaca

Tujuan membaca menurut Patiung (2016, hlm. 355-356) terlihat dari sasaran pembaca dalam membaca. Oleh karenanya tujuan membaca bergantung dalam kebutuhan dan bahan bacaan yang dihadapi semua pembaca. Tujuan pembaca tidak lebih dari untuk memperoleh informasi yang mereka butuhkan dan untuk menarik kegembiraan darinya. Tujuan umum membaca menurut Sunarti (2021, hlm. 12) terbagi menjadi 3 yaitu: 1) Membaca untuk mempelajari, 2)

Membaca untuk usaha, 3) Membaca untuk bersenang-senang. Menurut Ihwana (2016, hlm. 11) menyebutkan beberapa tujuan membaca yang mencakup diantaranya : a) Kesenangan, b) Menyempurnakan membaca nyaring, c) Menggunakan strategi tertentu, d) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik, dan e) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.

Nafi'ah (2018, hlm. 43) menjelaskan bahwa tujuan membaca adalah untuk seseorang dapat mengerti dan memahami isi bacaan tersebut, disetiap sebuah kalimat bacaan mempunyai sebuah informasi atau kalimat yang mengandung arti maka tujuan membaca membuat seseorang tahu arti dari bacaan itu sendiri. Pendapat lain dikemukakan oleh Simbolon (2019, hlm. 67) yang mengatakan bahwa membaca memiliki tujuan yakni untuk memperoleh fakta umum dan khusus untuk terus memperoleh dan memperbaharui pengetahuan, misalnya membaca untuk tujuan kesenangan ataupun pengalaman, sekaligus mengaitkan fakta yang baru dengan fakta yang sudah ada.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak tujuan dari membaca, diantaranya yaitu untuk menemukan segala informasi yang terdapat pada isi bacaan, dapat meningkatkan wawasan seseorang, untuk membuat seseorang tahu arti dari bacaan itu sendiri dan memahami apa yang sudah dibaca,

3. Manfaat Membaca

Manfaat membaca menurut Ismayani (2017, hlm. 77) yaitu : 1) Mendapatkan banyak pengalaman hidup; 2) Mendapatkan pengetahuan umum dan informasi khusus yang sangat berguna dalam hidup; 3) Pelajari berbagai peristiwa penting dalam peradaban dan budaya bangsa; 4) Dapat mengikuti kemajuan terbaru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia; 5) Dapat memperkaya pikiran, memperluas cakrawala serta meningkatkan taraf hidup dan budaya masyarakat, keluarga, nusa, dan bangsa; 6) Dapat memecahkan berbagai masalah dalam hidup dan membuat orang menjadi bijak; 7) Dapat memperkaya kosakata, istilah dan ungkapan yang sangat mendukung keterampilan berbahasa lainnya; dan 8) Meningkatkan potensi setiap orang dan memperkuat keberadaanya. Membaca

membuat individu dapat meningkatkan kecerdasan, mengakses informasi dan juga memperdalam pengetahuan dalam diri seseorang (Triatma, 2016, hlm. 166).

Pendapat lain yang dikemukakan Darmadi (2018, hlm. 29-33) mengemukakan bahwa manfaat membaca yaitu 1) Menambah pengetahuan dan wawasan; 2) Dapat memperluas pemikiran seseorang; 3) Dapat membantu untuk terhubung dengan dunia luar; 4) Dapat meningkatkan hubungan sosial. Manfaat membaca menurut Kusmayadi (2018, hlm. 24) yaitu: 1) membaca menambahkan kosa kata dan pengetahuan tata bahasa; 2) Berintopeksi diri; 3) membaca membangkitkan imajinasi; dan 4) membaca berguna untuk menulis. Karim (2014, hlm. 36) mengatakan bahwa manfaat membaca dibagi menjadi delapan yaitu, 1) Melatih keterampilan otak. 2) Memperdalam pemahaman. 3) Meningkatkan pengetahuan, 4) Mengasah kemampuan menulis; 5) Mendukung keterampilan berbicara di muka umum; 6) Meningkatkan fokus 7) Untuk menghindari risiko penyakit Alzheimer; dan 8) Sarana pengembangan diri dan perenungan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat membaca sangatlah banyak, diantaranya adalah untuk mendapatkan pengetahuan umum dan informasi khusus yang sangat berguna dalam hidup, selain itu juga agar dapat meningkatkan kecerdasan, dan sebagai cara untuk mengembangkan diri.

4. Jenis-Jenis Membaca

Kegiatan membaca dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Hal ini dapat dilihat dari sudut pandang. Menurut Rikmasari dan Lestari (2018, hlm. 267) ada dua jenis tinjauan yang berkaitan dengan jenis membaca antara lain, segi teknik dan segi sarannya. Pada segi teknik yaitu dibagi menjadi dua macam yaitu membaca dalam hati dan membaca nyaring Saat aktivitas membaca nyaring menggunakan penglihatan dan ingatan dan juga membutuhkan kegiatan auditori. Di sisi lain, dalam aktivitas membaca dalam hati, pembaca menggunakan memori visual dalam hal aktivitas berada pada penglihatan dan memori. Jenis membaca segi sarannya yaitu, membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca jenis permulaan ini memfokuskan pada kelancaran suara peserta didik saat membaca saja. Di sekolah dasar membaca permulaan ini dilakukan pada peserta didik kelas rendah yakni di kelas satu dan dua. Sedangkan membaca lanjutan dilaksanakan pada kelas tinggi

yaitu kelas tiga sampai enam. Menurut Darmayanti, (2014, hlm. 2) ada dua jenis membaca, yaitu membaca bersuara dan membaca tidak bersuara. Membaca bersuara meliputi: membaca nyaring, teknik, dan indah. Sedangkan membaca tidak bersuara (membaca diam) terdiri dari: membaca teliti, pemahaman, ide, kritis, telaah bahasa, *skimming* (sekilas), dan cepat.

Jenis-jenis membaca yang perlu dikuasai dalam dunia ilmu pengetahuan dan kesusastraan menurut Saddhono dan Slamet (2014, hlm. 121) yaitu: 1) membaca intensif, 2) membaca kritis, 3) membaca cepat, 4) membaca apresiatif, dan 5) membaca teknik. Menurut Suaedi dan Hardovi (2021, hlm. 66) terdapat lima jenis membaca tingkat sekolah dasar, yaitu: 1) Membaca nyaring merupakan alat bagi pendidik dan peserta didik untuk menangkap serta memahami informasi bacaan, 2) membaca senyap adalah kegiatan membaca yang berusaha memahami sepenuhnya apa yang dibaca sambil menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang sudah ada, 3) membaca telaah, kegiatan yang membutuhkan pemahaman kritis, ketelitian dan keterampilan mengungkap ide-ide yang terkandung dalam isi bacaan; 4) membaca telaah bahasa bertujuan untuk memperbesar kata-kata dan mengembangkan kosa kata; dan 5) membaca sastra bertujuan untuk mengapresiasi karya sastra dengan mencerminkan keserasian antara keindahan bentuk dan keindahan isi.

Suparlan (2021, hlm. 8-9) mengatakan ada dua jenis membaca, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Membaca nyaring, merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara menyuarakan lambang-lambang bunyi. Membaca nyaring disebut juga dengan membaca bersuara. Dalam membaca nyaring dibutuhkan keterampilan atau teknik-teknik tertentu terutama pada unsur supragmental seperti nada, intonasi, tekanan, pelafalan, penghentian. Karena membaca nyaring mengutamakan teknik-teknik membaca lisan tersebut, maka membaca nyaring sering disebut juga membaca teknik. Sebagai contoh membaca nyaring yaitu membaca cerita, membaca puisi, membaca berita dan sebagainya.
- b. Membaca dalam hati, merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarakan bunyi-bunyi. Karena membaca dilakukan dalam hati, jenis membaca ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami

teks yang dibacanya secara lebih mendalam. Selain itu membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada guru untuk mengamati reaksi dan kebiasaan membaca peserta didik. Membaca dalam hati dibagi menjadi dua yaitu membaca ekstensif dan intensif. Membaca ekstensif adalah membaca secara luas, yang artinya membaca sebanyak mungkin teks bacaan dalam waktu sesingkat mungkin. Membaca ekstensif dibagi menjadi; membaca survei, membaca sekilas, dan membaca dangkal. Membaca intensif adalah membaca yang tujuan utamanya untuk mengetahui dan memahami bacaan secara mendalam. Membaca intensif terdiri dari : membaca telaah isi yang terdiri dari; membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide-ide. Sedangkan membaca telaah bahasa mencakup membaca bahasa dan membaca sastra.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak jenis membaca yang terdiri dari membaca bersuara dan membaca tidak bersuara. Membaca bersuara merupakan membaca yang terdengar dimana suara yang orang keluarkan atau yang diucapkan terdengar oleh orang lain dan membaca dalam hati dimana apa yang ia baca tidak sampai diketahui oleh orang lain melainkan orang yang membaca dalam hati tersebut yang tahu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis membaca pemahaman.

E. Keterampilan Membaca Pemahaman

1. Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman menurut McMaster, Espin, & Van Den Broek (2014, hlm. 17–24) adalah proses perolehan makna secara aktif dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh pembaca serta dihubungkan dengan isi bacaan. Membaca pemahaman adalah membaca dengan penuh penghayatan untuk menyerap apa yang seharusnya dikuasai peserta didik/pembaca (Saddhono dan Slamet, 2014, hlm. 133). Membaca pemahaman adalah membaca untuk memahami teks bacaan (Dalman, 2013, hlm. 87). Membaca pemahaman merupakan proses pemikiran yang kompleks dan mencakup dua kemampuan utama, yaitu kemampuan untuk dapat memahami suatu makna dari sebuah kata dan kemampuan berpikir tentang konsep secara tertulis (Fauziah, 2013, hlm. 275). Sedangkan membaca pemahaman menurut Mujiselaar & Jong, (2015, hlm. 111–

117) merupakan membaca dengan cara memahami materi bacaan yang melibatkan asosiasi (kaitan) yang benar antara makna dan lambang (simbol) kata, penilaian konteks makna, pemilihan makna yang benar, organisasi gagasan ketika materi bacaan dibaca, penyimpanan gagasan, dan pemakaiannya dalam berbagai aktivitas pada masa sekarang maupun masa yang akan datang.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami makna dari isi teks bacaan. Dengan memahami bacaan, pembaca juga dapat mengungkapkan pesan yang disampaikan oleh penulis baik secara lisan maupun tulisan.

2. Tingkatan Membaca Pemahaman

Dalman (2017, hlm. 87) mengungkapkan bahwa pemahaman dalam membaca terbagi menjadi empat tingkatan, yaitu: pemahaman literal, interpretatif, kritis, dan kreatif. Sependapat dengan Samsu Somadayo (2011, hlm. 19-26) memaparkan tentang tingkatan membaca pemahaman yaitu pemahaman literal, pemahaman interpretasi, pemahaman kritis, dan pemahaman kreatif. Tingkatan membaca pemahaman terdiri atas pemahaman literal, pemahaman inferensial, pemahaman kritis, dan pemahaman kreatif. Menurut Muis (2013, hlm. 279), keempat tingkat pemahaman tersebut yaitu dijelaskan sebagai berikut.

- a) Pemahaman literal adalah kemampuan untuk memahami teks yang tersurat. Tingkat pemahaman literal merupakan tingkat pemahaman yang terendah dalam tingkat membaca pemahaman. Pada tingkatan ini pembaca hanya memahami isi informasi bacaan secara tekstual dan tidak diperlukan pemahaman yang mendalam untuk menangkap ide bacaan yang disampaikan. Pemahaman literal diperoleh dengan membaca apa yang dinyatakan secara langsung dalam teks bacaan.
- b) Pemahaman Inferensial adalah membaca setiap kata demi kata, kalimat demi kalimat untuk menemukan gagasan yang ingin disampaikan penulis. Pemahaman inferensial meliputi pembuatan simpulan, seperti tema bacaan, koherensi kalimat dan paragraf, penalaran bacaan, penginterpretasian bahasa figuratif. Pemahaman inferensial menuntut pembaca untuk berpikir tingkat tinggi karena dalam pemahaman inferensial pembaca harus mampu menangkap

apa yang sebenarnya penulis inginkan dan pemahaman inferensial juga berkaitan tentang pemahaman yang tidak langsung ada pada teks.

- c) Pemahaman kritis merupakan tingkat pemahaman yang melibatkan evaluasi, penilaian pribadi, dan kebenaran apa yang dibaca. Pemahaman kritis menuntut pembaca menganalisis bacaan dengan mengamati kata dan kalimat kunci untuk dapat melakukan evaluasi terhadap bacaan. Pemahaman kritis berkaitan dengan penilaian kerensi paragraf, penggunaan kata dan kalimat yang kurang tepat, dan penentuan hubungan sebab akibat dari gagasan satu dengan gagasan yang lain.
- d) Pemahaman kreatif adalah pemahaman dengan melibatkan kemampuan logika, estetika dan seni. Pemahaman kreatif menuntut kemampuan pembaca dalam hal logika untuk memahami bacaan, lalu menerka atau membuat gagasan yang relevan dengan bacaan yang telah dipahami. Bukan hanya logika dalam pemahaman kreatif, melainkan juga estetika dan seni dalam merangkai gagasan lanjutan dari sebuah bacaan. Pemahaman kreatif merupakan tingkat pemahaman yang paling tinggi dalam membaca pemahaman. Pemahaman ini biasanya dikuasai oleh penulis dan pembaca yang sudah ahli atau sudah lama berkecimpung dalam dunia membaca dan menulis.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa tingkatan membaca pemahaman terdiri dari 4 tingkatan yaitu tingkatan pemahaman literal, tingkatan pemahaman interpretasi, tingkatan pemahaman kritis, dan tingkatan pemahaman kreatif.

3. Indikator Keterampilan Membaca Pemahaman

Indikator membaca pemahaman menurut Niliawati (2018, hlm. 27) adalah (1) membuat prediksi akhir cerita (2) menuliskan kata-kata sulit dan maknanya (3) menjawab pertanyaan tentang isi bacaan (4) menceritakan kembali bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri. Adapun menurut Fathonah (2016, hlm. 172) bahwa indikator keterampilan membaca pemahaman adalah mengidentifikasi teks bacaan kemudian menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memahami isi bacaan serta mengingat bahan bacaan dari indikator tersebut dapat dikatakan bahwa arahan dari keterampilan membaca pemahaman berfokus pada penguasaan isi bacaan. Pendapat lain menurut Somadayo (2011, hlm. 11) indikator

membaca pemahaman meliputi : 1) kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis; 2) kemampuan menangkap makna tersurat dan makna tersirat; dan 3) kemampuan membuat kesimpulan.

Sedangkan menurut Nurhidayah (2017, hlm. 43) merumuskan terdapat beberapa indikator membaca pemahaman adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan untuk menemukan gagasan utama setiap paragraph
- b) Kemampuan untuk menemukan makna dari kata-kata sulit dan membuat kalimat dari kata sulit tersebut
- c) Kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara komperhensif dari bahan bacaan
- d) Kemampuan untuk menceritakan kembali bahan bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri
- e) Kemampuan untuk menyimpulkan bahan bacaan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, indicator keterampilan membaca pemahaman yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian ini yaitu indikator membaca pemahaman yang dikemukakan oleh Nurhidayah (2017, hlm. 43), yaitu:

1. Kemampuan untuk menemukan gagasan utama setiap paragraph
2. Kemampuan untuk menemukan makna dari kata-kata sulit dan membuat kalimat dari kata sulit tersebut
3. Kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara komperhensif dari bahan bacaan
4. Kemampuan untuk menceritakan kembali bahan bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri
5. Kemampuan untuk menyimpulkan bahan bacaan

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1
Penelitian yang Relevan

Peneliti (Tahun)	Judul	Subjek & Metode Penelitian	Hasil
Rahmatina, Rifda Eliyasni & M. Habibi (2017)	Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Strategi PORPE Di Kelas IV SD	Subjek penelitian: pendidik praktisi dan 20 orang peserta didik kelas IV SD Laboratorium Pembangunan UNP.	Menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman peserta didik meningkat dengan menggunakan Strategi PORPE.
Nisrina Nur Fikriyah, Tatang Syaripudin, & Dwi Heryanto (2021)	Penerapan Strategi PORPE Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas IV SD	Subjek penelitian: peserta didik kelas IV SD	Menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman peserta didik dengan menerapkan strategi PORPE dalam pembelajaran mengalami peningkatan
Riska Nikmatulaili & Sri Hariani (2019)	Penerapan Strategi <i>Predict, Organize, Rehearse, Practice, and Evaluate</i> (PORPE) Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman	Subjek penelitian: Guru kelas V dan 29 peserta didik kelas V SDN Wiyung I/453 Surabaya. Metode penelitian: Metode deskriptif kualitatif	Menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan membaca pemahaman peserta didik memperoleh hasil yang diharapkan dalam pembelajaran dengan menerapkan strategi porpe. Nilai rata-rata kelas yakni sebesar 10,87 dari 73,6 menjadi 83,93. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi porpe dapat membantu peserta didik dalam

			memahami bacaan secara optimal.
Ifada Khoirin Nisa, Choirul Huda, Joko Susanto (2021)	Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Media Pembelajaran <i>flashcard</i> Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD 1 Banget Tahun Pelajaran 2020/2021	Subjek penelitian: 22 peserta didik kelas IV SD 1 Banget. Metode penelitian: penelitian tindakan kelas	Menunjukkan bahwa penggunaan media <i>flashcard</i> dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Peningkatan hasil keterampilan membaca pemahaman pada siklus I sebesar 68,10, pada siklus II sebesar 74,10, dan pada siklus III 86,70.
Rahma Yulis (2018)	Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Strategi PORPE pada Peserta didik Kelas 4 SD Negeri 34 Simpang Haru Padang.	Subyek penelitian: pendidik dan 32 peserta didik kelas 4 SD Negeri 34 Simpang Haru Padang. Metode penelitian: penelitian tindakan kelas yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.	Menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman meningkat dari 82,4 (Baik) dengan tingkat ketuntasan 78,1% pada siklus I menjadi 90 (Sangat Baik) dengan tingkat ketuntasan 95% pada siklus II. Persentase peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,6%. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa strategi PORPE dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

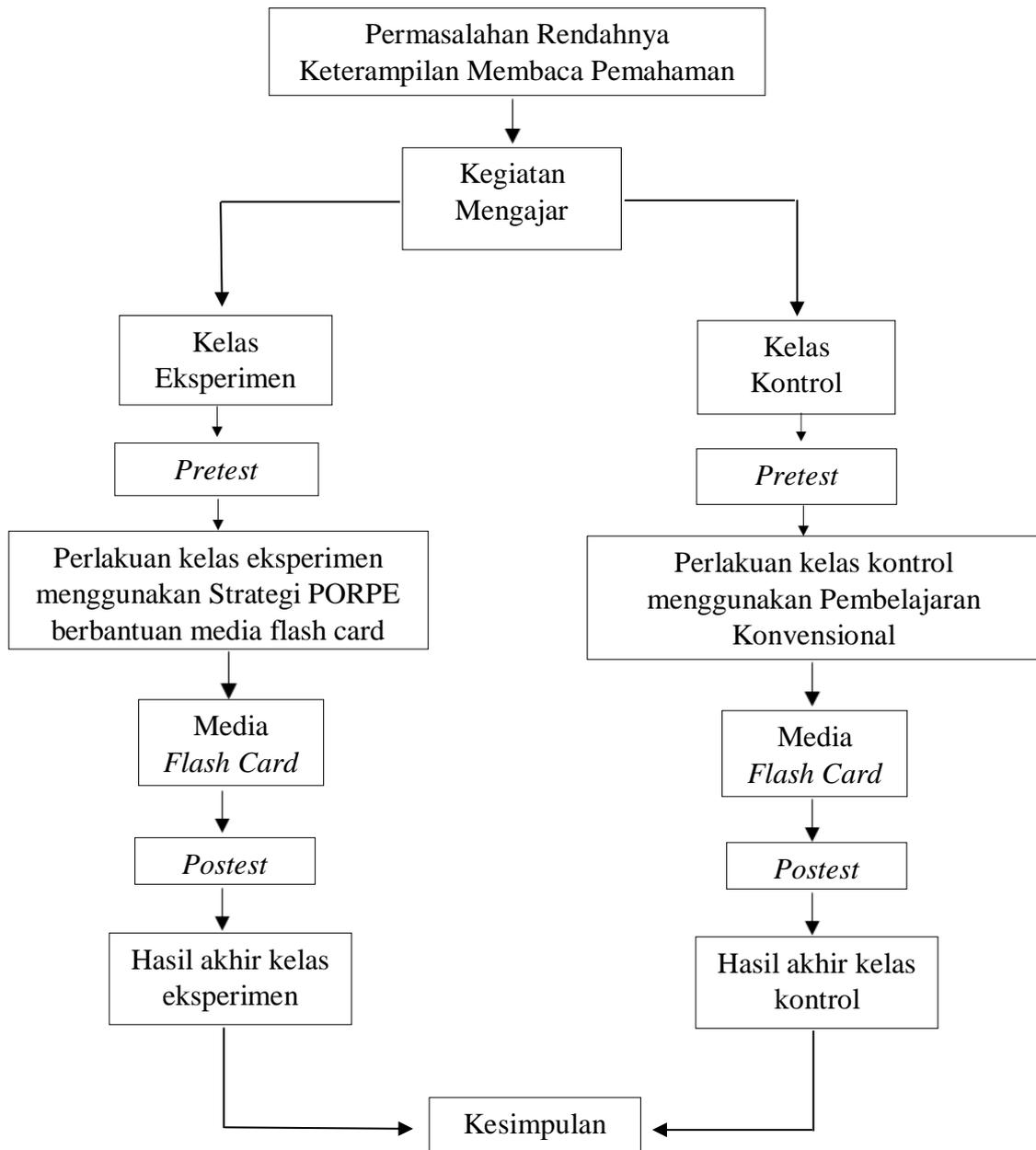
Berdasarkan dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa persamaan dari penelitian yang relevan yaitu dari kelima peneltian yang relevan, terdapat empat penelitian yang menggunakan strategi PORPE, dan satu penelitian yang menggunakan media *flash card* sebagai intervensi untuk meningkatkan

keterampilan membaca pemahaman peserta didik di sekolah dasar. Berdasarkan dari lima penelitian yang relevan di atas, dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitiannya.

G. Kerangka Pemikiran

Rendahnya keterampilan membaca pemahaman menjadi suatu permasalahan di sekolah dasar. Peserta didik dikatakan dapat memahami bacaan dengan baik apabila dapat memahami isi bacaan sehingga memperoleh informasi secara utuh dan menyeluruh, mampu memahami makna dalam bacaan, memperoleh rincian dan fakta, maupun ide pokok dalam setiap paragraf. Pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak memahami isi bacaan secara menyeluruh. Penelitian eksperimen ini menggunakan strategi pembelajaran PORPE dan media pembelajaran *flash card* dalam kegiatan pembelajaran keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas V di SDN Cilincing 05 Jakarta. Peneliti menentukan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Setelah itu, diadakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut. Selanjutnya proses pembelajaran dilakukan empat kali pertemuan baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran PORPE (*Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate*) dan media pembelajaran *flash card*, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan oleh peneliti.

Hasil posttest kedua kelas tersebut lalu dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil nilai keterampilan membaca pemahaman antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sehingga dapat diketahui apakah strategi pembelajaran PORPE (*Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate*) berbantuan media pembelajaran *flash card* efektif terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas V di SDN Cilincing 05 Jakarta dan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam keterampilan membaca pemahaman menggunakan strategi pembelajaran PORPE (*Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate*). Kerangka pemikiran dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran
Penggunaan Strategi PORPE Berbantuan Media Flash Card

H. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Arikunto (2014, hlm. 103) mengungkapkan bahwa asumsi atau yang dikenal juga sebagai anggapan dasar merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti atau penyelidik. Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa asumsi merupakan dugaan atau anggapan dasar yang dianggap atau diyakini kebenarannya oleh penyelidik atau pihak yang meneliti.

2. Hipotesis Penelitian

a. Pengertian Hipotesis

Sugiyono (2013, hlm. 64) mengatakan bahwa hipotesis merupakan tanggapan awal terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat mengajukan pertanyaan. Dikatakan belum pasti atau masih dapat berubah, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan dan bukan fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Barlian (2018, hlm. 39) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan pernyataan yang tidak meyakinkan atau ditarik secara tentatif karena belum terbukti. Pendapat lain menurut Hermawan (2019, hlm. 31) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu pertanyaan yang belum terbukti kebenarannya.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban teoritis atau hipotesis sementara atas pertanyaan yang dirumuskan dalam penelitian, dan belum dapat dibuktikan keasliannya,

b. Hipotesis Statistik

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan strategi PORPE berbantuan media *flash card*.

μ_2 : rata-rata keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.