

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media

a. Definisi Media

Guru dapat secara efektif menyampaikan pesan di kelas melalui penggunaan media. Konten abstrak menjadi nyata melalui media pembelajaran. Intinya, materi pembelajaran berkualitas tinggi adalah materi yang sesuai dengan kecerdasan rata-rata siswa. Ketika guru tidak hadir selama proses pembelajaran, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai pembawa pesan. Media dapat digunakan sebagai pembawa pesan atau penyalur pesan. Sumber belajar dapat berfungsi sebagai pengganti instruktur atau informan yang memberikan pengetahuan secara lebih lengkap, ringkas, menarik, dan terperinci. (Amelia, 2019)

Dari perspektif pendidikan, media merupakan instrumen yang sangat strategis bagi efektivitas proses belajar mengajar, karena peserta didik dapat mengalami dinamika yang unik sebagai akibat dari kehadirannya secara langsung. (Arsyad (2011). Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (Arief, 2008:7) “Media adalah sarana komunikasi yang efektif.” Materi tekstual dan audiovisual yang dapat diedit serta objek yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca juga disertakan. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan

berita atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mempunyai isi yang mempunyai tujuan. - Tujuan pengajaran (Arsyad, 2015:4) Hal ini diharapkan akan memudahkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa.

b. Macam-macam Media

(Susanti & Zulfiana, 2018) Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media visual
2. Media audio
3. Media audio visual

1. Media visual

Media visual mempunyai peranan yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Alat bantu visual mempunyai kekuatan untuk meningkatkan daya ingat dan memfasilitasi pemahaman. Elemen visual mungkin juga sangat menarik dan memberikan hubungan antara topik yang dibahas dan dunia nyata. Untuk mencapai lebih realisme, elemen visual ditempatkan dalam konteks yang bermakna, dan siswa diharuskan berinteraksi dengan elemen visual (gambar) untuk memastikan terjadinya pemrosesan informasi. (Kawuryan & Raharjo, 2014)

Macam-macam media visual : Gambar/Foto, Peta Konsep, Diagram, Grafik, Poster, Peta/*Globe*

Kelebihan dan kekurangan media visual

Kelebihan :

- a. Dapat dianalisis dengan lebih mudah. Alat peraga juga dapat membantu siswa memahami materi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, siswa akan lebih mudah memperhatikan materi yang disajikan dengan alat peraga.
- b. Mampu mengatasi keterbatasan pengetahuan siswa.
- c. Memiliki kemampuan untuk membangkitkan minat dan keinginan baru dalam belajar.
- d. Dengan menggunakan alat peraga, meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.
- e. Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan media visual.
- f. Mudah diterapkan.
- g. Tahan lama, sehingga siswa dapat membaca atau melihatnya beberapa kali. (Susanti & Zulfiana, 2018)

Kekurangan :

- a. Kurang praktis dalam penerapannya.
- b. Karena hanya terdiri dari gambar dan teks, media ini tidak dapat digunakan untuk siswa berkebutuhan khusus, termasuk siswa tunanetra. Media ini kurang menarik karena tidak memiliki fitur nada.

- c. Produk ini agak mahal karena, untuk menggunakan media ini, seseorang harus mencetaknya atau merakitnya dan mengirimkannya melalui pos sebelum dapat tersedia untuk masyarakat umum. (Susanti & Zulfiana, 2018)

2. Media audio

Media yang hanya dapat dinikmati melalui suara seperti radio atau rekaman nada atau yang hanya mengandung unsur suara saja, dikategorikan sebagai media audio.

Menurut penjelasan HM Musfiqon dalam bukunya, media audiovisual lebih menekankan unsur pendengaran dalam penggunaannya. Angkowo mengutip buku tersebut, yang menyatakan bahwa pesan disampaikan dalam bentuk pesan, baik berupa simbol tambahan verbal maupun nonverbal, dan tidak diikutsertakan makna lain, seperti makna penglihatan.. (Faujiah et al., 2022a)

Macam – macam media audio : Laboratorium bahasa, Radio, Alat perekam pita magnetik.

Kelebihan dan kekurangan media audio

Kelebihan :

- a. Harganya terjangkau.
- b. Karena media mudah dibawa dan dipindahkan, media ini mudah digunakan.
- c. Kontennya dapat diputar ulang.

- d. Mampu mendorong keterampilan mendengarkan aktif siswa serta imajinasi mereka saat menulis, menggambar, dll.
- e. Keuntungan menggunakan media ini adalah kemudahan penggunaannya. Selain itu, data dari media ini ditransfer secara lebih praktis dan efektif. Informasi tersebut juga dapat digunakan bersama-sama dengan alat perekam untuk memungkinkan pengguna merekam, memutar ulang, dan menyimpan file audio untuk digunakan nanti, serta mengembangkan keterampilan menulis, menggambar, dan keterampilan kreatif lainnya. (Faujiah et al., 2022a)

Kekurangan:

- a. Media ini bersifat abstrak karena hanya terdiri dari nada; sehingga, dalam beberapa kasus, diperlukan bantuan visual.
- b. Karena media audio ini bersifat abstrak, satu-satunya cara untuk memahaminya adalah dengan menggunakan kata-kata atau bahasa bersama dengan struktur kalimat.
- c. Jika media ini digunakan untuk membantu mereka yang sudah memiliki kemampuan berpikir abstrak, maka akan berhasil.
- d. Siswa berkebutuhan khusus, terutama yang memiliki gangguan pendengaran (tuli), tidak diperkenankan menggunakan media ini.

3. Media audio visual

Sumber belajar sangat penting bagi proses belajar mengajar karena dapat memberikan inspirasi dan pengalaman belajar yang

komprehensif bagi siswa yang melibatkan semua indra, terutama mata dan telinga. Pengalaman dan inspirasi siswa memfasilitasi interaksi guru-siswa dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar. Penggunaan bahan ajar dapat membantu siswa mencapai tujuan dan kemampuan belajar. Media sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar sebagai suatu sistem. Karena media memiliki peran dalam proses belajar mengajar.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian informasi dari sumber kepada penerima melalui media tertentu. Dapat dikatakan bahwa komunikasi jenis ini tidak dapat terjadi tanpa bantuan media penyampaian pesan. Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Fahreza, 2020)

Kelebihan dan kekurangan media audio visual

Kelebihan :

- a. Memberikan berita yang dapat diserap oleh semua siswa secara merata. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- b. Sangat berguna untuk menjelaskan suatu proses.
- c. Tidak terjadi pergeseran ruang dan waktu.
- d. Realistis dapat disesuaikan dan diisi ulang sesuai kebutuhan.

- e. Mengirimkan perasaan yang mendalam yang dapat mengendalikan suasana hati siswa. Diharapkan media ini dapat merangsang pembelajaran, membuat materi yang disajikan lebih mudah dipahami, dan membantu keterampilan menulis siswa. (Suprianto, 2020)

Kekurangan :

- a. Pembuatannya membutuhkan biaya yang besar
 - b. Bergantung pada energi listrik dan karenanya tidak dapat dinyalakan di mana-mana.
 - c. Karena komunikasi pada dasarnya bersifat satu sisi, maka tidak ada jalan untuk umpan balik.
 - d. Tidak sulit untuk mencoba menampilkan VCD dengan kualitas yang menghibur untuk mengganggu lingkungan belajar.
 - e. Tidak ada cukup detail saat menjelaskan beberapa objek, yang dapat diatasi dengan penjelasan. (Suprianto, 2020)
- c. Media Dadu Huruf

Permainan dadu huruf merupakan salah satu alat pendidikan yang menyenangkan bagi siswa karena mendorong siswa untuk bermain, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca dasar mereka. Rahasia dari teka-teki huruf kayu ini terletak pada cara siswa mempelajari teka-teki tersebut. Sebuah huruf kemudian menjadi hasil lemparan dadu. Untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka, siswa kemudian menyusunnya

dalam satu baris dan mengurutkannya menjadi kalimat dan kata sederhana. (Risdayanti, 2022)

Tujuan dari permainan edukasi dadu huruf, seperti permainan edukasi lainnya, adalah untuk mendorong anak-anak belajar melalui permainan. Media ini membantu anak-anak mempelajari alfabet atau membantu mereka mengingatnya dengan menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata pendek dan kata-kata dasar, yang akan meningkatkan keterampilan membaca mereka. Tujuan dari teka-teki alfabet ini adalah untuk mencocokkan alfabet yang muncul pada halaman yang ditampilkan. Urutkan halaman yang ditampilkan sebagai halaman berikutnya. Para siswa, dipandu oleh guru mereka bagi mereka yang belum melakukannya atau tidak mampu seperti yang lain, membaca hasil permainan dengan lantang. (Risdayanti, 2022b)

d. Media Kartu Kata

Kartu kata adalah komponen penting dari sumber daya pendidikan baik di ranah pra-sekolah dan sekolah dasar. Kartu kata adalah kartu yang mempunyai kata-kata yang bermakna. Kata-kata pada kartu kata dapat mewakili kata kerja, kata sifat, dan substantif. Menurut Syofidar (Lubis, 2008:49), yang dimaksud dengan kartu kata adalah kata-kata yang ada pada kartu tersebut dan dapat digunakan untuk membuat kalimat baru dengan cara merangkai beberapa kartu kata. Kartu kata yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses belajar mengajar,

membantu siswa dalam memahami konsep dan mencapai keberhasilan. Selain itu, mereka meningkatkan kejelasan materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. (Nurta, 2013)

2. Pengertian Membaca Permulaan

proses pembelajaran membaca permulaan merupakan tahap dimana sistem tulisan dipahami sebagai representasi visual bahasa. Tahap pembelajaran dimana sistem tulisan dipahami sebagai representasi visual bahasa disebut awal proses pembelajaran. "Tingkat membaca" adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan tingkat ini. Membaca persiapan merupakan awal kegiatan siswa mengidentifikasi kata, struktur kalimat, kosa kata, dan kalimat yang menantang keseriusan guru agar lebih menggugah minat siswa dalam membaca. Kemampuan membaca pada tingkat pemula sekarang mengacu pada keterampilan yang perlu dikuasai pembaca ketika mereka masih dalam tahap awal membaca. Bagian yang sulit adalah menguraikan kode alfabet; pembaca terbatas pada membaca alfabet demi alfabet, mengidentifikasi fonem, dan menggabungkan fonem untuk membentuk kata atau kalimat. (Suleman et al., 2021)

3. Tujuan Pembelajaran Membaca

Membaca adalah proses kompleks yang melibatkan lebih dari sekedar menulis kata-kata ini juga mencakup aktivitas visual seperti menerjemahkan simbol tertulis ke dalam kata-kata yang diucapkan dan

proses menguraikan makna untuk mengidentifikasi dan memahami makna kata. Haryanto dan Rahman (2014). Pengajaran bahasa pemula diberikan di sekolah dasar Kelompok Kelas II dan I. Tujuannya adalah untuk memberikan kepada siswa kemampuan untuk memahami dan membubuhi keterangan teks dengan kejadian alam sebagai landasan untuk sastra selanjutnya. Pada dasarnya kegiatan membaca bertujuan untuk mengidentifikasi pesan melalui membaca dan menguraikan atau memahami maknanya. mempertimbangkan signifikansi teks dan mempertimbangkan signifikansinya. Berdasarkan definisi di atas, dapat ditegaskan bahwa membaca adalah kemampuan mengenali huruf dan kata yang merupakan bagian dari sistem penglihatan dan selanjutnya diproses oleh otak. Mengenali huruf, bunyi huruf atau urutan huruf merupakan bagian dari kegiatan mengajar. (Ramadani, 2015)



B. Kajian Penelitian Yang Relevan

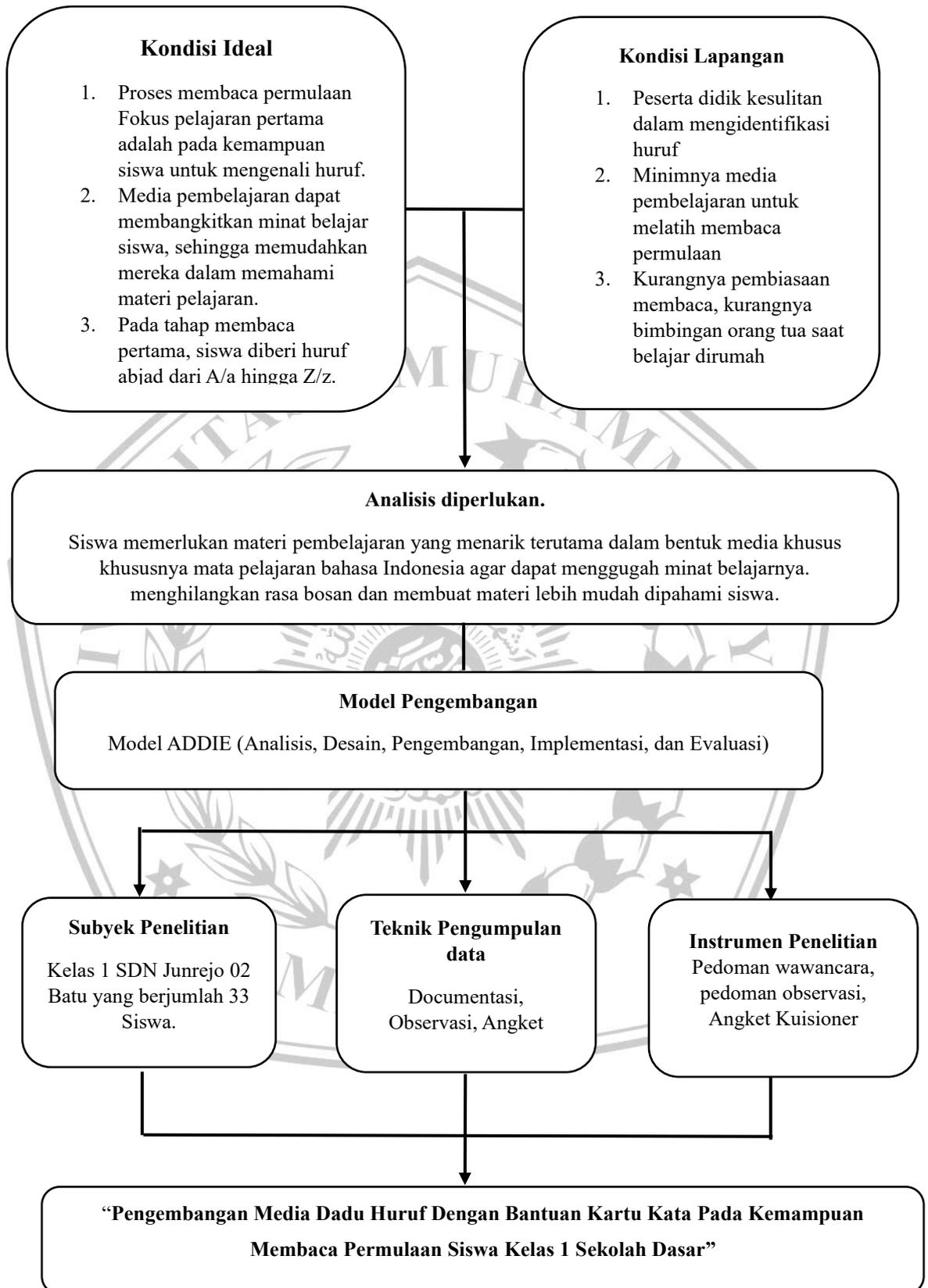
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

Nama, Tahun dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Dewi Aprilliany (2019) “Efektivitas Bermain Dadu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada aud di Kelompok A Tk Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon”	berdasarkan penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf yang dilakukan pada anak kelompok A sebanyak 10 peserta didik untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada AUD yakni 38,5 % berarti pada tabel klasifikasi persentase Kurang Sekali. Hasil belajar kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan bermain Dadu Huruf anak sebesar 85,5 % berarti pada tabel klasifikasi persentase Sangat Baik. Jadi adanya peningkatan sebesar 47 %.	Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti karena menggunakan media dadu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa	Adapun perbedaannya ialah media yang digunakan Dewi Aprilliany hanya dadu huruf, sedangkan peneliti menggunakan dua media yaitu dadu huruf dengan bantuan kartu kata. Pada penelitian Dewi Aprilliany berfokus meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada tingkatan taman kanak-kanak, sedangkan peneliti ini berfokus meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada tingkatan kelas 1 Sekolah dasar
Mehmed Akbar Wibowo (2022) “Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn 30 Ampenan”	Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut: media Pembelajaran kartu kata yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif karena diperoleh hasil persentase ahli materi dengan rata-rata yaitu 90,2% dengan kriteria validitas sangat valid, ahli media yaitu 85,7% dengan kriteria validitas sangat valid, rata-rata respon siswa yaitu 85% dengan kriteria sangat praktis, persentase rata-rata observasi keterlaksanaan	Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti karena menggunakan media kartu kata. Jenis penelitian yang digunakan penelitian dan pengembangan RnD (Research and Development). Menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data berupa observasi	Adapun perbedaannya ialah penelitian Mehmed Akbar Wibowo tidak menggunakan media dadu huruf sedangkan penelitian ini menggunakan dadu huruf dengan bantuan kartu kata. Lokasi dalam penelitian mehmed berada di Sdn 30 Ampenan, sedangkan penelitian ini berlokasi di Sdn Junrejo 02 Batu

Nama, dan Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		pembelajaran terhadap pengembangan media yaitu 90,9% dengan kriteria sangat praktis, dan nilai uji N-Gain yaitu 60. Dengan demikian media pembelajaran kartu kata yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.	dan wawancara siswa kelas 1 Sd	



C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir