

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Keterampilan Membaca

Menurut Dalman (2013) bahwa membaca permulaan berlangsung pada kelas rendah disekolah dasar. Sejalan dengan pendapat menurut Fahmi (2018) bahwa membaca permulaan adalah tahapan pembelajaran untuk kelas 1,2 dan 3 mencakup keterampilan lancar dalam membaca huruf, suku kata, serta kalimat sederhana dengan tepat. Sedangkan Haryanto, (2014) bahwa membaca permulaan adalah membaca yang dilakukan siswa kelas I dan kelas II yang menekankan aspek teknis seperti melafalkan huruf, suku kata serta kata-kata yang tepat kemudian dapat mengubah tulisan bentuk menjadi bunyi-bunyi yang bermakna. Senada dengan pendapat sebelumnya menurut Basuki (2015) bahwa membaca permulaan adalah tahap seseorang untuk dapat membaca dengan memperhatikan keteraturan bentuk huruf serta pola gabungan dari huruf.

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Ibda, 2019). Keempat aspek bahasa itu saling bergantung. Menulis dan membaca merupakan kegiatan berbahasa tulis. Pesan yang disampaikan pengarang diterima oleh pembaca melalui simbol-simbol bahasa tulis. Semua siswa atau pelajar tidak ingin cara membacanya buruk, akan tetapi tetap saja kebiasaan buruk dalam membaca terjadi. Mereka tidak dapat mengetahui penyebab mengenai faktor-faktor apa yang menjadi penyebabnya. Untuk mengenai faktor-faktor yang menyebabkan kebiasaan buruk dalam membaca, berikut ini akan dikemukakan satu persatu sebagai berikut:

1. Menyuarakan apa yang dibaca

Membaca adalah proses berpikir. Kemampuan berpikir seseorang tentu jauh melebihi kecepatan berbicaranya. Jadi jika seseorang membaca (dalam hal ini berpikir) lalu mengikutinya dengan berbicara menggunakan bibir, tentu kecepatan membaca akan terhambat. Kebiasaan ini bentuknya bermacam-macam, bisa membaca dengan suara keras, bisa hanya bergumam, bisa juga hanya menggerakkan bibir.

2. Membaca kata demi kata

Seorang pembaca yang baik tidak membaca kata demi kata. Mengapa? Kita bisa melihat sendiri setiap baris bacaan dalam buku. Baris-baris itu menumpang sejumlah simbol dan lambang-lambang, selain kata demi kata demi kalimat. Kata dan simbol-simbol baca itu ada yang selalu berulang-ulang dalam frekuensi yang tinggi, tetapi fungsinya dalam kalimat hanya sebagai alat bantu saja. Nah, bagian-bagian semacam ini tentu bisa diabaikan saja bukan? Lalu bagaimana caranya? Mudah saja, membaca dengan cara melompat-lompat antara kelompok kata. Pandangan mata diarahkan tepat ditengah-tengah kelompok-kelompok kata itu.

3. Membantu melihat/menelusuri baris-baris bacaan dengan alat-alat tertentu (ujung pensil, ujung jari)
4. Menggerakkan kaki atau anggota tubuh yang lain.
5. Bergumam atau bersenandung.
6. Konsentrasi berpikir terpecah dengan hal-hal lain diluar bacaan,
7. Kebiasaan berhenti lama diawal kalimat, paragraf, sub bab, bahkan di tengah-tengah kalimat.
8. Kebiasaan mengulang-ulang unit bacaan yang telah dibaca.

2.1.2 Karakteristik peserta didik

“Karakteristik dan perilaku yang diperoleh peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran baru umumnya akan mempengaruhi kesiapan belajar dan cara-cara mereka belajar” (Rifa’i dan anni , 2015: 5). Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus dapat mengetahui karakteristik dan perilaku peserta didiknya agar dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai. Khususnya pada peserta didik ditingkat sekolah dasar. Karakteristik peserta didik sekolah dasar (SD) yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat sekolah dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan kebutuhan.

Peserta didik sekolah dasar secara umum berada pada tahap perkembangan akhir masa anak-anak atau berusia 6 sampai 11 tahun. Rifa'i dan Anni (2015: 21-2) menjelaskan karakteristik perkembangan peserta didik pada tahap akhir masa anak-anak. Karakteristik perkembangan yang dimaksud yaitu, pertama, peserta didik pada tahap masa anak-anak berada pada usia yang menyulitkan. Masa dimana anak tidak lagi menuruti perintah, lebih banyak dipengaruhi teman sebaya dari pada orang tua atau anggota keluarga lain. Kedua, masa akhir anak-anak adalah masa usia tidak rapi. Masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan, ceroboh dalam penampilan dan kamarnya berantakan. Ketiga, usia bertengkar. Masa dimana banyak terjadi pertengkaran antar keluarga dan suasana rumah tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga. Keempat, masa usia sekolah dasar. Anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan penting tertentu. Kelima, periode kritis dalam dorongan berprestasi. Masa dimana peserta didik membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses atau sangat sukses. Keenam, usia berkelompok. Masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima teman sebaya sebagai anggota kelompok terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya. Ketujuh, usia penyesuaian diri. Pada tahap ini anak menyesuaikan diri dengan standar yang disetujui kelompok bermainnya.

Menurut Anitah dkk (2021), pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran (silabus) yang telah dikembangkan oleh guru. Pembelajaran konkret lebih sesuai diberikan pada siswa kelas rendah (kelas 1, 2, 3) di Sekolah Dasar. Proses pembelajaran ini harus dirancang oleh guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar dan sistem penilaian sesuai dengan taraf perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respons agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Sementara itu, siswa kelas 2 di Sekolah Dasar masih banyak membutuhkan perhatian karena kurang terfokus dalam konsentrasi, serta kurang memperhatikan kecepatan dan aktivitas belajar sehingga hal ini memerlukan kegigihan guru untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Banyak strategi belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar di kelas rendah

Sekolah Dasar, di antaranya adalah ceramah, tanya jawab, latihan atau drill, belajar kelompok, observasi atau pengamatan. Penggunaan atau pemilihan strategi belajar harus mempertimbangkan variabel-variabel yang terlibat dalam suatu proses belajar-mengajar.

Menurut Anitah dkk. (2021) pengembangan sikap ilmiah pada siswa kelas rendah Sekolah Dasar dapat dilakukan dengan cara menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa berani mengemukakan pendapat, memiliki rasa ingin mengetahui, memiliki sikap jujur terhadap dirinya dan orang lain, dan mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Dalam pengembangan kreativitas siswa proses pembelajaran dapat diarahkan supaya siswa melakukan kegiatan kreativitas yang sesuai dengan tingkat perkembangannya, misalnya memecahkan permasalahan melalui permainan sehari-hari. Berikut beberapa contoh kegiatan belajar yang dapat dilakukan siswa Sekolah Dasar di kelas rendah:

1. Menggolongkan peran anggota keluarga.
2. Menerapkan etika dan sopan santun di rumah, sekolah dan di lingkungan.
3. Menggunakan kosa kata geografi untuk menceritakan tentang tempat.
4. Menceritakan cara memanfaatkan uang secara sederhana melalui jual beli barang dan menabung.
5. Melakukan latihan dalam meningkatkan kualitas fisik-motorik.

Dari contoh di atas tergambar bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar tidak harus selalu dengan ceramah atau drill saja akan tetapi dapat menggunakan beberapa metode mengajar yang memungkinkan siswa beraktivitas tinggi dalam belajar. Itu sebabnya guru harus kaya akan pengalaman dan kemampuan mengajar agar sasaran belajar dapat dicapai melalui pembelajaran di Sekolah.

2.1.3 Media Pembelajaran

Menurut Djamarah (2010: 120) “media berasal dari bahasa latin “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar”. Media memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran akan lebih menarik apabila menggunakan media

yang tepat, sehingga motivasi untuk menyukai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajari. Seorang guru dapat efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran dengan baik dan tepat.

Hamdani (2011, 248) media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu : (1) Media visual adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis penelitian ini sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi materi pembelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non Project visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*Project visual*). (2) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan. (3) Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran guru, karena penyajian materi bisa diganti oleh media, guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar.

2.1.4 Media Video Animasi

Arifin dalam (Sulistiyowati dan Kistanto, 2018) animasi merupakan seni dalam memanipulasi gambar untuk diubah menjadi seolah-olah hidup ataupun bergerak, dibagi menjadi 2 dimensi dan 3 dimensi. Simarnata, dkk. (2019:13), video animasi merupakan suatu rangkaian gambar yang dibentuk dengan suatu gerakan pada gambar yang berurutan. Gumelar dalam Handani (2016: 42-43), animasi merupakan gambar benda mati menjadi seolah-olah hidup, visi gerak diterapkan pada benda-benda mati dengan urutan tampilan dari gambar berupa 2D atau 3D untuk menciptakan ilusi bergerak suatu gambar.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah representasi gambar-gambar objek yang diam menjadi gambar-gambar yang bergerak dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Sebagai media pembelajaran, video animasi memiliki peran penting dalam memberikan penjelasan yang lebih

jelas dan memberikan pemahaman baru terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan video animasi tidak hanya membuat peserta didik lebih tertarik, tetapi juga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Menurut Isnawati dan Tandynomanu (2016: 3) media pembelajaran video memiliki karakteristik yakni bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif sehingga video animasi dapat diadikannya alternatif baru dalam bidang pendidikan. Manfaat media video animasi menurut Daryanto (dalam Isti, (2020: 15) yakni peningkatan retensi memori siswa terhadap konten pendidikan yang disampaikan dapat dicapai, karena pemerolehan pesan/informasi melalui indera penglihatan dan pendengaran.

2.1.5 Video Animasi sebagai Media Keterampilan Membaca Permulaan

Menurut Simarmata, dkk. (2019: 13), video animasi merupakan suatu rangkaian gambar yang dibentuk dengan suatu gerakan pada gambar yang berurutan. Menggunakan video animasi sebagai alat pembelajaran merupakan pendekatan yang menyenangkan, karena dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan video animasi memungkinkan guru untuk membantu peserta didik belajar dengan lebih efektif.

Media yang akan dikembangkan adalah video animasi yang dapat diakses oleh peserta didik melalui gadget mereka di rumah. Tujuan media ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran membaca permulaan kepada siswa kelas 2. Kemampuan membaca permulaan merupakan aspek kunci bagi siswa kelas rendah, yang akan menjadi dasar untuk kemampuan membaca yang lebih kompleks di tingkat yang lebih tinggi. Video animasi ini dirancang untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami informasi yang penting dengan lebih mudah.

2.1.6 Cara Mengembangkan Video Animasi dan Pembelajaran Membaca Permulaan

Berikut beberapa hal dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran, sebagai berikut :

1. Ketetapan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, maksudnya pembelajaran yang dipilih sesuai dengan arah tujuan belajar dan kompetensi yang diterapkan sebelumnya.
2. Dapat digunakan sebagai dukungan yang kuat terhadap isi materi yang bersifat nyata, memiliki prinsip, dan konsep, serta generalisasi membutuhkan bantuan alat pembelajaran agar peserta didik paham materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran mudah di peroleh dan dalam penggunaan media pembelajaran mudah untuk di buat dalam proses pembelajaran.
4. Mengetahui bagaimana cara penggunaan ataupun pengoperasian media pembelajaran yang digunakan.
5. Media digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
6. Alat yang digunakan memiliki kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, sehingga pada saat pembelajaran peserta didik mudah memahami materi pembelajaran.

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE*. *ADDIE* merupakan model yang berorientasi sistem, langkah-langkah yang lebih sederhana, mengacu pada langkah yang sudah diperbaiki, sehingga dapat diperoleh produk yang lebih efektif (Atwi, 2012: 108). Berikut adalah tahap model pengembangan *ADDIE* :

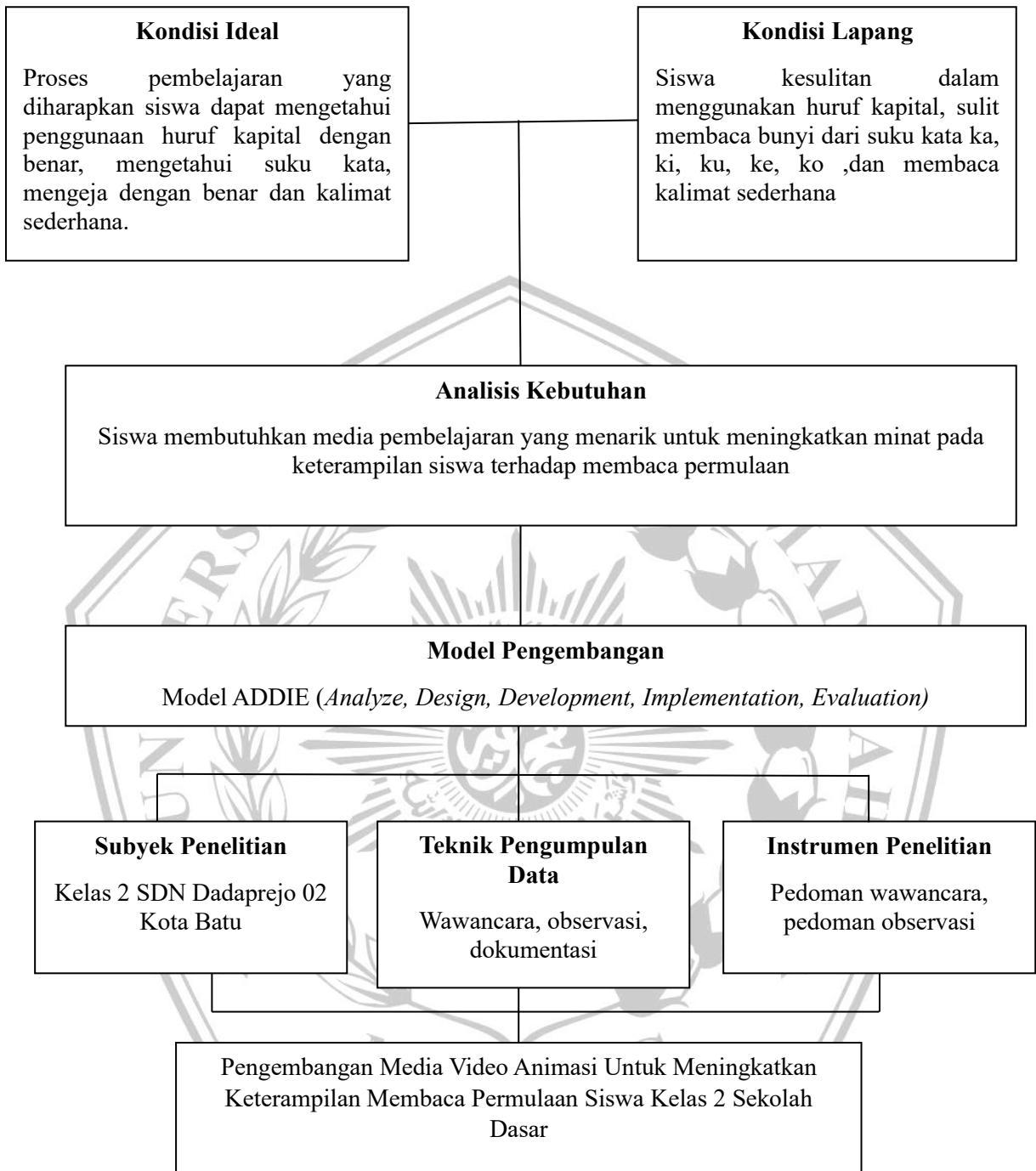
1. Tahap Analisis (*Analysis*), merupakan tahap yang sangat penting, karena tahap ini dibuat untuk merencanakan pengembangan dan pelaksanaan. Dalam tahap ini terdapat dua analisis yaitu kompetensi atau kinerja, dapat mengukur tingkat kemampuan dalam kompetensi yang dituntut oleh kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik
2. Tahap Perancangan (*Design*), dalam tahap ini yaitu dengan membuat rancangan terlebih dahulu sebelum membuat produk yang akan dikembangkan. Dalam kegiatan perancangan ini terdapat tiga kegiatan yaitu menyusun outline, menentukan sistematika, dan merancang evaluasi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*), dalam tahap ini ada empat langkah yaitu, pra pengembangan, penyusunan draf, review-edit, dan revisi.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini setelah pengembangan adalah dengan dilakukan uji coba secara langsung. Pihak yang dapat berpartisipasi dalam uji coba adalah tenaga pengajar, calon pengguna, dan teman sejawat.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini setelah dilakukan uji coba, produk dapat dievaluasi untuk mengetahui ke efektifitasnya. Dalam tahap evaluasi dilakukan oleh pihak ketiga yang independen. Hasil evaluasi ini dapat digunakan oleh pengguna untuk kepentingan pembuatan keputusan lebih lanjut.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	“Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa” oleh Andriyani, Happy Indira Dewi, dan Zulfitria (2020).	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media interaktif video animasi • Meningkatkan keterampilan membaca 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode eksperimental • Menggunakan media audio visual (AVA) • Objek yang digunakan siswa TK B
2.	“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19” oleh Maria Helvina, Agnes Yosefina Noeng, dan Fredriksen N. S. Timba (2021).	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media animasi • Sama-sama pengenalan pola pengejaan dan bunyi pada setiap suku kata 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesulitan dalam membedakan huruf “p” dan “q”, “b” dan “d” • Menggunakan metode kuantitatif <i>one group pretest-post test design</i>. • Metode pembelajaran <i>daring</i>
3.	“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi” oleh Ni Wayan Uci Ratna Dewi, Nice Maylani Asril, dan Dewa Gede Firstia Wirabrata (2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model ADDIE • Sama-sama menggunakan video animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran matematika • Subyek penelitian berjumlah 4 orang ahli

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir