

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.Kajian Teoritis

2.1.1 Pengertian Membaca dan Pembelajarannya

Pembelajaran membaca merupakan kemampuan untuk memahami dan menyuarkan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut, oleh karena itu guru perlu melakukan perubahan baik perubahan pada dirinya sendiri maupun perubahan dalam tehnik atau metode pembelajaran yang ia gunakan di kelas dan merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai kondisi menyenangkan. Kondisi belajar sebaiknya dilakukan dengan kondisi yang rileks dan menggemirakan, misalnya dengan melakukan beberapa permainan dalam proses pembelajarannya.

Permainan yang dapat digunakan misalnya permainan bahasa dalam pembelajaran membaca yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan penerapan metode pengajaran adalah dengan menggunakan kartu berseri (*Flashcard*). Kartu-kartu berisi tersebut dapat berupa kartu bergambar, kartu huruf, kartu kata atau kartu kalimat. Pelajaran membaca dengan menggunakan media *Flashcard* yaitu suatu metode atau cara yang digunakan oleh pendidik atau guru yang memanfaatkan kartu-kartu berseri atau bergambar atau kartu-kartu huruf dalam upaya peningkatan belajar membaca siswa. Kumullah (2019).

Membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literatur, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Komponen dasar membaca terdiri dari tiga istilah, yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Reccording* merujuk kepada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyiannya dengan sistem tulisan yang digunakan, sedangkan proses *decoding* merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* biasanya berlangsung di kelas awal yang di kenal dengan istilah membaca permulaan. Membaca merupakan proses mengasosiasikan kata dan kalimat dengan bunyi-bunyiannya menggunakan sistem tulis dan proses menerjemahkan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. (Muryanti, D. 2019).

Menurut Dalman (2020) Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat di dalam tulisan, membaca merupakan proses berpikir untuk memahami teks yang di baca. Membaca bukan hanya melihat sekumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat paragraf dan wacana saja tetapi membaca merupakan kegiatan memahami dan menginpresentasikan lambang/ tanda/ tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan peneliti dapat diterima oleh pembaca. Dengan membaca, kita dapat menemukan berbagai informasi yang terdapat di dalam tulisan dan berpikir untuk memahami informasi tersebut.

Menurut Tarigan dalam Dalman (2008), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

Membaca adalah suatu usaha untuk menelusuri makna yang ada dalam tulisan sedangkan pembelajaran membaca perlu difokuskan pada aspek kemampuan memahami isi bacaan. Oleh sebab itu, siswa perlu dilatih secara intensif untuk memahami sebuah teks bacaan. Hal ini berarti siswa bukan menghafal isi bacaan tersebut, melainkan memahami isi bacaan. Peran guru sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa membaca dapat menemukan sesuatu pengetahuan yang tidak kita ketahui dan dari membaca pula kita dapat menemukan informasi-informasi penting dan menemukan makna tulisan ketika kita membaca.

2.1.2 Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca sangat penting dalam kehidupan karena setiap aspek kehidupan tidak luput dari kehidupan. Oleh karena itu kemampuan membaca harus dikuasai oleh para siswa di SD karena kemampuan ini secara langsung berkaitan seluruh berproses belajar siswa SD. Kemampuan membaca permulaan kelas rendah sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan pada tahap membaca lanjutan dan kemampuan membaca permulaan hendaknya dilaksanakan dengan metode dan media yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak merasakan terbebani dan tertekan dalam belajar membaca. Menurut Klien dan dkk dalam Rahman (2014) mengemukakan bahwa membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca merupakan suatu strategis, (3) membaca merupakan interaktif, berbeda halnya dengan pendapat Tarigan (2008) yang mendefinisikan pengertian membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

Senada dengan pendapat sebelumnya, Nurgiyantoro dalam Rahman (2014) menyatakan bahwa kegiatan membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui sarana tulisan. Kemampuan motoris berupa gerakan-gerakan mata, kebanyakan dari kegiatan-kegiatan dalam membaca pada tingkatan ini adalah kegiatan-kegiatan pikiran atau penalaran termasuk ingatan. Dengan kegiatan-kegiatan penalaran dimaksudkan ini pembaca berusaha menemukan dan memahami informasi yang dikomunikasikan, oleh pengarang melalui karangan bersangkutan. Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dari A/a sampai dengan Z/z. Huruf-huruf tersebut perlu dihafalkan dan dilafalkan anak sesuai dengan bunyinya, misalnya: A/a, B/b, C/c, D/d, E/e, F/f, G/g, H/h, I/i, J/j, K/k dan seterusnya, dilafalkan sebagai (a), (be), (ce), (de), (e), (ef), (ge), (ha), (i), (je), (ka), dan seterusnya. Setelah anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dan melafalkannya, anak juga dapat diperkenalkan cara membaca suku kata, kata, dan kalimat.

Dalam hal ini, anak perlu diperkenalkan untuk merangkaikan huruf-huruf yang telah dilafalkannya agar dapat membentuk suku kata, kata, dan kalimat. Setelah anak mampu membaca kalimat pendek, anak perlu dilatih membaca kalimat lengkap yang terdiri atas pola subjek- predikat- objek- keterangan. Kemudian, anak pun harus dilatih membaca kalimat kompleks atau kalimat majemuk. Bahkan untuk siswa kelas dua dan tiga sekolah dasar perlu dilatih membaca wacana pendek. Dalam membaca permulaan atau mekanik anak perlu dilatih membaca dengan pelafalan yang benar dan intonasi yang tepat. Oleh sebab itu, teknik membaca nyaring sangat baik diterapkan dalam membaca permulaan.

Dalam hal ini, anak perlu diberikan contoh membaca yang benar sehingga anak bisa meniru cara membaca kita. Membaca permulaan diberikan di kelas rendah sekolah dasar (SD), yaitu di kelas satu sampai dengan kelas tiga. Di sinilah anak-anak harus dilatih agar mampu membaca dengan lancar sebelum mereka memasuki membaca lanjut atau pemahaman. Pada saat ini anak-anak memasuki kelas empat sekolah dasar, mereka tidak diperkenankan lagi membaca permulaan atau mekanik karena di kelas tinggi, mereka harus memasuki tahap membaca pemahaman. Membaca permulaan yang berada di kelas rendah melalui membaca permulaan ini diharapkan peserta didik mampu mengenali huruf, suku kata, kata dan kalimat pada saat membaca serta dapat menyambungkan kata demi kata bertujuan untuk membangun dasar mekanisme membaca, seperti kemampuan mengasosiasikan huruf dengan bunyi, dan membina gerakan membaca ke kiri dan ke kanan.

Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, jika dasar itu tidak kuat pada tahap membaca permulaan anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca permulaan yang memadai. Pada dasarnya membaca permulaan mencakup, 1) Pengenalan huruf, 2) Pengenalan unsur-unsur linguistik, 3) Pengenalan hubungan atau korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), 4) kecepatan membaca bertaraf lambat. (Ismawati. E. 2017).

Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan huruf abjad A/a sampai Z/z, huruf-huruf tersebut perlu dihafalkan dan dilafalkan anak sesuai dengan bunyinya. Setelah anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dan

melafalkannya lalu anak diperkenalkan cara membaca suku kata, kata dan kalimat, dalam hal ini anak perlu diperkenalkan untuk merangkaikan huruf-huruf yang telah dilafalkan agar dapat membentuk suku kata, kata, dan kalimat. Setelah mampu membaca kalimat pendek, anak perlu dilatih membaca kalimat lengkap. (Dalman, 2020). Kemampuan membaca tidak terlepas dari kemampuan membaca permulaan yang diajarkan di kelas I dan II. Menurut tim pembina Bimbingan Teknik Calistung (2013), membaca permulaan merupakan program pembelajaran yang diorientasikan kepada kemampuan membaca permulaan di kelas-kelas awal pada saat anak-anak mulai memasuki bangku sekolah. Pada tahap awal anak memasuki bangku sekolah di kelas I sekolah dasar, membaca permulaan merupakan menu utama. Menurut Resmi, (2006) menjelaskan bahwa membaca permulaan pada intinya merupakan suatu upaya dari orang-orang dewasa untuk memberikan dan menerampikan anak pada sejumlah pengetahuan dengan kemampuan khusus dalam rangka mengantarkan anak mencapai mampu membaca bahasa.

Kemampuan membaca yang didapat dari membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar harus diperhatikan guru sebagai tenaga pendidik. Sebab, jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca lanjut siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki keterampilan membaca yang memadai untuk memperoleh kemampuan membaca permulaan.

2.1.3 Tujuan Membaca

Pada dasarnya kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan. Tujuan membaca tersebut akan berpengaruh kepada jenis bacaan yang dipilih, misalnya, fiksi atau nonfiksi. Menurut Anderson (2003), ada tujuh macam tujuan dari kegiatan membaca, yaitu:

1. *Reading for details or fact* (Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian)
2. *Reading for ideas* (Membaca untuk memperoleh ide-ide utama).
3. *Reading for sequence or organization* (Membaca untuk mengetahui urutan /susunan struktur karangan).
4. *Reading for inference* (Membaca untuk menyimpulkan).
5. *Reading to classify* (Membaca untuk mengelompokkan/mengklasifikasikan)
6. *Reading to evaluate* (Membaca untuk menilai, mengevaluasi)
7. *Reading to compare or contrast* (Membaca untuk membandingkan/mempertentangkan)

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Membaca Permulaan

Adapun faktor-faktor dalam membaca permulaan sangat penting untuk diketahui menurut Dalman (2013) diantaranya ialah :

1. Faktor fisiologis

Mencakup kesehatan fisik, pertimbangan logis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak belajar, khususnya belajar membaca.

2. Faktor intelektual

Sebagai suatu kegiatan berfikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang di berikan dan meresponnya secara tepat.

3. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca peserta didik, faktor lingkungan ini mencakup latar belakang dan pengalaman peserta didik di rumah, sosial ekonomi keluarga peserta didik. Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa.

2.1.5 Indikator Membaca Permulaan

Indikator membaca permulaan sangat berperan penting dalam membaca permulaan karena indikator membaca permulaan memerlukan tahapannya menurut Departemen Pendidikan Nasional (2011)

a. Membaca abjad dengan lafal yang tepat

Membaca permulaan dimulai dari abjad a-z dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf alphabet. Huruf-huruf tersebut dihafalkan dan dilafalkan anak sesuai dengan bunyinya menurut abjad. Salah satu yang diatur dalam ejaan ialah cara pelafalan atau cara pengucapan bagaimana cara peserta didik dalam mengucapkan kata atau kalimat.

b. Membaca huruf vokal, kosonan dan menggabungkan huruf kosonan dan vokal.

Huruf vokal disebut juga huruf hidup atau huruf bunyi. Huruf yang termasuk huruf vokal adalah a, i, u, e, o. Sedangkan huruf kosonan disebut juga huruf mati. Huruf-huruf yang termasuk kosonan adalah huruf b, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

c. Membaca nyaring kalimat sederhana

Kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan intonasi dan kenyaringan yang tepat agar pendengar dan pembaca menangkap informasi.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard*

Media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah” “perantara” atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media dapat berbentuk sesuatu bahan (*software*) dan alat (*hardware*). Sedangkan menurut (Gerlach dan Ely), dalam Arsyad (2002) bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau sikap. Jadi, media merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses belajar di dalam / di luar kelas menjadi lebih efektif (Nih Luh, 2015).

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran Scramm (1997) media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa (Rusman, 2013).

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada *Flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar (Cahyani, 2018).

Menurut Suryana (2004) *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang disengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Menurut Susilana dan Riyana (2008) dimana *Flashcard* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasi dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan pada bahasa asing khususnya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

2.2.1 Karakteristik Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *Flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* mempunyai karakteristik sebagai berikut : 1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif; 2) mempunyai dua sisi depan dan belakang; 3) sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.

2.2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flashcard*

Sebelum memulai pembelajaran ada langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran media *Flashcard* menurut Dina Indriana yaitu:

1. Guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2. Siswa mencabut kartu satu persatu setelah guru menerangkan.
3. Guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru,
4. Guru meminta siswa untuk mengetahui kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga siswa mengamati dan dapat menebak kartu tersebut.

Cara menggunakan media *Flashcard* dengan cara bermain terhadap siswa adalah sebagai berikut:

1. Peneliti meletakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa

2. Peneliti menyiapkan siswa yang akan ikut berlomba
3. Peneliti meminta siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks atau lambang sesuai perintah
4. Setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ketempat semula / *start*
5. Siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana (2008) *Flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) Mudah dibawa-bawa, 2) praktis, 3) gampang diingat dan 4) menyenangkan.

Adapun kelemahan media pembelajaran *Flashcard* menurut Srif. S. Sadiman dkk (2006) antara lain: 1) Hanya menekankan persepsi indera penglihatan, 2) kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks dan 3) ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

Dengan melihat adanya berbagai kelemahan media pembelajaran kartu gambar *Flashcard*, maka dalam penggunaannya dalam pembelajaran di kelas harus memperhatikan berbagai hal, antara lain: Sesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa baik isi, ukuran dan warna, gambar harus bagus, menarik, jelas dan mudah dimengerti, gambar harus benar, dimana dapat menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat pada keadaan yang sebenarnya. Pada kesimpulannya, kelemahan ini sebenarnya dapat diminimalisir dengan pengembangan dari guru.

2.3 Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran Bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Keterampilan berbahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dimodali kekayaan kosakata, yaitu aktivitas intelektual, karya otak manusia berpendidikan. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006) standar isi bahasa Indonesia sebagai berikut: “pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.” (Susanto, 2013).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia memberikan beberapa pengertian “Bahasa” ke dalam tiga batasan, yaitu: Sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang

dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran, perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku, bangsa, daerah, Negara, dan sebagainya, percakapan (perkataan) yang baik sopan santun, tingkah laku yang baik. Menurut Gorys Keraf bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak-gerik badaniah yang nyata, ia merupakan simbol karena rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia harus diberikan makna tertentu, yaitu mengacu kepada sesuatu yang dapat diserap panca indra.

Hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

2.3.1 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sangat penting untuk dapat mencapai suatu tujuan itu. Dan tujuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu: 1) agar siswa mampu untuk menikmati dan memanfaatkan karya serta untuk mengembangkan kepribadian 2) memperluas wawasan kehidupan 3) meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

2.4 Kerangka Teoritis

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk diterapkan kerana dengan bahasa kita dapat berkomunikasi untuk menjalin kehidupan sosial, untuk mempererat hubungan, dan untuk menjalinnya kerja sama. Hal ini tidak terlepas dalam kita berbicara dengan menggunakan bahasa yang baik, dan sopan sehingga dari bahasa kita dapat memperluas wawasan, dapat mengembangkan pengetahuan, serta menciptakan karya kreatif. Dari bahasa kita diajarkan untuk kita saling menghargai baik dari tutur kata maupun sikap dan sifat kita. Karena sebuah bahasa yang baik dan sopan akan menunjukkan kepribadian kita melalui dari tutur bahasa kita. Oleh karena itu, pelajaran Bahasa Indonesia baik dari kelas rendah sampai kelas tertinggi atau dari SD, SMP, SMA kenapa memiliki mata pelajaran ini? Karena mata pelajaran ini sangat berguna bagi nusa dan bangsa yang hakikatnya adalah kita bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi bahasa kita yaitu bahasa Indonesia. Maka dari itu kita memiliki sebuah bahasa yaitu bahasa Indonesia yang baik dan sopan.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia kelas 1 SD guru perlu mengadakan perbaikan dengan cara menerapkan suatu media pembelajaran yaitu media *Flashcard* yang sesuai dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat mempermudah antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Karenanya media ini mengajak siswa dapat bermain dan belajar serius bahkansiswa juga bisa berminat dan termotivasi dalam pembelajaran bahasaIndonesia, karena adanya suatu media pembelajaran yaitu media *Flashcard*. Karena adanya minat dan motivasi dalam hal belajar bahasa Indonesia pastinya ada dorongan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut kajian yang diuraikan sebelumnya, diperoleh kerangka teoritis dalam sebuah pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard*

