**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1.1 Teori Belajar Kognitivisme**

**2.1.1.1 Pengertian Teori Belajar Kognitivisme**

Pada tahap ini, peneliti mengambil teori belajar kognitivisme sebagai landasan yang dikaitkan dengan proses belajar yang ingin dicapai siswa pada saat pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca

Teori pembelajaran adalah teori yang harus mampu menghubungkan antara hal yang ada sekarang dengan bagaimana menghasilkan hal tersebut. Teori belajar adalah teori yang menjelaskan dengan pasti apa yang terjadi, namun teori belajar hanya membimbing apa yang dilakukan untuk menghasilkan suatu hal.

Teori belajar kognitivisme merupakan teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Hakekat belajar menurut teori kognitivisme menjelaskan bahwa sebagai suatu aktivitas belajar yang berkaitan dengan penataan informasi, reorganisasi perseptual, dan proses internal. Kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar amat diperhitungkan, agar belajar lebih bermakna bagi siswa. Nurhadi (2020). Dalam konteks teori kognitivisme, belajar adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungannya. Tujuan dari pembelajaran inilah untuk memperoleh perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai, dan sikap. Wandani, dkk (2023). Teori kognitivisme

dikembangkan oleh tokoh – tokoh teori psikolog kognitivisme yaitu; Jean Piaget, Robert M.Gagne, Jerome Bruner dan Ausabel.

Adapun tokoh dari teori belajar yang diambil peneliti yaitu Jerome Bruner. Karena psikolog tokoh teori bruner lebih cocok dengan apa yang diharapkan peneliti dalam proses pembelajaran, menurut Jeromi Bruner menekankan pentingnya cara infividu mengorganisasi pengalaman dalam pembelajaran mereka sendiri. dalam teori ini individu dianggap mamapu menemukan dan mengembangkan konsep, teori, dan prinsip sendiri melalui contoh – contoh yang mereka temui dalam kehidupan sehari – hari Nurhadi (2020). Salah satu bentuk penemuan dalam belajar adalah guru menyajikan contoh-contoh kepada siswa, dan siswa bekerja dengan yang sudah dicontohkan guru hingga mereka dapat menemukan sendiri dan melakukan eksperimen. Sehingga guru menciptakan situasi belajar yang problematis, menstimulasi siswa dengan pertanyaan, dan mendorong mereka untuk mencari jawaban sendiri sehingga melakukan eksperien. Seperti model pembelajaran penemuan yang diterapkan di indonesia dikenal sebagai Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA).

Menurut Jeromi Bruner ada 3 tahap dalam perkembangan kognitif

Warsida dalam Nurhadi (2020) yaitu:

1. Enaktif (0-1 Tahun)

Usaha / kegiatan untuk mengenali dan memahami lingkungan dengan observasi, pengalaman terhadap suatu reallita.

2. Ikonik (1-6 Tahun)

Siswa melihat dunia dengan melalui gambar – gambar dan visualisasi verbal.

3. Simbolik (6 Tahun ke atas)

Siswa mempunyai gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi oleh bahasa dan logika dan penggunaan symbol.

Peneliti hanya membahas teori dari tokoh Bruner karena penelitian ini lebih terfokus dan berkaitan dengan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran yaitu bruner menekankan pentingnya aktivitas dalam pembelajaran, juga menekankan pentingnya representasi simbolik dalam pembelajaran, symbol – symbol seperti gambar, grafik, atau kata – kata, dapat membantu siswa memproses dan memahami informasi dengan cara yang lebih abstrak dan pemanfaatan teknologi dalam eradigital,. Pendekatan bruner dapat diterapkan dengan memanfaatkan teknologi.

**2.1.2 Pengembangan**

**2.1.2.1 Pengertian Pengembangan**

Menurut Sugiyono dalam Gisi (2023) Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga menemukan suatu informasi untuk kebutuhan pengguna dan menghasilkan sebuah produk baru atau perbaikan terhadap produk yang sudah ada.

Pada metode penelitian dan pengembangan (*Research and Developmen)* adalah suatu metode yang dapat membuat dan menghasilkan suatu produk yang sudah ada kemudian dimodifikasi menjadi inovatif dan akan diuji keefektifannya.

**2.1.2.2 Karakteristik Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini dibidang pendidikan sebagai penelitian yang dapat memecahkan suatu masalah yang terjadi pada setiap Satuan Sekolah. Karena dengan penelitian pengembangan ini kita dapat membuat inovatif sebuah produk baru atau memperbaiki produk lama dengan membuatnya menjadi lebih efektif lagi, penelitian pengembangan ini juga dapat menjadi solusi bagi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memiliki karakteristik yang berbeda dengan model penelitian pada umumnya.

Berdasarkan uraian diatas, karakteristik dari penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Produk Berbasis Masalah

Seperti yang sudah kita ketahui dan dikemukakan, bahwa output dari penelitian pengembangan adalah sebuah produk. Namun, produk yang akan dikembangkan bukan lah produk yang sembarangan melainkan produk tersebut bisa seperti produk yang sudah ada tapi dilakukannya inovasi kemudian dikembangkan dan bisa juga produk yang belum ada kemudian di desaian sesuai dengan permasalahan yang sudah ditemukan didalam proses berjalannya pembelajaran. Maka dari itu sebaiknya terlebih dahulu memperhatikan permasalahan utama yang terjadi pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

2. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah sesuai dengan karakter siswa maka perlu diadakan nya uji coba validasi pada produk agarmengetahui keefektifan dari produk tersebut.

3. Revisi Produk

Dari uji coba produk, peneliti memperoleh masukan baik secara kuantitafi maupun kualitatif dari para ahli, penggunaan dan uji lapangan. Masukan dari berbagai pihak yang kompeten tersebut dijadikan bahan oleh peneliti sebagai bahan revisi produk agar produk yang dihasilkan lebih efektif dan layak digunakan.

4. Tidak Menguji Teori

Telah dikemukakan, bahwa pada hakikatnya penelitian pengembangan tidak dimaksud untuk menguji teori, tetapi mengembangkan teori berupa produk pendidikan atau media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pada saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas.

5. Kebermanfaatan Produk Untuk Perbaikan

Produk bermanfaat bagi siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berangsung karena di pada saat guru menambah fasilitas pada saat melakukan pembelajaran maka pembelajaran tersebut akan berjalan dengan baik.

**2.1.3 Media Pembelajaran**

**2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Amanda & Darwis (2023) media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkarya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Menurut Kartika dan Sujarwo (2022) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan

pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Menurut Adam dalam Ansari & Sujarwo (2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudahh dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telahh dirumuskan.

Menurut Fadilah, dkk (2023) Media telah menjadi instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Jika dalam penyampaian materi pembelajaran kekurangnya media yang digunakan besar kemungkinan menyebabkan peserta didik kurang paham dalam menyimak apa yang disampaikan oleh pendidik. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk kreatif dan pandai dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai media untuk pembelajaran dengan begitu peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan gurunya, disamping itu seorang guru tetap harus mampu menyesuaikan media yang sesuai dan cocok untuk digunakan pada materi tertentu sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik itu alat, metode dan teknik yang digunakan guru sebagai alat peranata penyampaian pesan guna

untuk menarik perhatian siswa sehingga agar tercapainya proses pembelajaranyang berlangsung.

**2.1.3.2 Kedudukan Media dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting di dalam ssstem pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswanya, misalnya di saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas maka terjadilah interaksi hal ini biasa disebut sebagai proses komunikasi guru dan siswanya. Pada saat proses komunikasi ini berlangsung peranan media pembelajaran dapat difungsikan. Sebab media merupakan saranaperantara dalam menyampaikan pesan atau informasi yang berisikan pengajaran dan didikan dari pemberi pesan (guru). Setelah proses interaksi berlangsung maka munculah umpan balik. Umpan balik tersebut akan menggambarkan berhasil atau tidaknya proses interaksi tersebut.

Dalam proses pembelajaran terdapat tingkat proses aktivitas yang melibatkan keberadaan media pembelajaran, yaitu : a) Tingkat pengolahan informasi; b) Tingkat penyampaian informasi; c) Tingkat penerimaan informasi; d) Tingkat pengolahan informasi; e) Tingkat respon dari siswa; f) Tingkat diagnosis dari guru; g) Tingkat penilaian; h) Tingkat penyampaian hasil.

**2.1.3.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Secara umum terdapat empat jenis – jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang lebih megandalkan panca indera penglihatan yaitu dapat dilihat secara langsung.

Contohnya: foto, gambar tempel, komik, poster, majalah, buku, miniature dan alat peraga.

2. Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan alat panca indera pendengaran.

Contohnya: radio, kaset, televise, CD dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang sekaligus menggunakan panca indera mata dan telinga.

Contohnya: media drama, pementasan, film televise dan VCD.

4. Multimedia

Multimedia adalah yang mencakup antara semua media dan dirangkum.

Contohnya: google (internet) yaitu mengaplikasikan semua media yang ada termasuk saat berjauhan.

Media pembelajaran *Dinding Kata Berbantuan Powerpoint* yang akan dikembangkan pada penelitian ini termasuk kedalam jenis media visual yang dapat terlihat oleh mata berupa powerpooint dan huruf-huruf abjad yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi sebuah kata pada slide gambar yang sudah dibuat didalam powerpoint.

**2.1.3.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Wahid dalam Wulandari, dkk (2023) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat abstrak. Kedua, fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat dan mendengar). Orang yang membaca, melihat dan mendengar media dalam komunikasi disebut *audience.* Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP dan memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima). Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Adapun beberapa manfaat praktis didalam proses belajar mengajar berlangsung adalah sebagai berikut: 1.) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2.) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, interaksi yang lebih langsung antara

siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3.) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. 4.) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa – peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan – kunjungan ke museum atau kebun binatang Arsyad dalam Wulandari, dkk (2023)

**2.1.3.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurtu Rohani (2020) ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kreteria umum sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan tujuan ( instructional goals). Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan instruksianal khusus (TIK) ini bisa dianalisis,dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, begitu halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006) kreteria pemilihan media berdasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content).Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

3. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa. Dalam hal ini media harus familiar dengan karakteristik siswa, dalam hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya.

4. Kesesuaian dengan teori.Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori , media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.

5. Kesesuain dengan gaya belajar siswa.Kreteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa. Siswa yang memiliki tipe gaya belajar visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, 30 Video,grafis, dan lain-lain. Berbeda dengan siswa dengan siswa tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengar dibanding menulis dan melihat tayangan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan. 6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung,dan waktu yang tersedia.Bagaimana bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

**2.1.3.6 Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Wati (2016) bahwa karakterisitik media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran harus detail dan jelas

2. Materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didikharus sesuai dengan indicator di RPP.

3. Langkah – langah pembelajaran harus jelas dan benar.

4. Alur dalam melaksanakan proses pembelajaran juga harus jelas.

5. Pedan mbelajaran harus sesuai dengan yang ingin dicapai.

6. Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik keguru setelah menggunakan media.

7. Harus ada umpan balik dari peserta didik keguru setelah menggunakan media.

8. Dengan adanya media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dan termotivasi.

9. Melakukan penilaian kepada peserta didik.

10. Bahasa yang digunakan harus sesuai dan mudah dipahami peserta didik saat menjelaskan penggunaan media pembelajaran.

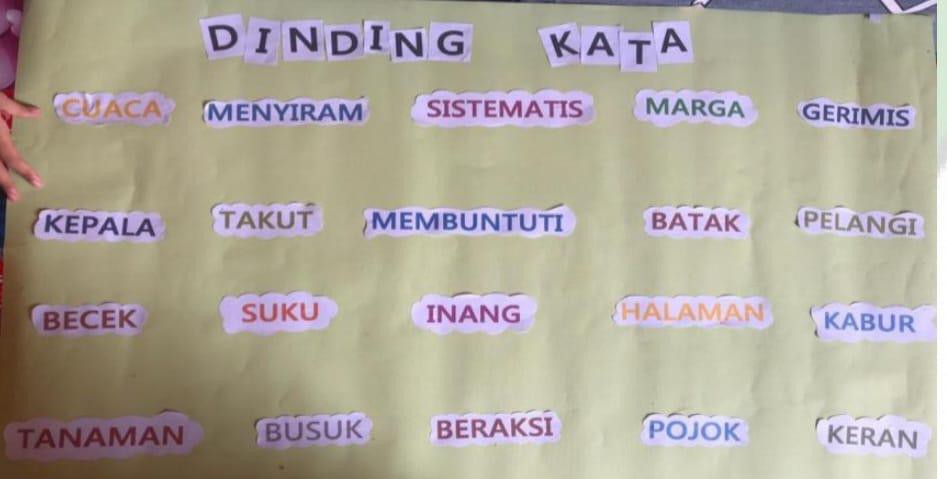
**2.1.4 Media Dinding Kata**

**2.1.4.1 Pengertian Media Dinding Kata Berbantuan Powerpoint**

Menurut Cronsberry dalam Anjarwati (2022) Media Pembelajaran Dinding Kata merupakan koleksi kata yang dipajang dalam huruf – huruf besar atau kecil atau di area pajangan lain di kelas diatur secara sistematis ke dalam dinding kata. Ini dapat dilihat sebagai penawaran latihan untuk

semua keterampilan, termasuk menulis, membaca, dan menyusun kalimat. Media ini dapat dibuat untuk meningkatkan proyek kelompok dan kegiatan yang melibatkan siswa dalam pembuatan dan penggunaan bahan.

Menurut Wagaman dalam Hasyitah (2023) Dinding Kata secara sistematis mengatur kumpulan kata-kata yang ditampilkan dalam huruf besar didinding atau tempat pajangan besar lainnya dikelas. Dapat dianggap memberikan latihan dalam semua keterampilan seperti membaca.



**Gambar 2.1: Media Pembelajaran Dinding Kata**

**Sebelum dikembangkan.**



**Gambar 2.2. Media Pembelajaran Dinding Kata**

**Berbantuan Powerpoint setelah dikembangkan**

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Dinding Kata ini termasuk media yang tepat diberikan kepada siswa kelas 1 untuk membaca permulaan karena dengan media tersebut dapat mempermudah siswa dalam penyampaian ide dan pemahaman terhadap bacaan yang sudah dibaca juga dapat menambah kosa kata dan juga melatih siswa menjadi berani. Media pembelajaran Dindng Kata ini sebuah media pembelajaran yang berisikan huruf-huruf abjad yang nantinya akan diberikan kepada seluruh siswa masing-masing memegang huruf abjad. Kemudian materi disampaikan melalui berbantuan poweroint yang nanti bukan sekedar untuk ditampilkan atau dilihat tetapi di desaian semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan kegiatan kolaborasi antar guru, kolaborasi antar siswa dan juga melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat melihat perkembangan siswa keterampilan membacanya.

**2.1.4.2 Kelebihan Media Dinding Kata**

Menurut Pudjiati, dkk (2019) kelebihan dari media pembelajaran

Dinding Kata adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendukung pengajaran kepala sekolah umum yang penting tentang kata – kata dan cara kerjanya.

2. Untuk membaca lebih cepat.

3. Untuk memperomosikan kemandirian pada bagian dari siswa muda ketika mereka bekerja dengan kata – kata dalam membaca.

4. Untuk mengembangkan inti kata yang terus tumbuh yang menjadi bagian dari kosa kata bacaan.

5. Untuk memberikan referensi bagi anak – anak selama mereka membaca.

6. Untuk meningkatkan kosakata siswa.

7. Untuk membuat siswa menikmati dan tidak bosan dengan materi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa keuntungan dengan menggunakan media dinding kata ini yaitu dapat menarik perhatian siswa sehingga akan lebih fokus dalam memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, lalu dengan perlahan siswa akan lebih cepat memahami huruf – huruf abjad sehingga keterampilan membaca siswa akan meningkat.

**2.1.4.3 Kelemahan Media Dinding kata**

Adapun kelemahan dari media dinding kata ini adalah sebagai berikut: Wagaman dalam Hasyitah (2023)

1. Membutuhkan waktu yang lebih dalam membuat produknya

2. Media ini hanya dapat dilihat dipegang secara nyata tetapi tidak beraudio.

3. Jumlah kotak pada media terbatas untuk beberapa kata.

**2.1.4.4 Langkah – Langkah Penerapan Media Dinding Kata**

Adapun langkah – langkah dalam penerapan media dinding kata adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama yaitu guru membawa produk yang sudah dipersiapkan dan kesesuaian materi yang akan dipaparkan kesiswa.

2. Kemudian guru memperlihatkandan mengenalkan media yang sudah dibawa kepada siswa.

3. Lalu guru menampilkan video dengan bantuan *poerpoint* dan mengajak siswa menonton sebuah video. kemudian menjelaskan mengenai cara menggunakan alat yang sudah dibawa sebagai salah satu fasilitas untuk membantu keefektifan proses pembelajaran.

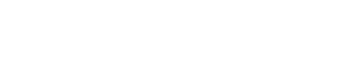
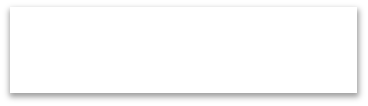
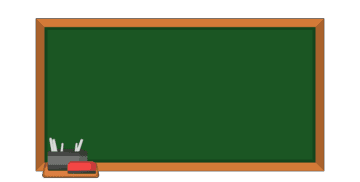
4. Guru mengajak seluruh siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

5. Guru membagikan huruf – huruf abjad yang sudah di desaian dengan kreatif kepada masing – masing siswa.

6. Kemudian guru menampilkan sebuah powerpoint yang didalamnya

berisi materi gambar dan huruf – huruf. Misalnya seperti :

P \_ \_ a \_ t u \_ i s



Guru : Ayo… anak – anak ibu coba perhatikan kira – kira

gambar apa ya ini…..?

Siswa : Papan Tulis bu..

Guru : Pintar…. Anak – anak ibu. Coba lihat dibawah papan tulis ada beberapa huruf. Tapi huruf nya ada yang kosong, ibu mau bertanya kira – kira huruf apa ya yang kosong itu….?

(*ada beberapa sebagian siswa yang menjawab ada juga yang hanya diam)*

Guru : nah, karena anak – anak ibu pada pintar – pintar, ayok kita lengkapin huruf – huruf yang kosong tersebut. Setelah huruf P kira

– kira huruf apalagi ya….

Siswa : huruf (a) buk.

Guru : ayo…. Coba perhatikan huruf yang sudah ibu bagikan

yang kalian pegang, siapa yang memegang huruf A?

Siswa : (*salah satu siswa yang memegang huruf a maju kedepan)* sampai seterusnya guru dan siswa saling berkolaborasi pada saat proses pembelajaran.

7. Lalu guru membimbing terus proses pembelajaran dan melibatkan semua siswa sehingga mereka akan lebih aktif dan tidak jenuh.

8. Pembelajaran ini bisa digunakan berkelompok 3 – 4 orang bisa juga kolaborasi antar siswa dan guru.

Langkah tersebut akan di paparkan di Rencana Proses Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan proses pembelajaran agar berjalan dengan baik.

**2.1.5 Pengertian *Powerpoint***

Menurut Wijayanti (2016) Powerpoint adalah yang digunakan pendidik/guru sebagai media pembelajaran dalam proses menyampaikan materi pembelajaran yang berupa slide dengan kolaborasi gambar, foto dan pemnfaatan fasilitas yang terdapat pada program tersebut.

Penggunaan *Microsoft PowerPoint* pada penelitian ini adalah sebagai salah satu bentuk alat yang dapat membantu guru daalam menyampaikan informasi dengan program yang menarik berupa penyajian gambar-gambar dan suku kata yang nantinya akan dilengkapin siswa melalui media dinding kata. *PowerPoint* tersebut akan membantu guru dalam menyampaikan isi dari tujuan materi yang akan dipelajari sehingga dapat melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

**2.1.6 Keterampilan Membaca**

**2.1.6.1 Pegertian Keterampilan Membaca**

Kegiatan membaca merupakan pemerolehan dan pemahaman ide, akativitas pembaca yang diiringi curahan jiwa dalam menghayati teks bacaan. Proses membaca diawali dari aktivitas yang bersifat mekanis yakni aktivitas pancaindera khususnya mata bagian pembaca normal.

Menurut Harianto (2020) membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia. Perhatian ini berakar kepada kesadaran akan pentingnya arti, nilai, dan fungsi membaca dalam kehidupan bermasyarakat. Hal inilah yang menyebabkan beraneka

ragamnya pengertian membaca, disebabkan membaca suatu pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan.

Menurut Suparlan (2021) keterampilan membaca merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan membaca peserta didik akan lebih mengetahui segala sesuatu, peserta didik juga akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang lebih luas lagi. Keterampilan membaca merupakan modal utama peserta didik. Dengan kemampuan tersebut, peserta didik dapat mempelajari ilmu lain, dapat mengomunikasikan gagasannya dan dapat mengekspresikan dirinya.

Menurut Pratiwi (2023) keterampilan membaca merupakan suatu kegiatan memperoleh makna, informasi, pengetahuan dan pengalaman dari media ceta/tulis baik buku, majalah, ataupun tulisan-tulisan lain.

Membaca dapat memperluas wawasan dan pandangan serta meningkatkan daya pikir seseorang. Membaca merupakan sumber belajar yang paling lengkap, paling tersedia, paling murah, paling cepat dan paling mutakir. Membaca adalah cara yang paling mudah dilakukan untuk mendapatkan informasi baik itu berupa wawasan, ilmu pengetahuam maupun pengalaman.

**2.1.6.2 Jenis-Jenis Membaca**

Menurut Suparlan (2021) dalam keterampilan membaca ada dua jenis keterampilan membaca yang dilakukan yakni:

1. Membaca dalam hati

Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarakan bunyi-bunyi. Karena dilakukan dalam dalam hati jenis membaca ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami teks yang dibacakan secara mendalam. Membaca dalam hati meliputi:

a. Membaca ekstensif/membaca cepat merupakan teknik membaca secara cepat tanpa mengurangi pemahaman inti bacaan.

b. Membaca intensif/membaca pemahaman adalah kegiatan membaca secara mendalam untuk memahami secara lengkap isi buku bacaan tertentu.

2. Membaca nyaring (Membaca Permulaan)

Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara menyuarakan lambang-lambang bunyi dengan mengeluarkan suara. Dalam membaca nyaring dibutuhkan keterampilan dan teknik-teknik tertentu seperti nada, intonasi, tekanan, pelafalan, penghentian dan sebagainya.maka membaca nyaring juga disebut membaca teknik.

Pada siswa kelas 1 SD cocok diterapkan membaca nyaring karena membaca nyaring dapat menumbuhkan minat membaca pada siswa dan membantu siswa dalam belajar teknik-teknik yang benar dalam membaca untuk memperhatikan intonasi, tekanan, pelafalan, penghentian.

**2.1.6.3 Langkah – Langkah Keterampilan Membaca**

Menurut Kusmuwati dalam Putri, dkk (2023) untuk dapat memahami arti dari suatu teks atau buku harus dipersiapkan seperti berikut ini:

1. Mengenal tulisan yang digunakan didalam teks atau buku

2. Memahami makna kata dasar dan kata bentukkan (gramatika).

3. Memahami kosa kata dan kelas kata serta arti yang terkandung didalamnya.

4. Memahami kata – kata kunci didalam teks atau buku.

5. Memahami pikiran utama dan pikiran – pikiran penjelas dari suatu paragraph.

6. Memahami jabatan (konsituen) kata didalam kalimat. Misalnnya subjek, predikat, objek, dan keterangan.

7. Memahami cara membuat ringkasan baik dalam bentuk lisan maupun bentuk tulisan.

**2.1.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Karena bahasa indonesia merupakan bahasa nasional sebagai alat komunikasi. Adapun pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Ali (2020) Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama

keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hamper setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga sebagai tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar dapat anak berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa indonesia.

Pemebelajaran bahasa Indonesia paada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuia tujuan dan fungsinya.

Pada penelitian ini peneliti hanya berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 karena menggunakan Kurikulum Merdeka menanamkan konsep dasar membaca dan pelafalan lambing bunyi. Dengan tunjuan pembelajaran dan pencapaian pembelajaran.

**Tabel 2.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **Capaia Pembelajaran** | **Tujuan Pembelajaran** |
| **membaca dan Mengamati** | Melalui latihan melafalkan bunyi |
| mengenali bentuk dan melafalkan  bunyi abjad.  mengenali dan mengeja kombinasi abjad pada suku kata dan kata yang sering ditemui.  Mengenali bentuk dan melafalkan bunyi abjad. | abjad, peserta didik data mengenali  bentuk dan bunyi abjad dengan tepat.  Melalui latihan merangkaikan bunyi huruf “b” dan huruf vocal lain, peserta didik membaca suku kata dengan baik.  Melalui latihan melafalkan bunyi |
|  | abjad, peserta didik dapat |
|  | mengenali bentuk dan bunyi abjad  dengan tepat. |
| **Membaca** mengenali dan mengeja | Melalui latihan membaca kata – |
| kombinasi abjad pada suku kata dan | kata yang diawali dengan huruf “b” |
| kata yang sering ditemui. | secara berulang – ulang, peserta |
|  | didik mengenali dan mampu |
|  | memmbacanya secara mandiri. |

**2.1.8 Keefektifan Media Pembelajaran**

Pada efektivitas media pemelajaran adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan dengan menggunakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi kepada siswa. Sehingga materi dengan ccccepat sehingga pemahaman siswa setelah melihat media meningkat dan efesie yang artinya media bersifat sederhana dan mampu digunakan dengan mudah.

**2.2 Kajian Relevansi**

Kajian mengenai peneliti terdahulu ini bertujuan untuk memberikan gambaran adanya perbedaan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian yang telah ada. Selain itu dengan adanya penelitian terdahulu dapat membantu peneliti untuk menyempurnakan penelitian yang akan dilakukan:

**Tabel 2.2 Relevansi Penelitian Terdahulu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama dan Judul** | **Hasil Penelitian** | **Relevansi** |
| **Nama :** Mia | Dari hasil uji coba peneliti | **Persamaan:** |
| Rachmawaty | pada peserta didik kelas 1 | persamaan yang |
|  | melalui dinding kata (word | ditemui peneliti |
| **Judul :** Peningkatan | wall) terbukti dapat | adalah sama – sama |
| Kemampuan Membaca | meningkatkan kemampuan | untuk meningkatkan |
| Permulaan Melalui | membaca permulaan pada | keterampilan |
| Dinding Kata (Word | siswa kelas 1. Dengan hasil | membaca dan sama- |
| Wall) | presentase pencapaian pada | sama menggunakan |
|  | pra siklus yang tadinya | media dinding kata. |
|  | sebelum menggunakan |  |
|  | media dinding kata ahanya | **Perbedaan:** |
|  | 30,8% setelah | perbedaan pada |
|  | dilakukannya tindakan | penelitian ini adalah |
|  | pada siklus I presentase | hanya pada jenisnya |
|  | pencapaian meningkat | saja yaitu peneliti |
|  | menjadi 50,9, dan pada | menggunakan jenis |
|  | siklus II meningkat sesuai | penelitian PTK, |
|  | target yaitu 94,7. Maka | sedangkan penelitian |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | media | layak | untuk | saya menggunakan |
|  | digunakan | untuk | dikelas | jenis penelitian |
|  | rendah. |  |  | pengembangan. |
| **Nama :** Afella Zuhfa, | Dari hasil uji coba peneliti | | | **Persamaan:** disini |
| Mudzanatun, M. Yuauf | bahwa media papan kata | | | ditemukan dalam |
| Setya Wardana | ini mendapatkan nilai dari | | | peneliti ini adalah |
|  | hasil validasi ahli materi | | | sama – sama untuk |
| **Judul:** Pengembangan | 99% sangat layak | | | meningkatkan |
| Media Papan Kata | digunakan, validasi hasil | | | kemampuan anak SD |
| Untuk Meningkatkan | media 97,5%, hasil | | | kelas 1. |
| Kemampuan Membaca | penilaian guru sebagai | | |  |
| Permulaan Siswa Kelas | respond 98% yang artinya | | | **Perbedaan:** |
| 1 SD Negeri Prampelan | semua mengatakan adanya | | | perbeddaannya ada |
| 1 Sayung Semester | media papan kata ini | | | pada media nya disini |
| Genap Tahun | sangat layak digunakan | | | peneliti mengunakan |
| 2022/2023 | dikelas 1 pada saat | | | media papan kata tapi |
|  | pembelajaran berlangsung. | | | pada peneliti saya |
|  |  | | | menggunakan dinding |
|  |  | | | kata. |
| **Nama:** Mardiah | Pada peneliti ini | | | **Persamaan:** |
|  | berdasarkan hasil uji coba | | | Persamaannya adalah |
| **Judul:** Pengembangan | bahwa media karuta dapat | | | pada variable |
| Media Karuta Untuk | meningkatkan | | | terikatnyanya yaitu |
| Meningkatkan | keterampilan membaca | | | meningkatkan |
| Keterampilan | pada siswa kelas 1 dengan | | | keterampilan |
| Membaca Siswa Kelas  1 SD Islam Al-Ghaffar | kriteria sebagai berikut uji  validasi ahli media dengan | | | membaca |
| Dalam Membaca | skor 86,6%, validasi ahli | | | **Perbedaan:** |
| Permulaan | materi dengan skor 97,3%. | | | Peneliti menggunakan |
|  |  | | | media karuta |

**2.3 Pengembangan Media Pembelajaran Dinding Kata *Berbantuan Power***

***Point* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran**

**Bahasa Indonesia**

Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif. Peran guru terhadap pengembangan media pembelajaran menjadi penentu keberhasilan siswa. Siswa ditingkat sekolah

dasar khususnya di kelas 1 membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca maka disini peneliti mengembangkan media pembelajaran dinding kata berbantuan Powerpoint sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, karena dari teori belajar kognitivisme dan tokohnya jarome bruner sesuai dengan karakter dan umur siswa dimana yang tercakup dari 3 tahapan mulai dari tahapan enaktif (0-1

Tahun) dimana pada tahapan ini siswa dapat mengenali dan memahami lingkungan dengan observasi atau pengalaman terhadap suatu realita, tahapan ikonik (1-6 Tahun) pada tahapan ini siswa melihat dunia dengan melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal dan tahapan simbolik (6 Tahun Keatas) pada tahapan ini siswa mempunyai gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi oleh bahasa dan logika dan penggunaan symbol.

Peneliti mengangkatkan materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1

SD pada Tema “Aku Bisa!” Bab 1 “Bunyi Apa?” Materi “Bunyi dan Pancaindera” sebagai materi yang akan dikaitkan pada media pembelajaran akan dikembangkan. Sebagian peserta didik mungkin dapat menyebutkan atau menyanyikan huruf „a‟ hingga „z‟, tetapi mereka belum tentu dapat mengenali bentuknya sering pula peserta didik dapat menyebutkan dan mengenali bentuk abjad tetapi tidak dapat melafalkan bunyinya sehingga tidak dapat merangkai dengan bunyi huruf lain untuk membentuk bunyi suku kata. Oleh karena itu kegiatan mengenali bentuk dalm melafalkan bunyi abjad sangat penting.

**2.4 Kerangka Berfikir**

Proses belajar adalah suatu proses yang dilakukan guru kepada siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang mana guru mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa dan memberikan motivasi kepada siswa sehingga menjadi rajin belajar. Guru juga sebagai fasilifator siswa dan membantu siswa menjadi lebih giat lagi dalam belajar., maka dari itu sebelum melakukan proses pembelajaran di dalam kelas guru wajib menyiapkan tahapan – tahapan terlebih dahulu seperti mempersiapkan RPP, Media, Bahan Ajar, LKPD dan Evaluasi.

Berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan peneliti yaitu keterampilan membaca pada siswa masih rendah karena kurangnya media pembelajaran dan updatenya seorang guru, itu terlihat pada saat guru melakukan proses berlangsungya pembelajaran di dalam kelas. Dimana guru belum menggunakan media tersebut sehingga siswa ada yang mengetahui huruf – huruf abjad tapi pada saat ditanya kembali secara beracakan siswa tersebut tidak mampu menunjukkan huruf tersebut dikarenakan siswa itu hanya hafal dimulut saja, maka jika siswa belum mampu dalam menghafalkan huruf – huruf abjad tersebut maka bagaiman siswa bisa pandai membaca dan meningkatkan keterampilannya dalam membaca maka hal itu dapat membuat siswa masih pasif dalam membaca.

Maka solusi yang dapat diberikan peneliti dari permasalahan diatas yaitu peneliti menyediakan berupa media pembelajaran yaitu media Dinding Kata dimana dapat membantu guru dengan mudah untuk menarik perhatian

siswa dan menyampaikan materi kepada siswa sebagai feedbacknya siswa akan merasa penasaran sehingga siswa tersebut mencoba mencari tahu apa yang dilakukan dan dibaw guru dengan itu tanpa disengaja siswa sudah memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi dan siswa pun akan lebih mudah juga untuk menerima materi yang disampaikan guru.

Media pembelajaran ini sangat berkaitan erat dengan minat siswa pada saat proses berlangsungnya pembelajaran didalam kelas. Jika sebagai guru kita hanya memanfaatkan fasilitas yang ada saja tanpa memberikan inovasi sebaga metode untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 maka itu tidak akan efektif. Maka pentingnya tadi sebagai guru kita harus update karena kita harus melakukan inovasi untuk membantu siswa kita dalam meningkatkan keterampilan nya dalam membaca maka kita gunaka media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa seperti media pembelajaran Dinding Kata yang isinya terdapat huruf – huruf abjad warna warni yang sudah dibentuk, dibuat dan diberi hiasan – hiasan agar terlihat menarik dan disukai siswa.

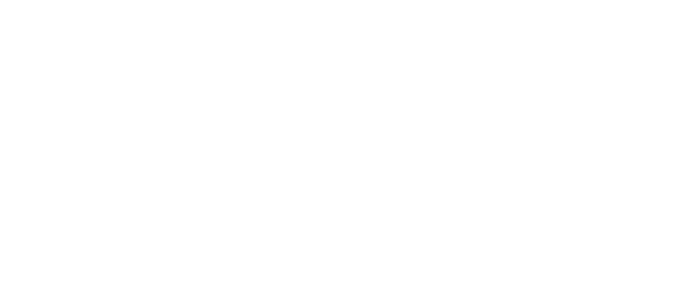
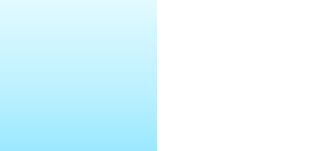
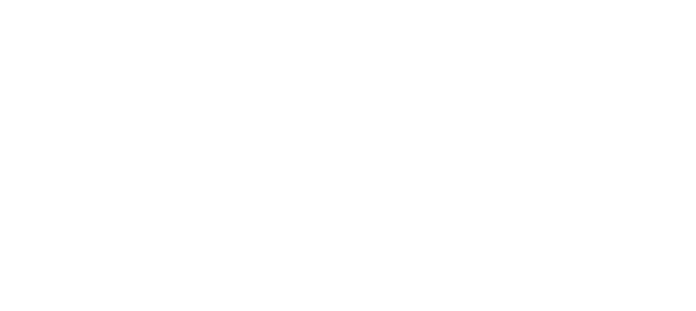
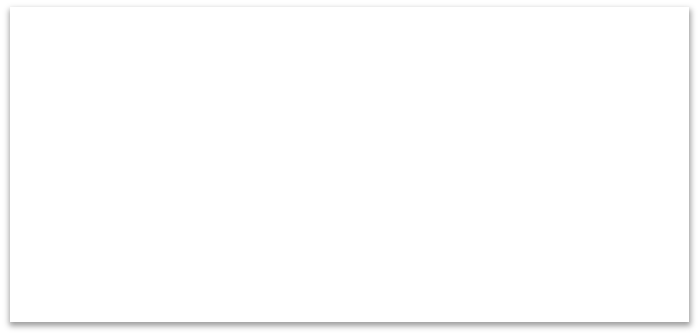
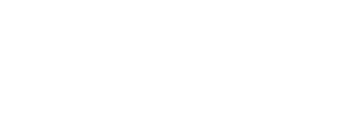
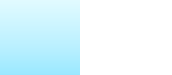
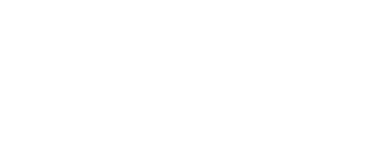
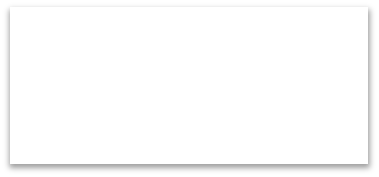
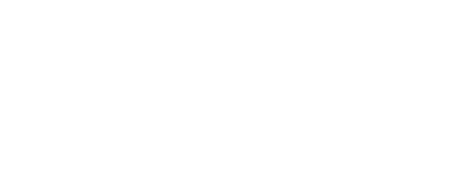
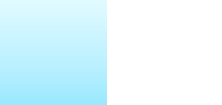
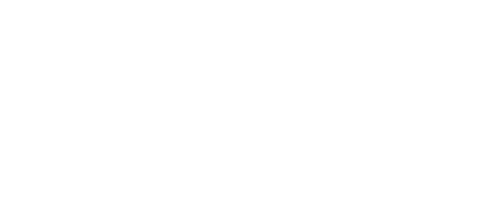
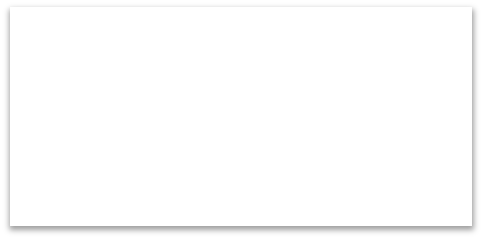
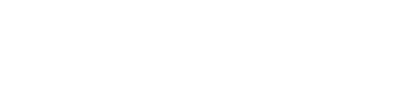
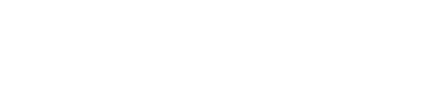
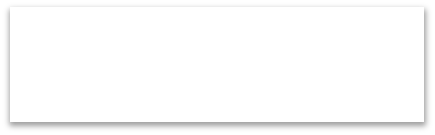
siswa kelas 1 SDN 104241

Lubuk Pakam

Permasalahan : media pembelajaran bellum bervariasi, siswa tidak fokus, pasif dalam membaca, hafal abjad tapi tidak

mampu mengenal huruf nya.

Solusi nya adalah membuat produk media



Dinding Kata.

Melakukan uji validasi:

1. Instrument validasi angket

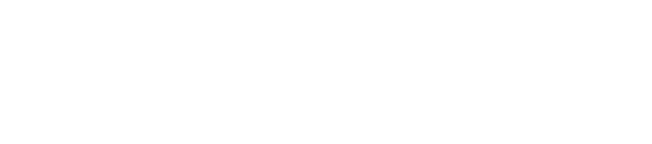
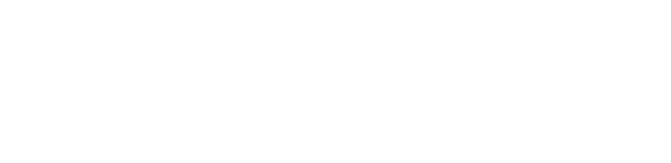
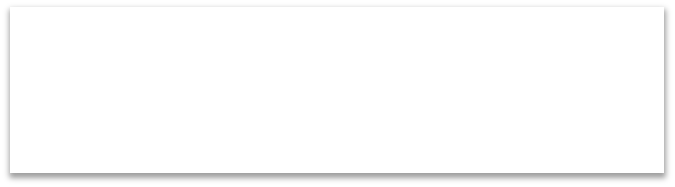
2. Validasi ahli materi

3. Validasi ahli media

4. Respon guru

5. Respon siswa

Media Dinding Kata yang telah divalidasi.



Untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa

**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**