

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Membaca Secara Umum

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan aktivitas berpikir yang mencakup proses memahami, menceritakan, dan menafsirkan simbol tertulis dengan menggunakan ingatan, gerak mata, penglihatan, dan pembicaraan batin (Harianto, 2020). Selanjutnya, menurut Lestari (2021) membaca adalah salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai oleh peserta didik karena sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, membaca merupakan pondasi bagi siswa sebelum dirinya memperoleh berbagai ilmu pengetahuannya di dunia. Selain itu, Fauziah (2022) memaparkan bahwa membaca merupakan kemampuan mengenali huruf dan keterampilan membaca akan terus berkembang apabila peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

b. Jenis-Jenis Membaca

Menurut Suparlan (2021) jenis-jenis membaca terdiri atas dua, yaitu:

a. Membaca Nyaring

Membaca nyaring merupakan cara membaca dengan menggunakan lambang bunyi untuk membaca, yang membutuhkan keterampilan dan teknik tertentu, terutama dalam hal elemen suprasegmental seperti nada, intonasi, tekanan, pelafalan, dan penghentian. Oleh karena itu, membaca

nyaring disebut juga membaca teknik. Membaca puisi adalah salah satu contoh membaca nyaring.

b. **Membaca Dalam Hati**

Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca tanpa menyuarakan bunyi. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami teks secara lebih mendalam karena dilakukan dalam hati. Jenis membaca ini juga memberi guru kesempatan untuk melihat bagaimana reaksi dan kebiasaan membaca peserta didik.

c. **Manfaat Membaca**

Manfaat membaca menurut Purba, dkk, (2023) adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca dapat meningkatkan kosa kata, serta pengetahuan siswa tentang tata bahasa dan tata kalimat. Membaca juga membantu peserta didik memahami bagaimana menggunakan bahasa dengan benar dalam berbagai situasi dan konteks.
- 2) Banyak buku yang dapat mendorong peserta didik untuk memperkuat nilai-nilai moral.
- 3) Membaca membantu peserta didik menciptakan imajinasi. Imajinasi yang didapatkan dari setiap buku akan tertanam dalam pikiran, membentuk jaringan ide dan perasaan yang menjadi pondasi kreativitas peserta didik.

- 4) Membaca juga bermanfaat untuk melatih kemampuan menulis peserta didik. Dengan membaca peserta didik dapat menulis berbagai hal karena terinspirasi dari bahan bacaan.

2. Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah membaca tingkat dasar yang menekankan pada pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat serta kemampuan menyuarakannya dengan lafal dan intonasi yang tepat (Ginting, 2022). Selanjutnya, Rahmania, dkk, (2023) memaparkan bahwa membaca permulaan adalah kemampuan yang diberikan kepada siswa dijenjang sekolah dasar, terutama di kelas I dan II. Proses ini mencakup pengenalan huruf, pelafalan, penyusunan kata, dan kalimat sederhana dengan fokus pada pengenalan lambang bunyi yang membentuk kata dan kalimat. Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh semua siswa (Yulianti, dkk.,2023).

3. Tujuan dan Manfaat Membaca Permulaan

Tujuan membaca permulaan adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami bacaan dengan benar, meningkatkan kemampuan mereka untuk menerjemahkan kalimat menjadi suara, dan meningkatkan keterampilan khusus mereka. Menurut Artika (2022), dengan menguasai membaca permulaan, siswa dapat belajar membaca secara bertahap, mengenal huruf, membaca kalimat sederhana, dan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi.

Manfaat membaca permulaan bagi peserta didik adalah mempersiapkan kemampuan membaca mereka untuk tingkat membaca berikutnya. Menurut Sudarta (2022) manfaat membaca permulaan adalah untuk mempersiapkan kemampuan membaca peserta didik untuk tahap selanjutnya dan memastikan bahwa peserta didik dapat membaca dengan lancar sehingga mereka tidak akan tertinggal selama proses pembelajaran di sekolah.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Lamb dalam Yulianti, dkk, (2023) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan siswa dalam membaca permulaan, yaitu:

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berkaitan dengan kesiapan fisik siswa, seperti system otak, system saraf serta jenis kelamin. Gangguan fisik seperti gangguan bicara, penglihatan, atau pendengaran, dapat menghambat kemampuan siswa dalam membaca. Selain itu, aktivitas yang berlebihan dapat menyebabkan kelelahan fisik, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi saat membaca.

b. Faktor Intelektual

Faktor intelektual berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa atau kecerdasan mereka untuk menguasai sesuatu. Intelektual siswa mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengingat huruf dan simbol dalam membaca permulaan. Dengan demikian, apabila siswa memiliki

intelektuan yang rendah akan mengalami kesulitan dalam membaca permulaan.

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan berkaitan dengan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dimana lingkungan keluarga, khususnya orang tua yang menjadi tempat pertama bagi siswa dalam membangun dasar keterampilan membaca permulaan. Apabila orang tua kurang mendampingi anak, maka anak akan menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan membaca. Lingkungan sekolah terutama guru dituntut untuk memiliki kompetensi yang baik agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran membaca permulaan.

d. Faktor Psikologis

Faktor psikologis berkaitan dengan minat dan motivasi siswa dalam membaca. Rendahnya minat membaca pada siswa sering kali berasal dari diri mereka sendiri, sehingga diperlukan arahan dan motivasi untuk meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran membaca permulaan. Kerja sama antara guru dan orang tua sangat diperlukan dalam memberikan pembelajaran membaca yang dapat menjadi kebiasaan positif bagi siswa. guru bertugas menciptakan suasana belajar yang menyenangkan disekolah, sedangkan orang tua mendampingi anak di rumah sambil memberikan motivasi yang mendukung.

5. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan

Fauziah (2022) memaparkan bahwa indikator dari kemampuan membaca permulaan adalah:

- a. Peserta didik dapat merangkai huruf menjadi sebuah kata;
- b. Peserta didik mampu membedakan berbagai huruf;
- c. Peserta didik dapat mengetahui bagaimana hubungan bunyi dan bentuk sebuah huruf;
- d. Peserta didik dapat mengidentifikasi gambar yang memiliki huruf awal yang sama;
- e. Peserta didik mampu membaca kata dengan memperhatikan penempatan tanda baca.

6. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah proses pembelajaran yang disusun dengan tujuan agar peserta didik mudah mengikuti dan memahaminya (Khoerunnisa & Aqwal 2020). Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disusun oleh guru atau tenaga pendidik (Ahyar, dkk, 2021). Model pembelajaran adalah serangkaian langkah yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dengan fokus pada hasil yang diinginkan Gagne dalam (Arifin 2024).

b. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Model pembelajaran yang interaktif dan

kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan merasa termotivasi untuk belajar (Octavia, 2020). Selain itu, penerapan berbagai pendekatan dalam model pembelajaran membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, karena mereka dapat melihat materi dari berbagai sudut pandang. Model pembelajaran juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, terutama melalui metode seperti pembelajaran berbasis proyek yang mendorong siswa untuk berpikir analitis dalam memecahkan masalah (Suhaimah, 2023).

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Berbagai model pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa, seperti model *Problem Based Learning* (PBL) yang dimulai dengan memberikan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata kepada siswa sebelum mereka mempelajari konsep atau materi yang berkaitan dengan masalah tersebut, dimana hal ini membuat siswa menyadari bahwa mereka memerlukan pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah tersebut (Kusuma, 2020). Model pembelajaran kooperatif yang mendorong kerjasama kelompok melalui metode seperti JIGSAW atau *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) (Asmara, 2020). Model pembelajaran *inkuiri* dan *discovery* yang mendorong eksplorasi serta penemuan mandiri (Khoerunnisa & Aqwal 2020). Model lain seperti pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Model *flipped classroom* yang memungkinkan siswa belajar mandiri sebelum diskusi di kelas, serta model pembelajaran

picture and picture yang memanfaatkan gambar sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta pemahaman konsep siswa.

7. Model *Picture And Picture*

a. Definisi Model *Picture And Picture*

Menurut Pratiwi & Aslam (2021) model pembelajaran *picture and picture* adalah jenis model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media yang dapat diperoleh dari sumber buku, majalah, internet dan foto sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menurut Rakam, dkk, (2022) model pembelajaran yang menggunakan media gambar untuk membantu pembelajaran dengan meminta siswa menyusun gambar-gambar acak menjadi urutan logis, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan interaktivitas siswa terhadap materi. Model pembelajaran *picture and picture* akan membuat siswa lebih tertarik, lebih aktif, dan tidak cepat bosan karena gambar-gambar menarik membantu mereka memahami materi yang dibahas dalam mata pelajaran. (Khadijah, dkk, 2024).

b. Manfaat Model *Picture And Picture*

Manfaat model pembelajaran *picture and picture* menurut Hasnawati dalam Umar (2020) adalah dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih daya ingat siswa. Penggunaan gambar sebagai alat bantu visual membantu siswa lebih mudah menghubungkan materi yang dipelajari dengan visualisasi yang dilihat. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, sekaligus membantu siswa tetap fokus dan aktif selama pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture*

Kelebihan model pembelajaran *picture and picture* adalah dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui media visual yang menarik, mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa, serta meningkatkan kreativitas siswa dalam menyusun gambar dan ide. Sementara itu, kekurangan dari model ini adalah tidak semua materi pembelajaran efektif digunakan dengan model ini, serta tidak semua siswa memiliki kemampuan visual yang sama (Hidayati, 2022).

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Picture and Picture*

Maisarah (2022) mengungkapkan bahwa langkah-langkah model *picture and picture* dalam pembelajaran, meliputi:

- 1) Guru memberikan tujuan dan kompetensi pembelajaran;
- 2) Guru menjelaskan materi secara singkat;
- 3) Guru memperlihatkan beberapa gambar yang relevan dengan materi;
- 4) Guru meminta siswa untuk menyusun atau memasang gambar;
- 5) Guru bertanya kepada siswa tentang alasan menyusun atau memasang gambar;
- 6) Guru mengembangkan dan menanamkan gagasan materi sesuai dengan tujuan yang diharapkan;
- 7) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran.

8. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau meragakan materi pembelajaran yang berisi materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mencapai tujuan

pembelajaran (Putri, 2022). Selanjutnya, Wulandari, dkk, (2023) memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran kepada siswa sehingga mudah dipahami. Tafonao dalam (Ramopoly, dkk., 2024) menyatakan bahwa siswa akan lebih termotivasi untuk berimajinasi, berbicara, dan belajar dengan menggunakan media.

9. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Saleh & Syahrudin (2023) adalah sebagai berikut.

- a. Media audio adalah jenis penyampaian non-cetak yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Media ini digunakan dengan mendengarkan kepada siswa secara langsung.
- b. Media visual adalah alat bantu yang hanya bergantung pada sensasi visual. Media pembelajaran visual biasanya menggunakan proyeksi atau proyektor untuk menampilkan materi. *Flashcard* merupakan salah contoh media visual, karena menggunakan elemen gambar, huruf, atau simbol yang dapat dilihat oleh siswa untuk menyampaikan informasi.
- c. Media audiovisual adalah jenis media yang dapat mengeluarkan suara dan dapat dilihat.

10. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Saleh & Syahrudin (2023) adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan dan informasi, yang membuat proses dan hasil belajar lebih mudah dan lebih baik.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mendorong motivasi untuk belajar, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan keinginannya.
- c. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

11. *Flashcard*

a. Definisi Media *Flashcard*

Menurut Wahyuni (2020) *flashcard* merupakan media berupa kartu bergambar yang dibuat dari foto atau ilustrasi, dan dilengkapi dengan deskripsi gambar di sisi belakangnya. Selanjutnya, menurut Amini (2020) *flashcard* adalah alat pembelajaran visual yang menggabungkan kata dan gambar yang ada disekitar anak contohnya nama dan gambar benda, buah-buahan, hewan, pakaian, sayuran, dan lain sebagainya. Selain itu, Putri (2022) memaparkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang berisi gambar, tanda simbol, dan penjelasan yang cocok untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik.

b. Fungsi Media *Flashcard*

Fungsi media *flashcard* menurut Wahyuni (2020) meliputi:

- 1) Meningkatkan daya ingat, melalui hubungan antara gambar dan kata, *flashcard* membantu siswa mengingat lebih baik.
- 2) Melatih kemandirian, penggunaan *flashcard* mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kosa kata, media ini membantu siswa memperluas kosakata mereka dengan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kata-kata baru.
- 4) Membuat pembelajaran menyenangkan, *flashcard* meningkatkan minat siswa dengan membuat kelas menjadi interaktif dan menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Kelebihan media *flashcard* adalah media yang praktis pembuatannya, relative tidak mahal dan gampang diingat oleh peserta didik karena tampilannya yang menarik bagi peserta didik serta dapat membuat peserta didik senang dalam belajar. Sementara itu, kekurangan dari media *flashcard* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam kelas terdapat 30 siswa maka *flashcard* tidak akan terlihat jelas bagi siswa yang duduk di belakang dan tidak efektif untuk menerangkan gambar yang kompleks (Putri, 2022).

d. Langkah-langkah Pembuatan Media *Flashcard*

Margareta, dkk, (2024) mengungkapkan bahwa langkah-langkah pembuatan media *flashcard*, meliputi:

- 1) Kunjungi aplikasi *Google Chrome/Google Firefox*;

- 2) Klik di laman pencarian media *flashcard* apa yang diinginkan contohnya nama-nama hewan dari A-Z;
- 3) Jika sudah ditampilkan *copy* semua nama-nama media yang diinginkan lalu *paste* ke *Microsoft Word*;
- 4) Mencari gambar di laman pencarian *Google* kemudian menyalin gambar hewan sesuai dengan nama hewan yang sudah disiapkan di *Microsoft Word*;
- 5) Tempel semua gambar sesuai dengan nama media dari A-Z;
- 6) Media *flashcard* siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Langkah langkah pembuatan media *flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Menentukan topik atau materi yang akan disampaikan melalui media *flashcard*.
- 2) Membuka aplikasi *Canva* dan menggunakan fitur pencarian untuk menemukan template *flashc ard* yang sesuai.
- 3) Mendesain *flashcard* dengan mengubah warna dan *font* agar lebih menarik kemudian menambahkan elemen visual seperti gambar dan teks berupa kata dan kalimat sederhana.
- 4) Menyimpan dan megunduh desain dalam format PDF untuk dicetak.
- 5) *Flashcard* yang telah dicetak dipotong agar sisi depan dan belakang terpisah.

- 6) Menyatukan bagian depan dan belakang *flashcard* pada kertas manila dengan menggunakan lem.
- 7) Melakukan proses laminating pada *flashcard* untuk melindungi dan memperkuat kartu yang bertujuan agar penggunaan kartu dapat lebih awet dan tahan lama.
- 8) *Flashcard* yang telah dibuat akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard*

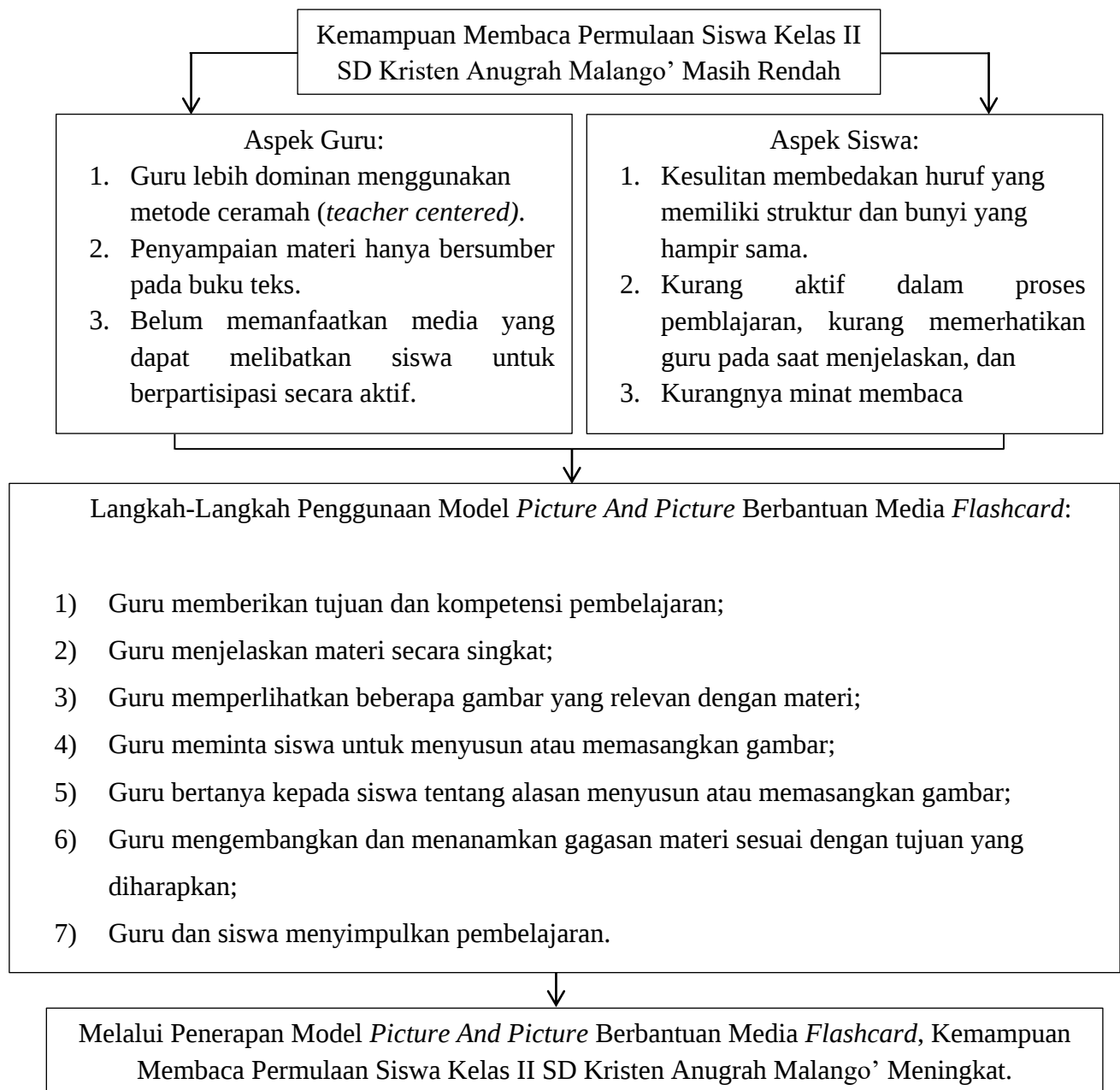
Menurut Dina dalam Maisarah (2022), ada tiga tahap penggunaan media *flashcard* oleh guru untuk siswa dalam pembelajaran: (1) guru memegang kartu *flashcard* setinggi dada dan mengajarkan cara menggunakannya; (2) guru meminta siswa melihat kartu *flashcard* dan membacanya; dan (3) guru mengacak kartu ketika permainan digunakan. Cara-cara ini dapat mencegah suasana kelas menjadi bosan dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

B. Kerangka Pikir

Pada kondisi awal ada beberapa siswa yang mengalami kemampuan membaca permulaan yang rendah. Siswa masih kesulitan membedakan huruf yang memiliki struktur dan bunyi yang hampir sama. Rendahnya kemampuan membaca permulaan pada siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa dalam mengenal huruf, peserta didik cuek kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan, dan kurangnya minat membaca. Selain itu, rendahnya kemampuan membaca permulaan pada siswa disebabkan karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah (*teacher centered*), penyampaian materi hanya

bersumber dari buku teks, serta guru belum memanfaatkan media yang dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, media yang menarik harus digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran membaca permulaan di kelas II.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan adalah *flashcard*, dimana media ini dapat dibuat sendiri oleh guru dan berisi tulisan yang jelas dan gambar yang menarik. Media ini dapat memotivasi siswa dan membantu pemahaman mereka terkait dengan kemampuan membaca permulaan. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang edukatif, kreatif dan inovatif, maka proses pembelajaran dapat berjalan lebih mudah, sehingga dapat meningkatkan rasa antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan uraian tersebut, maka alur kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan berikut ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka pikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Melalui Penerapan Model *Picture And Picture* Berbantuan Media *Flashcard*, Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kristen Anugrah Malango’ Meningkat”