BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak

1. Definisi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak didik untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.Anak-anak didik yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa ini tidak selalu didominasi oleh kemampuan membaca saja tetapi juga terdapat sub potensi lainnya yang memiliki peranan yang lebih besar seperti penguasaan kosa kata, pemahaman (mendengar dan menyimak) dan kemampuan berkomunikasi.[1]

Anak pada MI perkembangan kamampuan berbahasa anak didik ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut:

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi,
2. Memiliki berbagai perbedaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya dan kata sambung,
3. Menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu,
4. Mampu menggungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana,
5. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar

[1]Tim Penulis KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 201.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perkembangan kemampuan tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya dan memberikan informasi tentang berbagai hal, berbicara sendiri, dengan atau tanpa menggunakan alat seperti (boneka, mobil mainan, dan sebagainya).

Mencoret-coret buku atau dinding dan menceritakan sesuatu yang fantastik.Gejala-gejala ini merupakan pertanda munculnya kepermukaan berbagai jenis potensi tersembunyi (*hidden potency*) menjadi potensi tampak (*actual potency*).Kondisi tersebut menunjukkan berfungsi dan berkembangnya sel-sel saraf pada otak.[2]

2. Tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca anak

Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak didik berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut:

a. Tahap Fantasi (*Magical Stage*), pada tahap ini anak didik mulai belajar menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikan buku dan kadang-kadang anak didik membawa buku kesukaannya.Pada tahap pertama, guru dapat memberikan atau menunjukkan model/contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak.

b. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*), anak didik memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap kedua,

[2]Depdiknas 2000.*Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas, hlm, 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu pada anak. Guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak. Orang tua atau guru juga hendaknya melibatkan anak didik membacakan buku.

c. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*), pada tahap ini anak didik menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalinya serta sudah mengenal abjad. Pada tahap ketiga, guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan sesering mungkin.

d. Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*), anak didik mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*fraphoponic*, *semantic* dan *syntactic*) secara bersama-sama.Anak didik tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteknya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap keempat guru masih harus membacakan sesuatu pada anak-anak didik sehingga mendorong anak didik membaca suatu pada berbagai situasi.Orang tua dan guru jangan memaksa anak didik membaca huruf secara sempurna.

e. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*), pada tahap ini anak didik dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak didik semakin mudah dibaca.[3]

Untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan anak didik diatas maka permainan dan berbagai alatnya memegang peranan penting. Lingkungan (termasuk didalamnya peranan orang tua dan guru) seharusnya menciptakan berbagai aktifitas bermain secara sederhana yang memberikan arah dan bimbingan agar berbagai potensi yang tampak akan tumbuh dan berkembang secara optimal.

3. Cara anak belajar dengan menggunakan media bermain kartu kata bergambar

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam keseluruahn proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan.[4]

Dengan demikian, kegiatan belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai positif sebagai sebuah pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Kegiatan belajar tersebut dapat dilakukan di lingkungnan sekolah, lingkungan rumah dan ditempat-tempat lain yang memungkinkan untuk

[3]Ibid, hlm 8-9.
[4]Mujtahidin, *Teori belajar dan pembelajaran*, (Surabaya: Pena salsabila, 2014), hlm, 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan kegiatan proses belajar dan mengajar. Kegiatan belajar tersebut merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai sebuah tindakan, kegiatan belajar hanya akan dialami oleh siswa, dan siswa menjadi penentu bagi berjalannya proses belajar atau tidak.

Siswa berperan sebagai penentu dalam keberhasilan atau gagalnya sebuah proses belajar, maka ada beberapa cara siswa belajar, mulai dari bentuk konvensional hingga yang modern, mulai dari yang menggunakan media sederhana hingga menggunakan media yang serba modern.

Cara anak belajar dengan menggunakan media bermain kartu kata bergambar adalah satu cara bagaimana anak belajar membaca dengan menggunakan media bergambar, artinya gambar yang digunakan sebagai media belajar tersebut berfungsi sebagai alat bantu agar anak bisa menjadi senang dalam belajar, anak tidak bosan dalam belajar dan lain sebagainya.

Adapun cara anak belajar dengan menggunakan media kartu kata bergambar, yaitu:

a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa
b. Cabutlah satu persatu kartu setelah guru selesai menerangkan
c. Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru, mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian
d. Jika disajikan dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberi perintah misalnya disuruh mencari kata*"ha"* dengan gambar yang telah disediakan.

4. Kemampuan Berbahasa anak di usia sekolah dasar

Untuk melaksanakan pembelajaran kemampuan berbahasa guru perlu mengindentifikasi kemampuan yang diharapkan di capai dalam kurikulum yang berlaku saat ini di pendidikan dasar.Kemampuan-kemampuan tersebut dipilih dan dikelompokkan agar memudahkan guru yang diidentifikasi dari berbagai bentuk kemampuan yang mendasari perkembangan membaca dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemampuan berbahasa dalam kurikulum sekolah dasar berorientasi KTSP disusun dan dikelompokkan dalam permainan membaca sebagai berikut.

a. Kemampuan Mendengar, kemampuan mendengar merupakan kemampuan anak didik untuk dapat menghayati alam dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran. Kemampuan ini berkaitan dengan kesanggupan anak-anak didik mengangkap isi pesan dari orang lain secara benar.
b. Kemampuan Melihat dan Memahami, kemampuan melihat merupakan kemampuan untuk dapat menghayati dan mengamati atau dengan menggunakan indera penglihatan.Kemampuan ini berkaitan dengan bentuk kesanggupan anak didik melihat sesuatu benda atau peristiwa serta membahami hal-hal yang berkaitan dengan sesuatu tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kamampuan Berbicara, kemampuan berbicara merupakan kemampuan anak didik berkomunikasi secara lisan dengan orang lain. Kemampuan ini memberikan gambaran tentang kesanggupan anak didik menyusun berbagai kosa kata yang telah dikuasai menjadi sesuatu rangkaian pembicaraan secara berstruktur.

d. Membaca Gambar, Kemampuan ini mengungkapkan kesanggupan anak didik membaca sesuatu menggunakan gambar.Kemampuan ini sebagai tahap awal dalam membaca permulaan, indikator yang termasuk dalam kemampuan ini adalah:

1) Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata.[5]
2) Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri dengan urut dan berbahasa yang jelas.
3) Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri.
4) Membaca buku untuk bergambar yang memiliki kalimat sederhana dan menceritakan isi buku dengan menunjukkan beberapa kata yang dikenalnya.
5) Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

Materi permainan disusun dan dikembangkan berdasarkan kemampuan yang akan dicapai. Disamping pengembangan materi harus diterapkan permainan yang cocok dengan kegiatan. Media dan sarana serta

[5]Harti Kartini Dkk, 2003.*Peningkatan Kemampuan Bertanya Anak didik SD Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Model Interaktif,* hlm, 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses permainan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran kemampuan berbahasa di lembaga pendidikan dasar.[6]

B. Media Permainan Kartu Bergambar

1. Pengertian Media Permainan Kartu Bergambar

Kata "media" berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar".[7] Dengan demikian media merupakan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media merupakan sumber belajar maka, secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Selain itu, Azhar Arsyad juga mendefinisikan media yaitu berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (wasaail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan[8].

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Muhammad Ali yang mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (massage), merangsang fikiran,

---

[6]Nurhakiki, Rini Dkk, 200. *Implementasi Pendidikan Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Pengukuran di Kelas III SD Dalam Rangka Sosialisasi Kurikulum 2004*, FMIP. A UM 2004, hlm. 30.

[7]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rieneka Cipta, 2006) hal. 120

[8] Ashar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004) hal. 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.[9]

Terdapat beberapa macam media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang diantaranya adalah media permainan kartu bergambar yang merupakan media yang berbasis visual. Media permainan kartu bergambar disini merupakan penggunaan media gambar sebagai alat penyalur pesan ataupun penyampai informasi pembelajaran agar dapat diterima atau dicerna oleh peserta didik, sebagai penerima pesan dengan baik.

Penggunaan media permainan kartu bergambar merupakan visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.Visualisasi pesan ini dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis dan sebagainya.Dan tingkat keberhasilan penggunaan media berbasis visual ini sangat ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual yang digunakan.[10]

2. Tujuan media bergambar dalam proses belajar mengajar

Dalam kegiatan dan proses belajar mengajar sangatlah penting untuk dikaji karena kegiatan ini merupakan proses yang betul-betul harus dikuasai oleh seorang guru erat kaitannya dengan tugas kesehariannya seperti yang diungkapkan oleh Moh. Uzer Usman yang mengatakan

[9] Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010) hal. 89

[10] Ashar Arsyad, *Media Pembelajaran, edisi revisi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013) hal. 102.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih.

Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup.Mengajari berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan tekhnologi.Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa.

Salah satu upaya seorang guru untuk meningkat mutu pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya.Hal ini diperuntukkan bagi siswa yang belum dapat menerima pesan yang disampaikan guru, maka penggunaan media sangat dianjurkan. Dengan demikian penggunaan media seperti bermain kartu sebagaimana tersebut diatas bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran akan lebih di hayati tanpa menimbulkan kesalah pahaman bagi keduanya yaitu murid dan guru.

Proses belajar mengajar, guru sebagai sumber menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu dan siswa sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut, sehingga dipahami sebagai pesan. Agar pesan yang disampaikan oleh sumber atau pesan tadi bisa juga sampai pada penerima pesan, maka dibutuhkan adanya wadah yang disebut dengan “Media” media ini disebut saluran (*chanel*).

Biasanya dalam proses komunikasi walaupun pesan (*message*) atau informasi sudah diberikan oleh sumber dan ditujukan kepada penerima

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui media akan tetapi tidak ada umpan balik maka proses komunikasi tidak sempurna.[11]

Dalam menyampaikan pesan pendidikan agama diperlukan media pengajaran.Media pengajaran pendidikan agama adalah perantara/pengantar pesan guru agama kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pengajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sehingga terjadi proses belajar mengajar serta dapat memperlancar penyampaian pendidikan agama Islam.[12]

3. Fungsi media bergambar dalam proses belajar mengajar

Media pembelajaran merupakan berbagai macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar walaupun bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perangsang kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu siswa dalam belajar. Karena dengan menggunakan media pikiran siswa akan lebih terfokus pada apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru dan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat menerima pesan dengan baik dan benar.

Pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, bangkitkan motivasi dan

---

[11]Arif Sadiman, dkk, *Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*,(Jakarta: PT Raja Garfindo Persada,1993), hlm, 11

[12]Muhaimin dkk, *Strategi Belajar(Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam)*,(Surabaya: CV. Citra Media, 1996), hlm, 91.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran pada saat itu.Media pembelajaran pendidikan agama Islam dapat digunakan untuk peningkatan interaksi belajar mengajar.Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya. Dan penggunaan media pembelajaran ini juga harus bermanfaat bagi peserta didik khususnya dan pendidik karena keduanya akan mendapat pengetahuan yang baru.

Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran bahwa dalam penggunaan media siswa harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta yang aktif serta harus ikut bertanggung jawab selama kegiatan pembelajaran, merupakan upaya dalam menimbulkan motivasi dalam bentuk menimbulkan atau menggugah minat siswa agar mau belajar, mengikat perhatian sisawa agar senantiasa terikat kepada kegiatan belajar mengajar.

4. Prinsip-prinsip media permainan kartu bergambar

Media permainan kartu bergambar merupakan salah satu contoh penggunaan media berbasis visual yang dalam proses penataan elemen-elemen visual tersebut harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu agar dapat menampilkan pesan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibaca dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya[13].

Adapun prinsip-prinsip desain penggunaan media permainan bergambar yang merupakan media berbasis visual tersebut antara lain adalah prinsip kesederhanaan, prinsip penekanan, prinsip keterpaduan,[14] dan prinsip keseimbangan.

a. Prinsip Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu.Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi kedalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demiian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

b. Prinsip Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruanng penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

[13]Ibid, hlm. 103
[14]Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran; sebuah pendekatan baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012) hlm. 82

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Prinsip Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-eemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

d. Prinsip Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi meskipun tidak seluruhnya simetris.Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu, keseimbanganfrmal cenderung taak stastis.Sebaliknya keseimbangan informal yang tidak keseluruhannya simetris, dapat memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

5. Karakteristik Media Permainan Kartu Bergambar

Gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi 3 jenis, yakni sketsa, lukisan dan foto.Pertama, sketsa atau isebut juga sebagai gambar garis, yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail.Kedua, luisan meruakan gambar hasil representative simbolis dan artistic seseorang tentang suatu objek atau situasi.Ketiga, foto yakni gambar hasil pemotretan dan photgrafi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bagi guru yang merasa tidak bias menggambar mungkin dapat mencoba latihan menarik garis horizontal atau vertical, membuat lingkaran dan setengah lingkaran, garis bergelombang, garis spiral, dan garis zig-zag. Karena ini merupakan dasar bagi yang ingin belajar bahasa grafis.

Gambar yang terbentuk dari hubungan-hubungan garis tanpa detil itulah yang diseut garis atau sketsa. Gambar-gambar demikian dapat digunakan hamppir untuk semua tingkat pelajaran dan kecerdasan. Gambar yang hanya terdiri atas garis dan lingkaran terseut merupakan cara ampuh untuk menyingkirkan hambatan buta huruf dan kesukaran bahasa. Gambar garis atau sketsa ini dapat digunakan untuk semua tingkat social, mulai dari orang yang tidak bersekolah sama sekali sampai orang terpelajar. Tidak perlu khawatir dengan gambar yang telah dibuat.

Karena sketsa disebut sebagai draft kasar, maka ia dapat dikembangkan menjadi karikatur dan kartun. Karikatur menurut Ahmad Rohani sebagaimana dikutip oleh Yudhi Munadi, adalah suatu bentuk gambar yang sifatnya berbentuk klise sindiran, dan lucu.Sedangkan Kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yani suatu gambar interpretative yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu.Kemamppuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.[15]

[15]Ibid, hlm. 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Photo merupakan merupakan gambar hasil pemotretan atau photografi.Tdak ubahnya seperti gambar, photo pun merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisuakan objek dengan lebih konkrit, lebih realistis dan lebih akurat.Photo dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi ditempat lain dapat dilihat oleh seseorang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk photo setelah kejadian itu berlalu.

Saat siswa memperhatikan gambar mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi baik dengan gambar-gambar tersebut, maupun dengan sesamanya, membuat hubungan diantara paradox dan mampu membangun gagasan-gagasan baru.

Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab ia dapat menggantikan kata verbal, mengkonritkan yang abstrak dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar dapat membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung didalamnya dengan jelas, bahkan lebih jelas dari yang diungkapkan oleh kata-kata.Walaupun hanya menekankan indera penglihatan, naun kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian besar orang pada dasarnya pemikir visual.

6. Urgensi Media Permainan Kartu Bergambar

Proses komunikasi mencakup pengiriman pesan dari system syaraf seseorang kepada system syaraf orang lain, dengan maksud untuk menghasilkan sebuah makna yang serupa dengan yang ada daam fikiran si pengirim. Setiap symbol verbal memiliki tingkatan, mulai dari yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

paling sederhana hingga yang paling rumit. Bila symbol-simbol ata tersbeut hanya merujuk pada benda, maka maslaah komunikasi akan menjadi sederhana, naun bila ia merujuk pada sebuah peristiwa, sifat sesuatu, tindakan, hubungan, konsep dan lain-lain, maka masalah komunikasi akan menjadi tambah rumit dan pada tingkat tertentu akan menjadi komunikasi yang tidak efektif.

Oleh karena itu, untuk menghindari komunikasi tidak efektif dalam proses pembelajaran hendaknya guru disamping mengetahui karakteristik symbol (bahasa) verbal, juga dapat membantu siswa pada pemahaman kata-kata verbal dengan cara menunjukkan referensinya, yakni menghadirkan symbol-simbol nonverbal dalam proses pembelajaran, yang diantaranya adalan penggunaan media permainan gambar yang dituangkan dalam berbagai penyalur pesan visual secara variatif.

C. Peningkatan kemampuan membaca melalui media kartu bergambar

Kegiatan peningkatan kemampuan membaca anak pada dasarnya dapat dilakukan dengan berbagaimacam cara, mulai dari peningkatan kualitas guru terhadap gaya dan penguasaan materi serta metode belajar hingga persoalan sarana dan prasarana yang secara terus menerus dilakukan suatu pembenahan.

Upaya peningkatan kemampuan membaca anak melalui media kartu bergambar adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk menunjang bagi keberhasilan belajar anak di sekolah. Karena media gambar merupakan suatu bentuk penyajian visual 2 dimensi yang dibuat berdasarkan unsur dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

prinsip rancangan gambar, yang berisi unsur kehidupan sehari-hari tentang manusia, benda-benda, binatang, peristiwa, tempat dan lain sebagainya.[16]

Gambar banyak digunakan guru sebagai media dalam proses belajar mengajar, sebab mudah diperoleh, tidak mahal, dan efektif. Di dalam buku-buku, majalah, dan surat kabar, banyak gambar yang pada suatu saat dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat merangsang, menarik perhatian dan memudahkan anak didik sehingga terjadi proses belajar yang menyenangkan. Dengan demikian di samping berfungsi sebagai sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan, media pembelajaran juga berfungsi mempermudah anak didik untuk belajar.

[16]Wina Sanjaya, 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta. Penerbit Kencana Prenada Media., hlm, 94.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id