

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Bakri dkk, (2024, hlm. 120) dipahami sebagai kerangka konseptual yang disusun secara sistematis untuk mengarahkan seluruh proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan terukur. Model ini berfungsi sebagai pola atau acuan dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan belajar dengan berlandaskan pada teori belajar tertentu yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran, guru memiliki panduan yang jelas mengenai langkah-langkah pembelajaran, peran peserta didik, serta bentuk penilaian yang digunakan.

Model pembelajaran juga mencerminkan pendekatan terstruktur yang membantu guru mengelola pengalaman belajar peserta didik agar berlangsung secara terarah, sistematis, dan bermakna (Wantu dkk., 2023, hlm. 24). Artinya, model pembelajaran tidak hanya mengatur aktivitas di kelas, tetapi juga mengorganisasikan interaksi, sumber belajar, serta strategi yang digunakan agar peserta didik dapat membangun pengetahuan secara aktif. Model pembelajaran menggambarkan tata kelola pembelajaran yang mencakup tahapan kegiatan, strategi penyampaian materi, pengelolaan kelas, serta bentuk interaksi antara guru dan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan (Suryanti & Bariyah, 2022, hlm. 111). Dalam praktiknya, model pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta mengoptimalkan pencapaian kompetensi secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Darnanengsih, 2025, hlm. 94). Penerapan model yang tepat memungkinkan peserta didik lebih fokus, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang disusun secara sistematis sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif. Model pembelajaran berlandaskan pada teori belajar tertentu, memuat langkah-langkah terstruktur, serta mengatur bentuk interaksi antara guru dan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta mengoptimalkan pencapaian kompetensi secara menyeluruh sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat meningkat.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran menurut (Bakri, 2024, hlm. 121), yaitu:

- 1) Landasan teoretis, dikembangkan berdasarkan teori belajar tertentu sehingga memiliki dasar konseptual yang ilmiah.
- 2) Tujuan spesifik, setiap model memiliki tujuan pembelajaran tertentu sebagai arah pelaksanaannya.
- 3) Sintaks sistematis, memiliki tahapan pembelajaran yang terstruktur dan runtut untuk memudahkan implementasi di kelas.
- 4) Sistem sosial, Mengatur pola interaksi serta peran guru dan peserta didik dalam pembelajaran.
- 5) Prinsip reaksi, Menjadi pedoman bagi guru dalam merespons aktivitas peserta didik selama pembelajaran.
- 6) Sistem pendukung, Memerlukan media, sarana, dan sumber belajar agar penerapannya optimal.
- 7) Dampak instruksional dan pengiring, Selain mencapai tujuan utama, juga membentuk sikap, nilai, dan keterampilan sosial peserta didik.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari pendekatan, strategi, maupun metode pembelajaran (Tulus, 2021, hlm. 66). Ciri-ciri tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Tujuan jelas, dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik, menjadi dasar penentuan materi, aktivitas, dan evaluasi.

- 2) Berlandaskan teori belajar, bertumpu pada teori tertentu (behavioristik, kognitif, atau konstruktivistik) yang memengaruhi rancangan kegiatan belajar
- 3) Sintaks sistematis, memiliki langkah-langkah pembelajaran yang runtut sebagai pedoman guru dalam mengajar.
- 4) Peran guru dan siswa jelas, guru berperan sebagai fasilitator/mediator/motivator, sementara siswa aktif membangun pemahaman sendiri.
- 5) Sistem sosial dan pola interaksi, mengatur bentuk interaksi (individu, kelompok, klasikal) sesuai tujuan pembelajaran.
- 6) Didukung sarana dan evaluasi, memerlukan media/sumber belajar serta sistem evaluasi untuk mengukur pencapaian kompetensi.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran mencakup: memiliki landasan teoretis yang jelas dan tujuan pembelajaran yang spesifik tersusun dengan langkah-langkah atau sintaks yang sistematis; menetapkan peran guru dan peserta didik secara tegas; mengatur sistem sosial dan pola interaksi dalam proses belajar; dilengkapi dengan sistem pendukung seperti media, sarana, dan sumber belajar; serta menghasilkan dampak instruksional maupun pengiring yang meliputi sikap, nilai, dan keterampilan sosial peserta didik. Dengan demikian, setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang membedakannya dari pendekatan, strategi, maupun metode pembelajaran lain.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beberapa jenis yang harus diketahui, berikut jenis-jenis model pembelajaran menurut (Bahja dkk, 2025, hlm. 15), antara lain:

1) *Problem Based Learning* (PBL)

Model ini menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Peserta didik diajak menganalisis masalah, mencari informasi, lalu merumuskan solusi secara mandiri maupun kelompok. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar.

2) *Active Learning*

Model ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam diskusi, presentasi, eksplorasi materi, dan kegiatan refleksi sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.

3) *Cooperative Learning*

Cooperative Learning menekankan kerja sama dalam kelompok kecil. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model ini membantu meningkatkan interaksi sosial, kemampuan komunikasi, dan tanggung jawab kolektif dalam belajar.

4) *Discovery Learning*

Model ini mendorong peserta didik menemukan konsep atau prinsip pembelajaran secara mandiri melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan analisis. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses penemuan tersebut.

5) *Think Pair Share (TPS)*

Model ini dilakukan melalui tiga tahap utama. Pertama siswa berpikir secara individu tentang suatu permasalahan. Kedua siswa berdiskusi dengan pasangan. Ketiga hasil diskusi dibagikan kepada kelompok atau kelas secara keseluruhan. Model ini efektif untuk meningkatkan partisipasi dan kemampuan menyampaikan pendapat.

Jenis-jenis model pembelajaran menurut (Sagita dkk., 2025, hlm. 42), sebagai berikut:

1) *Problem Based Learning (PBL)*

Model ini menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Peserta didik diajak menganalisis masalah, mencari informasi, dan menemukan solusi melalui proses berpikir kritis serta diskusi kelompok.

2) *Project Based Learning (PjBL)*

Model ini menekankan kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Peserta didik menghasilkan produk atau karya tertentu melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek secara kolaboratif.

3) *Inquiry Learning*

Model *inquiry* menekankan proses penyelidikan ilmiah. Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan.

Adapun jenis model pembelajaran menurut Lubis dkk (2024, hlm. 5) sebagai berikut:

Model pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung) adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru menyampaikan materi secara terstruktur, sistematis, dan bertahap agar peserta didik menguasai pengetahuan atau keterampilan tertentu. Dalam model ini, guru memberikan penjelasan, contoh, demonstrasi, latihan terbimbing, hingga latihan mandiri sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan tujuan, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Model-model tersebut antara lain *Problem Based Learning*, *Active Learning*, *Cooperative Learning*, *Discovery Learning*, *Think Pair Share*, *Project Based Learning*, *Inquiry Learning*, dan *Direct Instruction*. Masing-masing model memiliki karakteristik, langkah-langkah, serta keunggulan yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan, pengamatan, dan penarikan kesimpulan secara mandiri (Utami & Utami, 2025, hlm 87). Menurut Lestari dkk., (2024, hlm. 54) *Discovery Learning* diartikan sebagai pendekatan pembelajaran berbasis proses yang memfasilitasi peserta didik untuk menemukan konsep melalui serangkaian kegiatan ilmiah seperti mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah informasi, hingga menarik generalisasi. Adapun menurut Childrabahti dkk, (2025, hlm. 39) *Discovery Learning* dipahami sebagai strategi pembelajaran yang mengarahkan peserta didik

untuk memperoleh pengetahuan melalui proses penemuan berbasis pengalaman. Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, dan menarik kesimpulan secara sistematis, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan kemandirian belajar. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses menemukan pengetahuan melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan sumber belajar. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk mengkonstruksi konsep secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Huberman, 2022, hlm. 112).

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep melalui kegiatan eksplorasi, pemecahan masalah, serta interaksi dengan lingkungan belajar. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus memperdalam pemahaman konseptual peserta didik. Dalam praktiknya, peserta didik berperan sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran dengan melakukan berbagai aktivitas seperti mengamati, mengelompokkan, menganalisis, hingga menyimpulkan. Melalui rangkaian proses tersebut, peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan terstruktur. Selain itu, model ini juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran, serta melatih kemampuan berpikir logis dan reflektif. Dengan demikian, fokus pembelajaran tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada proses penemuan yang membantu memperkuat pemahaman peserta didik dalam jangka panjang (Sari 2022, hlm. 45).

b. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Discovery Learning menekankan keaktifan peserta didik dan perubahan peran guru dalam pembelajaran. Peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar dengan terlibat langsung dalam mencari, menemukan, dan mengolah informasi secara mandiri melalui kegiatan eksplorasi dan diskusi. Pembelajaran berlangsung dengan pola berpikir induktif, dari pengamatan fakta hingga penarikan kesimpulan, sehingga melatih kemampuan analisis dan memperkuat pemahaman konsep. Sementara itu, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus,

mengarahkan, dan mendampingi peserta didik agar tercipta pembelajaran yang interaktif dan kondusif (Fauziati 2021, hlm. 118).

Karakteristik *Discovery Learning* menurut Abdullah, (2022, hlm. 145) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- 2) Peserta didik aktif mencari dan menemukan konsep secara mandiri melalui proses penyelidikan.
- 3) Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses penemuan.
- 4) Menekankan pada proses berpikir kritis, logis, dan sistematis.
- 5) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui tahapan penemuan.
- 6) Mendorong rasa ingin tahu dan motivasi belajar intrinsik peserta didik.
- 7) Pembelajaran lebih bermakna karena konsep ditemukan sendiri oleh peserta didik.

Karakteristik *Discovery Learning* menurut Anas, (2021, hlm. 87) antara lain:

- 1) Menekankan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- 3) Mengutamakan proses dibandingkan hasil akhir.
- 4) Memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen.
- 5) Membentuk sikap ilmiah seperti teliti, objektif, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Discovery Learning* menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran yang aktif dalam menemukan konsep melalui proses eksplorasi, penyelidikan, dan pengalaman langsung. Model ini menekankan penggunaan pola berpikir kritis, logis, dan sistematis, serta mengutamakan proses dibandingkan hasil akhir. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sementara peserta didik didorong untuk mengembangkan kemandirian, rasa ingin tahu, serta sikap ilmiah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Kelebihan model *Discovery Learning* menurut Alfirdaus dkk (2024, hlm. 210) adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui proses menemukan konsep secara mandiri.
- 2) Membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam karena diperoleh melalui pengalaman langsung.
- 3) Mendorong keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap ilmiah peserta didik.

Kelebihan model *Discovery Learning* menurut Khasanah dkk (2023, hlm. 152), yaitu:

- 1) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui proses penyelidikan.
- 2) Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik mengorganisasi dan mengolah informasi secara sistematis.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tahan lama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan *Discovery Learning* terletak pada kemampuannya meningkatkan berpikir kritis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui proses penemuan. Model ini mendorong keaktifan, kemandirian, dan motivasi belajar peserta didik, serta membantu memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna. Selain itu, *Discovery Learning* juga mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, sikap ilmiah, dan kepercayaan diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kekurangan model *Discovery Learning* menurut Parinduri (2025, hlm. 198), antara lain:

- 1) Sulit diterapkan pada peserta didik yang belum memiliki kesiapan belajar mandiri.
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan pembelajaran langsung.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan secara efektif melalui penemuan.
- 4) Memerlukan kemampuan guru dalam mengelola kelas secara optimal.

Adapun menurut Putri dkk (2022, hlm. 112), kelemahan *Discovery Learning*, yaitu:

- 1) Membutuhkan perencanaan pembelajaran yang matang dan sistematis.
- 2) Peserta didik yang kurang aktif cenderung tertinggal dalam proses pembelajaran.
- 3) Membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung proses eksplorasi.
- 4) Proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih kompleks.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan *Discovery Learning* terletak pada kebutuhan waktu yang lebih lama, tuntutan kesiapan belajar mandiri peserta didik, serta perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang kompleks. Model ini juga berisiko menimbulkan miskonsepsi jika bimbingan guru kurang optimal, kurang efektif pada kelas besar, serta memerlukan sarana pendukung yang memadai agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

e. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Langkah-langkah implementasi model *Discovery Learning* terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis untuk membantu peserta didik menemukan konsep secara mandiri. Adapun langkah-langkah *Discovery Learning* menurut (Budiasuti & Rosdiana, 2023, hlm. 150–151), sebagai berikut:

- 1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)
 - a) Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan, gambar, teks, atau fenomena yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
 - b) Stimulus bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)
 - a) Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi masalah atau merumuskan pertanyaan berdasarkan stimulus yang diberikan.
 - b) Peserta didik mengajukan dugaan sementara (hipotesis) terhadap permasalahan yang ditemukan.
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)
 - a) Peserta didik mengumpulkan informasi melalui kegiatan membaca, mengamati, diskusi, atau eksperimen.

b) Proses ini dilakukan secara mandiri maupun kelompok untuk memperoleh data yang relevan.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

a) Peserta didik mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh.

b) Data disusun, diklasifikasikan, dan diinterpretasikan untuk menemukan pola atau hubungan tertentu.

5) *Verification* (Pembuktian)

a) Peserta didik memeriksa kembali hasil analisis dengan membandingkan data atau teori yang relevan.

b) Tahap ini bertujuan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

a) Peserta didik menarik kesimpulan berdasarkan hasil pembuktian yang telah dilakukan.

b) Kesimpulan tersebut menjadi konsep atau pengetahuan baru yang diperoleh melalui proses penemuan.

Adapun menurut Sekarsari dkk., (2023, hlm. 102–103), langkah-langkah *Discovery Learning* meliputi:

1) Pemberian rangsangan (*stimulation*)

2) Identifikasi masalah (*problem statement*)

3) Pengumpulan data (*data collection*).

4) Pengolahan data (*data processing*).

5) Pembuktian (*verification*).

6) Penarikan kesimpulan (*generalization*).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang sistematis dan berpusat pada peserta didik, dimulai dari pemberian stimulus atau masalah, dilanjutkan dengan identifikasi masalah, pengumpulan data melalui kegiatan eksplorasi, pengolahan dan analisis informasi, pembuktian hasil temuan, hingga penarikan kesimpulan. Seluruh tahapan tersebut diakhiri dengan refleksi untuk memperkuat pemahaman, sehingga peserta didik dapat menemukan konsep secara mandiri melalui proses berpikir aktif, logis, dan analitis.

f. Manfaat Model *Discovery Learning*

Penggunaan model *discovery learning* tentu banyak manfaatnya dalam proses pembelajaran untuk peserta didik. Berikut manfaat menurut (Sunarto & Amalia, 2022, hlm. 121), yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk menemukan konsep pembelajaran secara mandiri melalui proses eksplorasi dan analisis masalah.
- 2) Memberikan makna yang lebih mendalam dalam proses pembelajaran karena peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam proses menemukan konsep sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih kuat.
- 3) Meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik karena mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui pengamatan, diskusi, maupun proses penemuan konsep secara mandiri.

Sedangkan menurut Feriyanti dkk., (2025, hlm. 115), model *discovery learning* memiliki manfaat, sebagai berikut:

- 1) Memperdalam pemahaman konsep melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan data, dan menganalisis informasi sehingga hubungan antar konsep lebih mudah dipahami.
- 2) Mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran mulai dari mengidentifikasi masalah hingga menarik kesimpulan sehingga siswa lebih fokus dan bertanggung jawab terhadap proses belajar.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, model ini melatih peserta didik mengolah informasi secara mandiri dan mencari solusi dari permasalahan yang diberikan sehingga kemampuan berpikir kritis dan analitis dapat berkembang.
- 4) Memperkuat daya ingat pengetahuan yang ditemukan sendiri oleh siswa cenderung lebih mudah dipahami dan diingat karena diperoleh melalui pengalaman belajar secara langsung.
- 5) Meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif dan pemahaman konsep yang lebih baik, *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran yang

berpusat pada peserta didik. Model ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memperdalam pemahaman konsep, serta memperkuat daya ingat karena siswa menemukan sendiri pengetahuan melalui kegiatan eksplorasi dan analisis. Selain itu, *Discovery Learning* juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi dan semangat belajar, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk membantu menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami serta mendukung terciptanya komunikasi yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan dapat berupa alat, teknologi, maupun sumber belajar yang dirancang untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima informasi secara lebih jelas dan sistematis. Menurut (Miranda dkk., 2022, hlm. 45) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sejalan pendapat (Wulandari dkk, 2023, hlm. 73) bahwa media pembelajaran merupakan berbagai alat, teknologi, atau sumber belajar yang dimanfaatkan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam penyampaian materi. Fadilah dkk, (2023, hlm. 12) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen atau perantara yang dimanfaatkan dalam proses pendidikan

untuk memfasilitasi penyampaian informasi, meningkatkan interaksi belajar, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi abad ke-21. Sementara itu, (Saputra, 2024, hlm. 25) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu penyampaian materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi atau informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas dan bermakna. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Zahwa & Syafi'I (2022, hlm. 47), sebagai berikut:

- 1) Menyajikan informasi secara jelas dan mudah dipahami sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah.
- 2) Membantu menjelaskan konsep yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih konkret melalui gambar, audio, video, maupun bentuk visual lainnya sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- 3) Mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran karena pesan yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik secara lebih jelas dan terarah.
- 4) Mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan secara efektif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai secara optimal.

Sedangkan menurut Frasetia dkk (2024, hlm. 875), menyatakan bahwa ciri-ciri media pembelajaran, yaitu:

- 1) Memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan minat belajar peserta didik yang menarik, seperti penggunaan gambar, warna, maupun animasi, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga mereka lebih antusias dalam mempelajari materi yang disampaikan.
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran dapat lebih terfokus sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran meliputi kemampuan menyajikan informasi secara jelas sehingga materi mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran juga membantu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui berbagai bentuk visual atau audiovisual. Selain itu, media pembelajaran mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran juga harus praktis, mudah digunakan, serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuk dan cara penyampaian informasi. Salah satu pengelompokan media pembelajaran dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis (Hakim dkk, 2024, hlm. 58). Berikut jenis-jenis media pembelajaran yang dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu media yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui indera penglihatan seperti gambar, diagram, grafik, peta, poster, dan model. Media ini membantu peserta didik memahami materi melalui tampilan visual sehingga informasi lebih mudah dipahami.

- 2) Media audio, yaitu media yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran, seperti rekaman suara, radio pembelajaran, dan podcast pendidikan. Media ini membantu peserta didik memahami materi melalui penjelasan suara atau narasi yang disampaikan.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan, seperti video pembelajaran, film pendidikan, dan animasi. Media ini dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas karena melibatkan dua indera sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan teknologi yang digunakan. Menurut pendapat (Haptanti dkk., 2024, hlm. 112), media pembelajaran terdiri dari empat jenis, yaitu:

- 1) Media cetak, seperti buku, modul, dan lembar kerja yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara tertulis.
- 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan unsur gambar atau simbol visual untuk membantu pemahaman peserta didik.
- 3) Media audio, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui suara sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui kegiatan mendengarkan.
- 4) Media audio visual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang dibedakan berdasarkan bentuk penyampaian informasi dan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, dan media audio visual yang masing-masing menyampaikan informasi melalui indera penglihatan, pendengaran, atau gabungan keduanya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat berupa media cetak yang menyajikan materi dalam bentuk tulisan seperti buku, modul, dan lembar kerja. Berbagai jenis media tersebut digunakan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

4. Media *Flashcard*

a. Pengertian Media *Flashcard*

Flashcard menurut Rodiyana dkk., (2022, hlm. 45), media *flashcard* adalah kartu bergambar yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan informasi secara visual dan singkat sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dasar, terutama pada tahap pembelajaran awal. Media ini dirancang dengan kombinasi gambar dan teks sederhana yang disajikan secara menarik agar mampu meningkatkan perhatian dan fokus belajar peserta didik. Penggunaan *flashcard* juga mendukung proses pengenalan konsep secara bertahap, mulai dari simbol, kata, hingga makna, sehingga peserta didik lebih mudah mengaitkan antara visual dan informasi yang diterima. Selain itu, media ini efektif digunakan dalam kegiatan pengulangan materi karena bersifat praktis, fleksibel, dan dapat digunakan secara individual maupun kelompok untuk memperkuat daya ingat serta pemahaman peserta didik.

Sementara itu, (Hazhari dkk., 2023, hlm. 29) mengemukakan bahwa media *flashcard* adalah sarana pembelajaran yang mengombinasikan unsur gambar dan teks secara ringkas untuk membantu peserta didik memahami materi secara cepat, meningkatkan daya ingat, serta mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan penyajian informasi secara sederhana namun tetap bermakna, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengidentifikasi, mengingat, dan mengulang konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan *flashcard* dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan tanya jawab, permainan edukatif, maupun latihan berulang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Dengan karakteristik yang praktis dan mudah digunakan, *flashcard* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga efektif digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep secara bertahap dan berkelanjutan.

Adapun menurut Fatimah dkk., (2025, hlm. 67), *flashcard* merupakan media pembelajaran berbasis visual yang dirancang dalam bentuk kartu praktis dan fleksibel, yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media ini memanfaatkan kekuatan visual untuk menyajikan informasi secara singkat, jelas, dan mudah dipahami, sehingga membantu peserta didik dalam mengenali konsep,

mengingat materi, serta mempercepat proses pemahaman. Selain itu, fleksibilitas penggunaan *flashcard* memungkinkan guru untuk mengadaptasikannya dalam berbagai strategi pembelajaran, seperti permainan edukatif, latihan pengulangan, maupun diskusi kelompok. Hal ini menjadikan *flashcard* tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik secara optimal.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan alat pembelajaran berbasis visual berupa kartu yang memadukan gambar dan teks secara sederhana dan ringkas untuk mempermudah pemahaman konsep, khususnya pada tahap awal pembelajaran. Media ini bersifat praktis, fleksibel, dan dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Selain itu, *flashcard* mampu meningkatkan daya ingat, menarik perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan interaktif seperti pengulangan, permainan, dan diskusi. Dengan karakteristik tersebut, *flashcard* efektif digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi secara bertahap dan berkelanjutan.

b. Karakteristik Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki karakteristik, menurut (Bellasonya, 2024, hlm. 54) karakteristik media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Berbentuk kartu bergambar yang memuat gambar, kata, atau simbol tertentu yang digunakan untuk membantu peserta didik mengenali dan memahami suatu konsep secara cepat.
- 2) Memiliki ukuran kecil dan praktis sehingga mudah dibawa, disimpan, dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.
- 3) Menggunakan tampilan visual yang sederhana dan jelas sehingga peserta didik dapat dengan mudah melihat dan memahami informasi yang terdapat pada kartu.

Sedangkan menurut Tarusu & Harun (2024, hlm. 87), karakteristik media *flashcard* antara lain:

- 1) Menyajikan informasi secara singkat dan padat karena setiap kartu hanya memuat satu konsep, gambar, atau kata kunci tertentu.

- 2) Mengutamakan unsur visual seperti gambar, warna, dan tulisan yang menarik sehingga dapat membantu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik.
- 3) Digunakan secara berulang dalam proses pembelajaran sehingga membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki karakteristik berupa kartu bergambar yang menyajikan informasi secara singkat, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini memiliki ukuran yang praktis sehingga mudah digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. *Flashcard* juga menonjolkan unsur visual seperti gambar, warna, dan tulisan untuk menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan *flashcard* dapat dilakukan secara interaktif dan berulang sehingga membantu memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

c. Kelebihan Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada tahap awal. Menurut Kurniati (2023, hlm. 47), *flashcard* mampu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dasar karena penyajiannya bersifat visual dan sederhana, serta dapat meningkatkan daya ingat melalui pengulangan informasi yang singkat dan terfokus. Selain itu, media ini juga mampu menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Subhan dkk (2024, hlm. 70) menambahkan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, digunakan secara fleksibel baik individu maupun kelompok, serta membantu mempercepat penguasaan materi, terutama dalam membaca permulaan. Sejalan dengan itu, Elthia (2025, hlm. 32) menyatakan bahwa kombinasi gambar dan teks dalam *flashcard* memudahkan pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pembelajaran yang interaktif. Sementara itu, Hidayat dkk (2022, hlm. 55) menegaskan bahwa *flashcard* bersifat praktis, efektif untuk melatih keterampilan membaca awal, dan dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi sederhana melalui kegiatan permainan atau kuis. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran, terutama karena penyajiannya yang visual dan sederhana sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan daya ingat peserta didik. Selain itu, penggunaan *flashcard* mampu menarik perhatian, meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar, serta fleksibel digunakan baik secara individu maupun kelompok. Media ini juga efektif dalam melatih keterampilan membaca permulaan dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi sederhana, sehingga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

d. Kekurangan Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Menurut Hazhari dkk., (2023, hlm. 88), penggunaan *flashcard* cenderung terbatas pada materi yang bersifat sederhana sehingga kurang efektif untuk menyampaikan konsep yang kompleks atau abstrak. Selain itu, Hidayat dkk., (2022, hlm. 63) menyatakan bahwa ukuran media yang kecil dapat menyulitkan peserta didik dalam melihat isi kartu jika digunakan dalam kelompok besar. Elthia, (2025, hlm. 72) menambahkan bahwa penggunaan *flashcard* yang monoton dapat menimbulkan kebosanan apabila tidak dikombinasikan dengan variasi metode pembelajaran. Sejalan dengan itu, Abdi & Susilawati., (2023, hlm. 34) mengemukakan bahwa *flashcard* memerlukan persiapan yang cukup dalam pembuatan desain agar menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, Lestari & Nopriana (2025, hlm. 58) menegaskan bahwa keterbatasan jumlah informasi pada kartu membuat materi yang disampaikan menjadi kurang mendalam. Dengan demikian, meskipun praktis dan menarik, penggunaan *flashcard* perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan strategi pembelajaran agar tetap efektif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki keterbatasan dalam penggunaannya, terutama karena hanya efektif untuk materi sederhana, kurang mampu menyajikan konsep yang kompleks, serta memiliki keterbatasan ukuran dan informasi. Selain itu, penggunaan yang kurang bervariasi dapat menimbulkan kebosanan, dan diperlukan persiapan yang matang agar media ini tetap menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh

karena itu, penggunaan *flashcard* perlu disesuaikan dengan kondisi kelas dan dipadukan dengan metode lain agar pembelajaran tetap optimal.

e. Langkah-Langkah Media *Flashcard*

Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran menurut (Fatimah, 2025 hlm. 73), sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu *flashcard* yang berisi gambar, kata, atau konsep yang akan dipelajari oleh peserta didik.
- 2) Guru memperlihatkan kartu kepada peserta didik secara bergantian sambil menjelaskan isi atau makna dari gambar maupun tulisan yang terdapat pada kartu.
- 3) Peserta didik diminta mengamati dan menyebutkan informasi pada kartu sehingga mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Guru mengulang penggunaan kartu secara bertahap untuk memperkuat

Sejalan dengan pendapat (Rahmawati dkk., 2022, hlm. 115), langkah-langkah penggunaan media *flashcard* meliputi:

- 1) Menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media *flashcard*.
- 2) Menunjukkan *flashcard* kepada peserta didik satu per satu sambil memberikan penjelasan mengenai gambar atau kata yang terdapat pada kartu.
- 3) Mengajak peserta didik untuk menebak atau menjawab isi kartu sehingga tercipta interaksi antara guru dan peserta didik.
- 4) Memberikan penguatan atau umpan balik terhadap jawaban peserta didik untuk memastikan pemahaman terhadap materi.

f. Manfaat Media *Flashcard*

Manfaat media *flashcard* dalam pembelajaran menurut (Nasution & Setiawan, 2024, hlm. 88), sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah karena informasi disajikan dalam bentuk gambar dan kata yang sederhana.
- 2) Meningkatkan daya ingat peserta didik karena penggunaan kartu secara berulang membantu memperkuat ingatan terhadap konsep yang dipelajari.
- 3) Menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran karena tampilan kartu yang bergambar dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik.

Sejalan dengan pendapat (Subhan, 2024 hlm. 141), manfaat media *flashcard* meliputi:

- 1) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena informasi disajikan secara ringkas dan terstruktur.
- 2) Membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena peserta didik dapat terlibat langsung dalam penggunaan kartu.
- 3) Mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik karena media visual membantu memperjelas materi yang dipelajari.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun guru. Media ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah karena informasi disajikan secara sederhana melalui gambar dan kata. Selain itu, penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat serta menarik perhatian peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Media *flashcard* juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara ringkas dan terstruktur, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

5. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan dasar dalam pembelajaran bahasa yang berperan penting dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Keterampilan membaca diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengenali lambang-lambang bahasa tulis serta memahami makna yang terkandung dalam suatu bacaan sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat dipahami dengan baik oleh pembaca (Putri dkk., 2023, hlm. 15). Selain itu, keterampilan membaca juga merupakan kemampuan individu dalam memahami isi teks melalui proses mengenali kata, menafsirkan makna, serta menghubungkan informasi yang terdapat dalam bacaan untuk memperoleh pengetahuan baru (Febrianingsih, 2021 hlm. 74). Lebih lanjut, keterampilan membaca melibatkan proses kognitif yang kompleks karena pembaca tidak hanya membaca teks secara mekanis, tetapi juga memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi yang

terdapat dalam teks tertulis sehingga pembaca dapat menangkap maksud dan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis secara tepat (Ritonga dkk., 2023, hlm. 102).

Keterampilan membaca merupakan kemampuan untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh melalui kegiatan mengenali kata, memahami kalimat, serta menginterpretasikan informasi yang terdapat dalam teks sehingga pembaca dapat memperoleh makna dari bacaan yang dibaca (Putri dkk., 2023, hlm. 66). Selain itu, keterampilan membaca juga diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengolah informasi tertulis melalui kegiatan memahami, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari teks yang dibaca sehingga pembaca dapat memperoleh pengetahuan serta wawasan baru dari bacaan tersebut (Fitrianingsih, 2025, hlm. 91).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali lambang-lambang bahasa tulis serta memahami, menafsirkan, dan mengolah informasi yang terdapat dalam suatu bacaan. Keterampilan membaca tidak hanya melibatkan kegiatan melihat dan melafalkan kata, tetapi juga mencakup proses memahami isi teks, menghubungkan informasi, serta menarik makna dari bacaan secara menyeluruh. Melalui keterampilan membaca, pembaca dapat menangkap pesan yang disampaikan penulis serta memperoleh berbagai informasi, pengetahuan, dan wawasan baru dari teks yang dibaca.

b. Jenis-jenis Keterampilan Membaca

Menurut Hariro dkk., (2024, hlm. 87), jenis-jenis keterampilan membaca sebagai berikut:

- 1) Membaca nyaring, yaitu kegiatan membaca dengan mengucapkan kata-kata dalam teks secara jelas sehingga dapat didengar oleh orang lain. Membaca nyaring biasanya digunakan untuk melatih pelafalan, intonasi, dan kelancaran membaca peserta didik.
- 2) Membaca dalam hati, yaitu kegiatan membaca tanpa mengeluarkan suara. Jenis membaca ini bertujuan untuk memahami isi bacaan secara lebih mendalam.

- 3) Membaca pemahaman, yaitu kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami isi, gagasan utama, serta informasi yang terdapat dalam suatu teks bacaan.

Sejalan dengan pendapat (Fadliansyah & Zakiyah, 2023, hlm. 118), jenis-jenis keterampilan membaca antara lain:

- 1) Membaca pemahaman, yaitu kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh.
- 2) Membaca kritis, yaitu kegiatan membaca yang dilakukan dengan menganalisis dan mengevaluasi informasi yang terdapat dalam teks.
- 3) Membaca kreatif, yaitu kegiatan membaca yang bertujuan untuk mengembangkan gagasan, imajinasi, dan pemikiran pembaca berdasarkan informasi yang diperoleh dari bacaan.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca memiliki beberapa jenis yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jenis-jenis keterampilan membaca tersebut meliputi membaca nyaring dan membaca dalam hati yang berkaitan dengan cara membaca, membaca intensif dan membaca ekstensif yang berkaitan dengan kedalaman pemahaman terhadap bacaan, serta membaca cepat yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara singkat. Selain itu, terdapat juga membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca kreatif yang menekankan pada kemampuan pembaca dalam memahami, menganalisis, serta mengembangkan gagasan dari teks yang dibaca. Dengan demikian, berbagai jenis keterampilan membaca tersebut membantu peserta didik memperoleh informasi, memahami isi bacaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran.

6. Keterampilan Membaca Permulaan

a. Pengertian Keterampilan Membaca Permulaan

Keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik pada tahap awal pembelajaran membaca. Kemampuan ini berfokus pada pengenalan simbol bahasa serta pengucapan bunyi secara tepat. Menurut Pratama dkk., (2022, hlm. 2) keterampilan membaca permulaan adalah kemampuan peserta didik dalam mengenal lambang huruf, memahami bunyi huruf, serta menghubungkannya menjadi kata yang bermakna. Selanjutnya, Novelita

dkk., (2023, hlm. 1) menjelaskan bahwa membaca permulaan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan membaca lanjutan seperti membaca cepat dan membaca pemahaman, sehingga tahap ini menjadi fondasi utama dalam literasi peserta didik. Sejalan dengan itu, Cahyatul dkk., (2024, hlm. 2) menyatakan bahwa membaca permulaan mencakup kemampuan mengenali huruf, menggabungkan suku kata, serta membaca kata sederhana secara lancar sebagai tahap awal pembentukan keterampilan literasi dasar.

Adapun menurut Saputri dkk., (2025, hlm. 2) menjelaskan bahwa keterampilan membaca permulaan adalah kemampuan peserta didik dalam mengenali huruf, melafalkan bunyi, serta membaca kata sederhana sebagai dasar untuk memahami bacaan. Selanjutnya, Mahendra (2023, hlm. 3) menyatakan bahwa membaca permulaan berkaitan dengan kemampuan menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata, serta membaca dengan kelancaran dasar. Menurut Rambe dkk., (2025, hlm. 4) mengemukakan bahwa membaca permulaan merupakan proses awal membaca yang menekankan pada kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, dan memahami kata sederhana dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan dasar peserta didik dalam mengenali huruf, memahami hubungan huruf dan bunyi, menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata, serta membaca kata sederhana secara lancar dan bermakna sebagai fondasi untuk mengembangkan kemampuan membaca pada tahap selanjutnya.

b. Tahapan-tahapan Keterampilan Membaca Permulaan

Tahapan membaca permulaan menurut (Sari & Liansari, 2021, hlm. 1520) dilakukan secara bertahap, yaitu:

1) Pengenalan Huruf

Peserta didik mulai mengenal huruf vokal dan konsonan sebagai dasar untuk memahami simbol dalam bahasa tulis.

2) Penggabungan uruf menjadi suku kata

Peserta didik belajar menggabungkan beberapa huruf sehingga membentuk suku kata sederhana.

3) Membaca kata sederhana

Peserta didik mulai membaca kata yang tersusun dari beberapa suku kata.

4) Membaca kalimat sederhana

Peserta didik membaca kalimat pendek dengan memperhatikan pelafalan dan kelancaran membaca.

Adapun menurut (Natalia & Siagian, 2023, hlm. 3011) Proses membaca permulaan terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1) Mengenal huruf dan bunyi huruf

Peserta didik mempelajari bentuk huruf serta bunyi yang dihasilkan dari setiap huruf.

2) Mengeja suku kata

Peserta didik mulai mengeja dan menggabungkan huruf menjadi suku kata.

3) Membaca kata

Peserta didik membaca kata secara utuh dengan menggabungkan beberapa suku kata.

4) Membaca dengan kelancaran

Peserta didik membaca kata atau kalimat sederhana dengan lebih lancar tanpa mengeja secara perlahan.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan keterampilan membaca permulaan dimulai dari pengenalan huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, menggabungkan huruf menjadi suku kata atau kata, hingga membaca kata dan kalimat sederhana secara lancar. Tahapan tersebut menjadi dasar penting dalam pengembangan kemampuan membaca pada tahap berikutnya.

c. Manfaat Keterampilan Membaca Permulaan

Keterampilan membaca permulaan menurut (Sugiarto dkk, 2025, hlm. 160) memiliki peran penting dalam perkembangan belajar siswa di sekolah dasar. Manfaatnya antara lain sebagai berikut:

- 1) Menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan membaca pada tahap selanjutnya, seperti membaca cepat, membaca ekstensif, dan membaca pemahaman.
- 2) Membantu siswa memahami informasi yang disampaikan melalui teks, sehingga siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik.
- 3) Mendukung keberhasilan belajar di sekolah, karena hampir semua kegiatan pembelajaran membutuhkan kemampuan membaca.

Selain itu menurut (Hapsari dkk, 2024, hlm. 104) manfaat keterampilan membaca permulaan sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa mengenali huruf, kata, dan kalimat dalam bahasa tulis
- 2) Melatih siswa menghubungkan simbol tulisan dengan bunyi bahasa secara tepat.
- 3) Meningkatkan kemampuan memahami isi bahasa tulis secara sederhana sejak tahap awal belajar membaca.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai manfaat keterampilan membaca permulaan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran pada tahap awal pendidikan dasar. Keterampilan ini membantu peserta didik mengenali huruf, kata, dan kalimat serta memahami hubungan antara simbol tulisan dengan bunyi bahasa. Selain itu, membaca permulaan juga menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan literasi, membantu peserta didik memahami informasi dari teks sederhana, serta mendukung keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran di sekolah. Dengan demikian, keterampilan membaca permulaan berfungsi sebagai fondasi utama dalam pengembangan kemampuan membaca lanjutan dan pemahaman terhadap berbagai sumber bacaan.

d. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Permulaan

Keterampilan membaca permulaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut (Fadhilah & Hikmat, 2022, hlm. 98) faktor tersebut antara lain:

1) Faktor fisiologis

Kondisi fisik peserta didik seperti kesehatan tubuh, kemampuan penglihatan, dan pendengaran dapat mempengaruhi kemampuan membaca.

2) Faktor intelektual

Tingkat kecerdasan dan kemampuan berpikir mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami simbol huruf dan kata.

3) Faktor lingkungan

Lingkungan keluarga, sekolah, serta kebiasaan membaca di rumah dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan membaca peserta didik.

4) Faktor psikologis

Minat, motivasi, dan sikap terhadap kegiatan membaca dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar membaca.

Sejalan dengan pendapat (Farida dkk., 2022, hlm. 74) kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu:

1) Perkembangan Bahasa

Kemampuan kosakata dan pemahaman bahasa membantu peserta didik mengenali dan memahami kata dalam bacaan.

2) Pengalaman belajar membaca

Pengalaman awal dalam mengenal huruf, kata, dan buku bacaan mempengaruhi kemampuan membaca permulaan.

3) Motivasi belajar

Motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar membaca.

4) Metode dan strategi pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan guru dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan membaca permulaan.

Berdasarkan beberapa pendapat, keterampilan membaca permulaan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor tersebut meliputi faktor internal seperti kondisi fisik, kemampuan intelektual, perkembangan bahasa, serta minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, faktor eksternal seperti metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, peran guru, dan lingkungan belajar juga mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam menguasai keterampilan membaca permulaan. Dengan demikian, keberhasilan membaca permulaan dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor dari lingkungan pembelajaran.

e. Indikator Keterampilan Membaca Permulaan

Indikator membaca permulaan digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik dalam membaca pada tahap awal (Natalia & Siagian, 2023, hlm. 112), antara lain:

- 1) Mengenal huruf vokal dan konsonan dengan benar.
- 2) Mampu membaca suku kata dengan tepat.
- 3) Mampu membaca kata sederhana dengan lancar.
- 4) Mampu membaca kalimat sederhana dengan pelafalan yang jelas.
- 5) Memahami makna dari kata atau kalimat sederhana yang dibaca

Kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar dapat dilihat melalui beberapa indikator (Fadhilah dkk, 2025, hlm. 114), sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengenali huruf dan bunyi huruf.
- 2) Kemampuan menggabungkan huruf menjadi suku kata.
- 3) Kemampuan membaca kata sederhana.
- 4) Kemampuan membaca kalimat pendek secara lancar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan membaca permulaan dapat dilihat dari kemampuan dasar peserta didik dalam mengenali dan membaca bahasa tulis. Indikator tersebut meliputi kemampuan mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, membaca suku kata dan kata sederhana, serta membaca kalimat sederhana dengan pelafalan yang tepat. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu memahami makna dari kata atau kalimat sederhana yang dibaca. Dengan demikian, indikator membaca permulaan menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dari tahap pengenalan huruf hingga memahami isi bacaan sederhana.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting, karena dapat membantu peneliti memahami topik yang akan diteliti, mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan mengembangkan hipotesis yang lebih akurat. Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama/Tahun	Judul Penelitian	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1	Utami & Utomo (2024)	Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media <i>Flashcard</i> Kelas I Sekolah Dasar di Gunungkidul Yogyakarta	Metode <i>Classroom Action Research</i> (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian 7 siswa kelas I SD.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>flashcard</i> mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Pada tahap pra-siklus hanya satu siswa yang mampu membaca dengan lancar, sedangkan setelah penerapan tindakan pada siklus pembelajaran terjadi peningkatan kemampuan membaca pada sebagian besar siswa (Utami & Utomo, 2024, hlm. 3).
2	Suciati & Laili (2023)	<i>Beginning Reading Ability with the Utilization of Flash Card Media for Students</i>	Penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas I SDN 2 Bendilwungu.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>flashcard</i> membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, terutama dalam mengenali huruf, suku kata, dan kata sederhana. Media tersebut juga meningkatkan minat belajar membaca pada siswa kelas awal (Suciati & Laili, 2023, hlm. 2447).
3	Miranti, Sayidiman, & Rahman (2024)	<i>The Effect of Using Flash Card Media on the Beginning Reading Skills of Elementary School Students</i>	Penelitian kuasi eksperimen dengan desain <i>nonequivalent control group design</i> . Subjek penelitian terdiri dari dua kelas siswa SD yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>flashcard</i> memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan membaca yang lebih tinggi

No	Nama/Tahun	Judul Penelitian	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
				dibandingkan kelas kontrol (Miranti, Sayidiman, & Rahman, 2024, hlm. 56).
4	Sholikhah & Agustin (2025)	Implementasi Media Edukatif <i>Flashcard</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Materi Bahasa Indonesia Kelas I SD	Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) menggunakan model ADDIE dengan subjek 26 siswa kelas I SD.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>flashcard</i> yang dikembangkan dinilai layak digunakan dan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Sholikhah & Agustin, 2025, hlm. 4).
5	Supriana, Ummah, & Mustakim (2024)	Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terintegrasi Permainan Tradisional	Penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek siswa sekolah dasar.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>flashcard</i> yang dipadukan dengan permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan serta membuat proses pembelajaran lebih aktif dan menarik (Supriana, Ummah, & Mustakim, 2024, hlm. 92).

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Utomo memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan kedua penelitian terletak pada fokus penelitian yang sama yaitu keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas I sekolah dasar serta penggunaan media *flashcard* sebagai alat bantu pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara kedua penelitian tersebut. Penelitian Utami dan Utomo bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui penggunaan media *flashcard* dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Sementara itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pada penerapan model *Discovery Learning* yang mendorong peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Suciati dan Laili memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan kedua penelitian terletak pada fokus kajian yang sama yaitu keterampilan membaca permulaan pada peserta didik sekolah dasar serta penggunaan media *flashcard* sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik mengenali huruf, suku kata, dan kata dalam proses membaca. Namun terdapat beberapa perbedaan antara kedua penelitian tersebut. Penelitian Suciati dan Laili menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan siswa melalui pemanfaatan media *flashcard*. Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menekankan pada penggunaan media *flashcard*, tetapi juga pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yang mendorong peserta didik untuk aktif menemukan konsep dalam proses pembelajaran membaca.

Penelitian yang dilakukan oleh Miranti, Sayidiman, dan Rahman memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan kedua penelitian terletak pada fokus penelitian yang sama yaitu keterampilan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar serta penggunaan media *flashcard* sebagai media pembelajaran yang membantu siswa mengenal huruf, suku kata, dan kata dalam proses membaca. Selain itu, kedua penelitian juga menggunakan pendekatan eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media atau perlakuan tertentu terhadap kemampuan membaca siswa. Namun, terdapat perbedaan antara kedua penelitian tersebut. Penelitian Miranti, Sayidiman, dan Rahman hanya meneliti pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan. Sementara itu, penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *flashcard* terhadap keterampilan membaca

permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar, sehingga dalam penelitian ini media flashcard digunakan sebagai pendukung dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Sholikhah dan Agustin memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan kedua penelitian terletak pada fokus kajian yang sama yaitu keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas I sekolah dasar serta penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk membantu peserta didik mengenali huruf, suku kata, dan kata dalam proses membaca. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara kedua penelitian tersebut. Penelitian Sholikhah dan Agustin menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan tujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media *flashcard* dalam pembelajaran membaca. Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik. Selain itu, penelitian ini menekankan pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Supriana, Ummah, dan Mustakim memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan kedua penelitian terletak pada fokus kajian yang sama yaitu keterampilan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar serta penggunaan media *flashcard* sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa mengenal huruf, suku kata, dan kata dalam proses membaca. Namun, terdapat beberapa perbedaan antara kedua penelitian tersebut. Penelitian Supriana, Ummah, dan Mustakim menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media *flashcard* yang dipadukan dengan permainan tradisional. Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menekankan pada penerapan model pembelajaran

Discovery Learning yang mendorong peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan lima penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar. Media *flashcard* membantu peserta didik mengenali huruf, suku kata, dan kata dengan lebih mudah serta meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui berbagai metode penelitian seperti penelitian tindakan kelas, penelitian kualitatif, penelitian eksperimen, maupun penelitian pengembangan. Dengan demikian, hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas awal sekolah dasar. Namun, penelitian mengenai pengaruh model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan masih perlu dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan model tersebut dalam pembelajaran.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan (Addin, 2023, hlm. 161). Adapun menurut Syahputri dkk., (2023, hlm.162) kerangka pemikiran merupakan representasi konseptual dari alur pemikiran dalam sebuah penelitian yang disusun berdasarkan permasalahan, studi pustaka, dan hasil penelitian yang relevan. Dengan menggunakan kerangka pemikiran, peneliti dapat meningkatkan kejelasan dan konsistensi penelitian, serta membantu mengidentifikasi kesenjangan atau kelemahan dalam penelitian.

Dengan demikian berdasarkan kedua pendapat tersebut, kerangka pemikiran dapat disimpulkan sebagai dasar konseptual penelitian yang disusun secara sistematis dari hasil sintesis fakta, observasi, kajian pustaka, serta penelitian terdahulu. Kerangka ini berfungsi untuk menggambarkan alur logis penelitian,

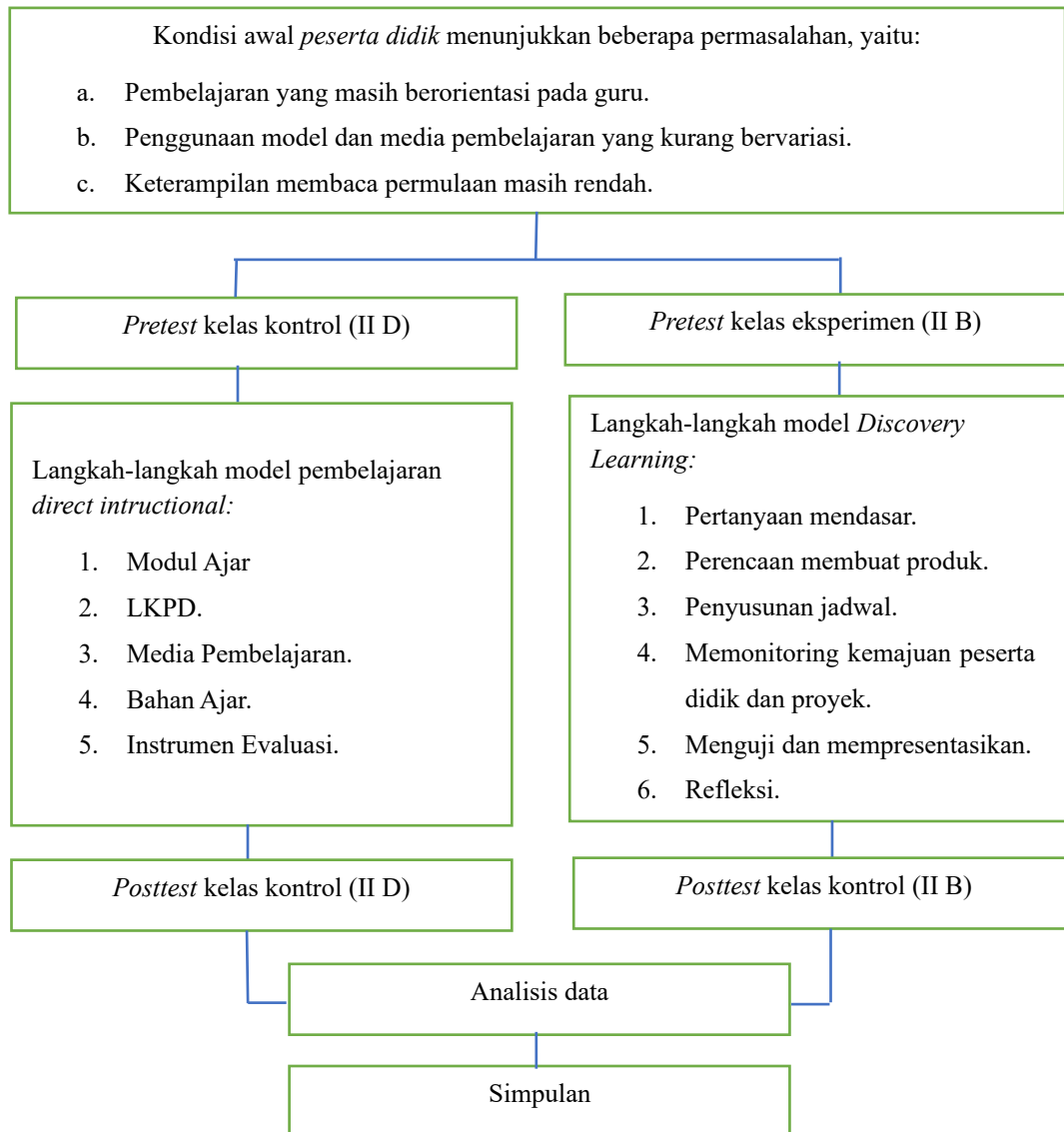
memperjelas hubungan antar variabel, serta memastikan konsistensi dan arah penelitian sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi permasalahan dan celah penelitian.

Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti adalah keterampilan membaca permulaan. Keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama pada tahap awal ketika peserta didik mulai belajar membaca. Melalui keterampilan ini, peserta didik mulai mengenal huruf, memahami suku kata, hingga akhirnya mampu membaca kata dan kalimat sederhana. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar pada tahap berikutnya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini disusun dengan menggunakan kerangka berpikir yang berfokus pada penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menerapkan model *discovery learning* yang dibantu dengan media *flashcard* dalam proses pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik kelas II SDN 128 Haur Pancuh Bandung. Dalam pelaksanaannya, peneliti menentukan dua kelas sebagai subjek penelitian, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Sebelum proses pembelajaran dimulai, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam membaca permulaan. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran seperti yang biasa dilakukan di kelas.

Pada pelaksanaan penelitian, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* yang dibantu menggunakan media *flashcard*. Sementara itu, kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut dan tetap mengikuti pembelajaran seperti biasanya di kelas. Melalui perbedaan perlakuan ini, peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas kemudian diberikan *posttest*.

Posttest ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap keterampilan membaca permulaan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dibandingkan untuk melihat apakah terdapat perbedaan keterampilan membaca permulaan antara kedua kelas tersebut setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Dengan cara ini, peneliti dapat mengetahui apakah penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik.

Penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Dalam penelitian ini, model *discovery learning* digunakan bersama media *flashcard* yang bersifat visual sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Melalui kombinasi tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung. Dengan bantuan media visual dan kegiatan belajar secara berkelompok, peserta didik dapat memahami bacaan secara bertahap, mulai dari mengenali huruf, memahami suku kata, hingga mampu membaca kata dan kalimat sederhana. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik juga diajak untuk bekerja sama dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar serta saling membantu ketika mengalami kesulitan dalam membaca. Hal tersebut juga sejalan dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan, yaitu menumbuhkan minat membaca sejak dini sekaligus memberikan dasar kemampuan literasi bagi peserta didik. Melalui penerapan model *discovery learning* yang dibantu dengan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran, penelitian ini berusaha mengetahui apakah model tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 128 Haur Pancuh Bandung. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar yang diyakini kebenarannya dan dijadikan sebagai landasan dalam melaksanakan suatu penelitian. Asumsi digunakan oleh peneliti sebagai titik awal dalam menentukan arah penelitian, seperti dalam merumuskan masalah, memilih subjek penelitian, serta menentukan metode yang akan digunakan. Dengan adanya asumsi, peneliti memiliki dasar pemikiran awal yang dapat membantu dalam memahami permasalahan yang diteliti serta mengarahkan proses penelitian secara lebih sistematis (Klem dkk., 2021, hlm. 48).

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahwa keterampilan membaca permulaan peserta didik dapat meningkat dengan lebih baik apabila pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flashcard*. Penggunaan model dan media tersebut diperkirakan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam proses belajar serta mempermudah mereka dalam mengenali huruf, suku kata, hingga membaca kata dan kalimat sederhana. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media *flashcard* akan memiliki keterampilan membaca permulaan yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model dan media tersebut.

2. Hipotesis Penelitian

$$H_0 = \mu = H_a$$

$$H_a = \mu \neq H_a$$

H_0 : Tidak terdapat perbedaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik di kelas II Sekolah Dasar.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan model *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik di kelas II Sekolah Dasar.

Adapun Dasar pengambilan keputusan hipotesis, sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikan (2-tailed) $H_0 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai signifikan (2-tailed) $H_0 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.