

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **A. KAJIAN PUSTAKA**

##### **1. Model Pembelajaran *ASSURE***

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran *ASSURE***

Model *ASSURE* merupakan petunjuk prosedural dalam merencanakan dan menjalankan pembelajaran termasuk media dan teknologi pembelajaran yang akan dipakai. Model *ASSURE* merujuk pada analisis kebutuhan ideal untuk suatu kegiatan pembelajaran yang hasilnya diyakini dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Karena seluruh aktifitas pembelajaran yang diterapkan merupakan hasil analisis yang mendalam yang dituangkan dalam suatu perencanaan yang resmi dan selanjutnya diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran (Nawawi, 2018).

Menurut Ayu Widya Citra (2019) Model *ASSURE* dikembangkan oleh Sharon Smaldino dalam buku *Instructional Technology and Media For Learning*, model desain pembelajaran ini merupakan dari komponen atau langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu menganalisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih metode, media dan bahan pelajaran, mengaktifkan keterlibatan siswa, evaluasi dan revisi.

Model desain pembelajaran *ASSURE* dapat digunakan untuk menetapkan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan (Saputra et.al., 2020). Langkah awal

dari model desain pembelajaran ini adalah mengenal siswa sebagai individu yang akan menempuh program pembelajaran. Dengan mengenal dan mengetahui profil siswa yang akan menempuh proses belajar, guru, instruktur, pelatih dan perancang program pembelajaran dapat menentukan kompetensi yang sesuai dan perlu dicapai.

*ASSURE* dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru, instruktur dan pelatih dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang memanfaatkan media dan teknologi di dalamnya. Model desain pembelajaran ini dengan kata lain dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar mampu mencapai kompetensi seperti yang diinginkan (Nanda Saputra et al., 2020).

Model desain pembelajaran ini merupakan model yang bersifat procedural yang dibangun untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Dalam model ini pemanfaatan media dan teknologi menjadi suatu keharusan karena digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang sejalan dengan metode dan model pembelajaran akan mampu melibatkan siswa secara intensif dalam aktifitas pembelajaran.

**b. Langkah-langkah kegiatan Model Pembelajaran *ASSURE***

Menurut Prawiradilaga (Muchlisin Riadi, 2022), langkah-langkah pelaksanaan yang menjadi komponen utama dalam model pembelajaran *ASSURE* adalah sebagai berikut:

a) *Analyze Learner Characteristics* (analisis karakteristik siswa)

Langkah awal dalam pembelajaran adalah menganalisis siswa, tujuannya agar guru dapat mengenali karakteristik siswa yang akan melakukan proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda, tidak bisa guru menyamakan karakter semua siswa. Karena setiap siswa memiliki keragaman etnis. Tugas sebagai pendidik harus memiliki rasa kemanusiaan yang nantinya akan membantu dalam memahami karakter siswa.

Seorang guru harus menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Guru melakukan analisis kebutuhan dengan cara menjawab beberapa permasalahan, yaitu:

- (1) Bagaimana karakteristik siswa yang akan mengikuti program pembelajaran.
- (2) Pengetahuan dan ketrampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh siswa.
- (3) Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki oleh siswa.
- (4) Apa indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan pembelajaran.
- (5) Kondisi seperti apa yang diperlukan oleh siswa agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari.

b) *State Performance Objectives* (menetapkan kompetensi)

Dalam langkah ini, guru menentukan tujuan sesuai dengan silabus atau kurikulum. Tujuan ini merupakan penjabaran dari kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Tujuan ini juga mengarah pada evaluasi dan hasil belajar siswa.

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Pada saat melakukan langkah ini perlu juga memperkirakan jawaban dari beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Kemampuan dan kompetensi khusus apa yang harus dikuasai oleh siswa setelah menyelesaikan program pembelajaran.
- (2) Indikator apa yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti program pembelajaran.
- (3) Peralatan atau kondisi bagaimana yang diperlukan oleh siswa untuk menunjukkan hasil belajar, kompetensi, pengetahuan, keterampilan setelah mengikuti program pembelajaran.

c) *Select Methods, Media, and Materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar)

Dalam langkah ini, guru harus pintar untuk memilih metode, media, dan bahan ajar yang sesuai untuk siswa. Kesesuaian ini dapat dilihat dari karakteristik siswa. Kesesuaian dalam memilih dapat mempengaruhi

keefektifan, efisien dan daya tarik siswa dalam belajar. Metode, media, bahan ajar.

Pada saat melakukan langkah ini perlu juga memperkirakan jawaban dari beberapa permasalahan seperti berikut:

- (1) Bagaimana kombinasi media yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pembelajaran.
- (2) Kombinasi metode pembelajaran seperti apa yang paling efektif untuk digunakan dalam penyampaian bahan atau materi pembelajaran.
- (3) Bahan ajar dan kegiatan seperti apa yang dapat digunakan dalam mendukung program pembelajaran.

d) *Utilize Materials* (pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran)

Ketika guru sudah dapat memilih bahan ajar dan media yang sesuai, guru harus dapat memanfaatkannya dengan baik dengan menggunakan metode yang telah dipilih. Selain ketiga komponen tersebut, guru juga harus mempersiapkan kelas, dan sarana pendukungnya.

Sebelum menggunakan ketiganya guru harus terlebih dahulu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut berfungsi secara efektif. Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang dipilih.

- e) *Requires Learner Participation* (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran)

Proses pembelajaran akan berlangsung efektif, efisien, dan memiliki daya tarik ketika siswa ikut berpartisipasi dalam proses ini. Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dalam langkah ini yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah upaya atau strategi seperti apa yang dapat dilakukan untuk menarik dan memelihara minat siswa agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan.

- f) *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi)

Setelah melakukan proses pembelajaran, selanjutnya diadakan evaluasi dan revisi. Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisien program pembelajaran dan menilai pencapaian hasil belajar siswa. Dalam evaluasi untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yaitu terjawabnya pertanyaan apakah proses pembelajaran ini mencapai tujuan, apakah metode, media, bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran, apakah siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap evaluasi dalam model ini dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Beberapa hal yang harus

dikemukakan guru dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain yaitu:

- (1) Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini?
- (2) Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran?
- (3) Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran?
- (4) Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dipelajari?
- (5) Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa?

**c. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *ASSURE***

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *ASSURE* (Sundayana et al., 2017) yaitu:

**1) Kelebihan model pembelajaran *ASSURE***

- a) Lebih banyak komponennya dibandingkan dengan model materi ajar. Komponen tersebut diantaranya: analisis pembelajaran, strategi pembelajaran, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian belajar.
- b) Sering diadakan pengulangan kegiatan dengan tujuan evaluasi.
- c) Mengutamakan partisipasi pembelajaran dalam poin *require leaner participation* sehingga diadakan pengelompokan kecil, seperti

pengelompokan belajar mandiri dan tim, serta penugasan yang bertujuan untuk memicu keaktifan siswa.

- d) Guru wajib menyampaikan materi dan mengelola kelas, serta mampu memanfaatkan metode, media dan bahan ajar secara optimal.
- e) Model pembelajaran ini sangat sederhana dan dapat diterapkan sendiri oleh guru.

## 2) Kelemahan model pembelajaran *ASSURE*

- a) Tidak mengukur dampak terhadap proses belajar karena tidak didukung oleh komponen supra sistem.
- b) Adanya penambahan tugas dari seorang pengajar.
- c) Perlu upaya khusus dalam mengarahkan siswa persiapan kegiatan belajar mengajar.

## 2. Media Pembelajaran *Wordwall*

### a. Pengertian Permainan Media *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* merupakan sebuah game aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi (Olisna et al., 2022).

Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang digunakan untuk media belajar dengan tujuan sebagai alat penilaian bagi pendidik terhadap siswa. Selain itu, ciri khusus dari *wordwall* ini yaitu menyenangkan bagi peserta didik, karena pembelajaran didalamnya sangat menarik, seperti; kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata, dan



lain sebagainya. Aplikasi ini dapat ditemui di browser, sehingga mudah bagi seorang pendidik untuk mengakses dan menggunakannya (Arif Agus dkk, 2021). Namun dalam aplikasi ini terdapat fitur yang berbayar dan gratis dimana fitur tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin menggunakan metode pembelajaran.

Perusahaan yang berasal dari United Kindom, Visual Education Ltd ini mengembangkan aplikasi *wordwall* serta merekomendasikan kepada pendidik untuk menggunakannya sebagai metode evaluasi penilaian yang kreatif, karena banyak hal yang menarik dari *wordwall* ini yaitu; games dapat dimainkan pada saat offline dengan sudah tersedianya fasilitas Printable, serta mendukung jika dibagikan ke platfrom lain.

Terdapat tiga jenis *wordwall* menurut Lori Wilfong (Mujahidin et al., 2021), yaitu:

- 1) *High frequency wordwall*,
- 2) *Frequently – misspelled wordwall*,
- 3) *Subject specific wordwall*.

*Wordwall* yang digunakan pada anak usia 5-7 tahun adalah jenis *high frequency wordwall* yang mendeskripsikan tentang pengenalan alfabet.

Terdapat 18 fitur-fitur yang tersedia dalam *wordwall*, diantaranya:

- 1) *Fitur Match Up* (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
- 2) *Fitur Open the Box* (Buka kotak itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.

- 3) *Fitur Random Cards* (Kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
- 4) *Fitur Anagram*, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
- 5) *Fitur Labelled Diagram* (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
- 6) *Fitur Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
- 7) *Fitur Quiz* (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
- 8) *Fitur Find the Match* (Temukan kecocokannya), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
- 9) *Fitur Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- 10) *Fitur Missing Word* (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- 11) *Fitur Wordsearch* (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
- 12) *Fitur Rank Order* (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
- 13) *Fitur Random Wheel* (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
- 14) *Fitur Group Sort* (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.

- 15) Fitur *Unjumble* (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- 16) Fitur *Gameshow Quiz* (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
- 17) Fitur *Maze Chase* (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
- 18) Fitur *Airplane* (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

Dari fitur diatas tersebut, Peneliti akan menggunakan 3 (tiga) fitur dari *wordwall* yaitu 1) *Open the box*, 2) *Match up* 3) *Word Search*. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan membaca permulaan.

#### **b. Kelebihan dan kekurangan Media *Wordwall***

Adapun kelebihan dan kekurangan media *Wordwall* (Arif Agus dkk, 2021) yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan dari media *Wordwall*
  - a) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
  - b) Model penugaskan ada pada software *wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
  - c) Bersifat kreatif.

2) Kekurangan dari media *Wordwall*

- a) Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
- b) Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
- c) Hanya dapat dilihat karena media visual.

### 3. Membaca

#### a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Mulyono (2020:199) menyatakan bahwa “membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua anak karena melalui membaca anak dapat belajar banyak. Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Membaca merupakan sebuah aktivitas berupa melafalkan atau mengeja sebuah tulisan. Hal ini sesuai dengan yang tertuang dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang menyatakan bahwa membaca adalah mengeja atau melafalkan apa yang tertulis (Gasong, 2018).

Menurut Gasong (2018), tertulis bahwa ada setidaknya 5 makna dari kata “baca” atau “membaca” yaitu:

- 1) Melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, bisa dengan melisankan atau hanya dalam hati.
- 2) Mengeja atau melafalkan apa yang tertulis.
- 3) Mengucapkan sesuatu yang tertulis.

#### 4) Memperhitungkan/Memahami isi sebuah tulisan/symbol/gambar dll.

Menurut Tampubolon (Jahrir, 2020) membaca adalah satu dari keempat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan satu bagian dari komponen dari komunikasi tulisan. Membaca merupakan suatu proses pengembangan keterampilan, dimulai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, dan paragraf-paragraf yang terdapat dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif dalam keseluruhan isi bacaan. Sedangkan menurut Dalman (Astuti et al., 2021) membaca merupakan suatu proses kognitif yang dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi dan wawasan yang terdapat dalam suatu tulisan.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah kesanggupan seseorang dalam mengucapkan, mengeja, melafalkan, dan memahami secara kritis dan evaluatif dalam keseluruhan isi bacaan dimana dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi yang terdapat dalam tulisan sehingga mendapat memahami arti atau makna dari media tulisan yang dibaca.

#### **b. Membaca Permulaan**

Slamet (Muanmar, 2020) menyatakan bahwa “pembelajaran membaca permulaan lebih menitik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti ketetapan dalam menyuarakan tulisan lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran serta kejelasan suara”.

Muammar (2020) menyatakan “membaca permulaan adalah tahapan awal belajar membaca di kelas rendah. Dalam membaca permulaan, siswa belajar mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa dengan

menggunakan teknik-teknik tertentu dengan menitikberatkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara sehingga siswa lebih siap dan lebih berani untuk memasuki tahap membaca lanjut atau membaca pemahaman di kelas tinggi”. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas. Berbagai penelitian memperlihatkan kebiasaan membaca bacaan bermutu berkontribusi terhadap tingkat kecerdasan seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal, siswa dapat belajar mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi menggunakan teknik dan aspek ketepatan membaca huruf/tulisan, lafal dan intonasi yang jelas sehingga siswa mampu melanjutkan tahap membaca lanjutan.

Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Indikator kemampuan membaca permulaan menurut Maryatun (Lestari, 2014) menjelaskan bahwa indikator pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik ada 3 (tiga) yaitu:

- 1) kelancaran dalam membaca permulaan dari kata yang diucapkan peserta didik tidak terpotong seperti penulisan semangka dibaca semangka bukan dibaca se-mangka tidak terputus;
- 2) ketentuan pelafalan dalam membaca terucap dengan jelas; dan
- 3) kejelasan nada dalam membaca permulaan perlu dinamika (lemah dan keras).

### c. Tahapan-tahapan Membaca Permulaan

Menurut Mulyono (2020) tahapan membaca permulaan umumnya dimulai sejak anak masuk kelas 1 SD, yaitu pada saat berusia sekitar enam tahun. Meskipun demikian, anak yang sudah belajar membaca lebih awal dan adapun yang baru belajar membaca pada usia 7-8 tahun.

Muammar (2020) menjelaskan bahwa membaca permulaan diberikan secara bertahap. Pada tahap pertama cara membaca, siswa diajarkan:

- 1) Sikap duduk yang baik
- 2) Cara meletakkan atau menempatkan buku di meja
- 3) Cara memegang buku
- 4) Cara membalik halaman buku yang tepat
- 5) Melihat atau memperlihatkan gambar atau tulisan titik.

Pada tahap kedua membaca, siswa diajarkan:

- 1) Lafal dan intonasi kata dan kalimat sederhana (menirukan guru)
- 2) Huruf-huruf yang banyak digunakan dalam kata dan kalimat sederhana yang sudah dikenal siswa (huruf-huruf diperkenalkan secara bertahap sampai pada 14 huruf).

Muammar (2020) menyebutkan lima langkah dalam membaca permulaan yaitu:

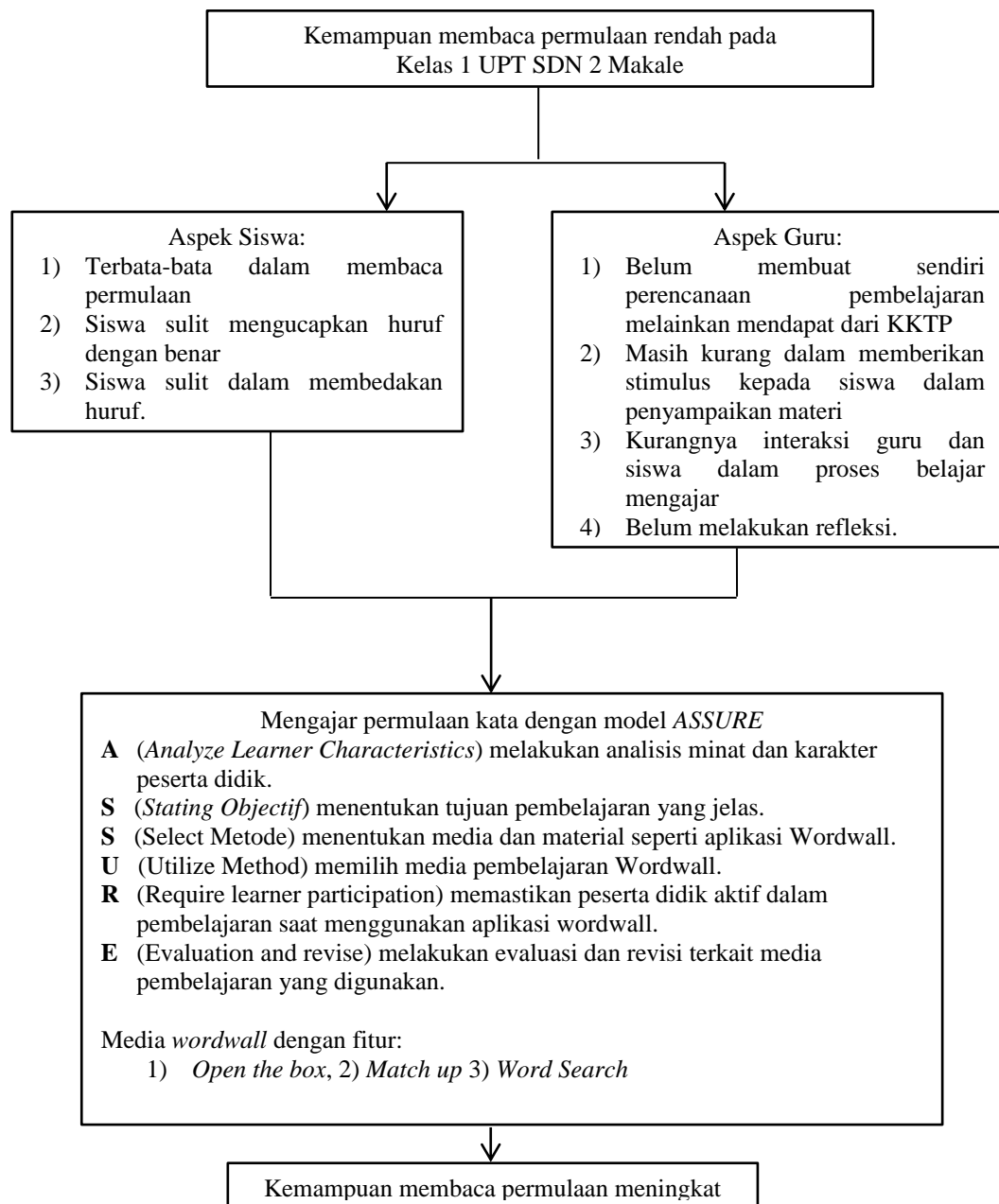
- 1) Menentukan tujuan pokok bahasan yang diberikan
- 2) Mengembangkan bahan pengajaran atau kartu huruf, kartu kata kartu kalimat
- 3) Cara penyampaian atau cara mengaktifkan metode yang digunakan

- 4) Tahap latihan atau menggunakan kartu huruf dan siswa bisa juga dikelompokkan
- 5) Evaluasi atau merefleksikan pembelajaran dan menilai kemampuan membaca permulaan siswa.

## **B. Kerangka Pikir**

Di abad ke 21 ini teknologi sudah sangat berkembang, pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan juga sudah banyak dikembangkan seperti penggunaan media *Wordwall*. Peneliti memilih model pembelajaran *ASSURE* dengan bantuan media *Wordwall* untuk mengetahui apakah akan terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan di kelas 1 UPT SDN 2 Makale Kabupaten Tana Toraja. Penelitian ini dapat digambarkan sesuai dengan kerangka pikir berikut:





Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian Tindakan Kelas

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban tidak mutlak atau bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis perlu melalui pengujian untuk diuji dan dibuktikan kebenarannya berdasarkan data yang telah diperoleh dari

sampel penelitian (Sugiyono, 2022). Jadi hipotesis juga dapat di nyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Penelitian ini direncanakan terbagi ke dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Melalui dua siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu, melalui model pembelajaran *ASSURE* dengan bantuan Media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas 1 UPT SDN 2 Makale Kabupaten Tana Toraja.