

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor dan efektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru peningkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya.

Khairani (2017: 5) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan yang lebih baik, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil, dari belum dapat melakukan sesuatu menjadi dapat melakukan sesuatu”. Pengertian belajar sebagai: “*Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”. (Belajar adalah mengamati, membaca, berinisial, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti (petunjuk/arahan). Sedangkan menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013: 1) mengatakan “Belajar adalah kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang Pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya”. Pengertian belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang di hadapi, dengan keadaan bahwa karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan dasar kecendrungan-kecendrungan reaksi asli, kematangan, atau perubahan sementara dari organisme.

Purwanto (2014: 38) “belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Slemeto (2016: 2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” Berdasarkan ebebrapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkahlaku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, dan mengamati.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Di dalam buku Slameto, (2017) terdapat beberapa definisi mengajar menurut para ahli, yaitu menurut :

- a. DeQueliy dan Gazali, mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat.
- b. Menurut Kilpatrick, mengajar yang tegas, dengan dasar pemikiran pada gambaran perjuangan hidup umat manusia. Dalam hal ini seni mengajar adalah mencari keadaan atau situasi yang mengandung problem, kemudian siswa harus menghadapi masalah itu untuk dapat memecahkan atau mengatasinya.
- c. Alvin W. Howard, mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan skill, attitude, ideals, (cita-cita), appreciations (penghargaan), dan knowledge.

Berdasarkan pengertian mengajar menurut para ahli tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas yang membimbing, dan menanamkan pengetahuan terhadap seseorang untuk dapat menghadapi suatu masalah. Mengajar merupakan suatu aktivitas dimana seseorang telah mengamalkan pengetahuannya kepada orang lain.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Asep dan Abdul (2013: 11) “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”. Menurut Degeng (Amiruddin 2016: 3) pembelajaran atau pengajar adalah upaya untuk membelajarkan siswa”. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.

Winkel (Ihsana, 2017: 51) “Pembelajaran adalah sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik”. Menurut Arif (Ihsana, 2017: 51) “Pembelajaran usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik”.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa yang bertujuan

dan membutuhkan perencanaan sebelum melaksanakan proses belajar mengajar. Jadi proses belajar mengajar dapat terarah dengan baik dan mendapatkan hasil baik pula.

2.1.4 Pengertian Kemampuan

“Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri” Zain dalam Astuti (2015:71). Sedangkan Hamzah (2015:78) menyatakan: “Kemampuan atau kompetensi sebagai karakteristik yang menonjol bagi seseorang dan mengindikasikan cara-cara berperilaku atau berfikir, dalam segala situasi dan berlangsung terus dalam waktu yang lama”. Kemudian menurut Sagala (2013:149) “Kemampuan adalah performansi yang mengarah pada pencapaian tujuan secara tuntas menuju kondisi yang diinginkan.

Makna dari kondisi performansi mengandung perilaku yang bertujuan dan melebihi dari apa yang dapat diamati, mencakup proses berfikir, menilai, dan mengambil keputusan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah karakteristik dan performansi yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah



2.1.5 Pengertian Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengaruh’. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Geralch & Ely (Azhar Arsyad 2015: 3) “mengatakan bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Ega Rima Wati (2016: 2), mendefenisikan “media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi”. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Manurung, dkk (2013: 18) “kata media berasal berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Dari pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh penerima, jadi media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menyampaikan pesan atau pembelajaran untuk siswa agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

Arsyad, (2015: 25) “media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi”. Fungsi ini mengandung arti bahwa media yang digunakan dapat menangkap tujuan dan bahan pembelajaran dengan baik. Berkaitan dengan menyimak dongeng, media diperlukan untuk membantu memperjelas dan mempercepat pemahaman siswa terhadap isi dongeng yang disampaikan oleh guru.

b. Jenis Media Pembelajaran

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) yaitu:

- a. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lainlain.
- d. Lingkungan Seel & Glasgow (dalam Arsyad 2007: 35) menyebutkan bahwa jenis media pembelajaran dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut :

1) Media Tradisional

- a. Media visual diam yang diproyeksikan: proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead (OHP), slides, film strips
- b. Media visual diam yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, charta, grafik, diagram, papan pameran, papaninfo, papan bulu.
- c. Media audio : rekaman piringan, pita kaset, cartridge
- d. Multimedia: slide plus suara (tape), multi image.
- e. Media visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
- f. Media cetak: buku teks, modul teks terprogram, workbook, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (handout).
- g. Media permainan: teka-teki, simulasi, permainan papan. h. Media realita: model, specimen (contoh), manipulative (peta, boneka).

2) Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi : telekonferens, kuliah jarak jauh
- b. Media berbasis mikro prosesor: computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, video compact disc (VCD), digital video disc (DVD).

Berdasarkan pendapat di atas jenis media yang digunakan pada penelitian ini adalah media tradisional yaitu media visual diam yang tak diproyeksikan berupa kartu huruf. Kartu huruf sangat membantu murid dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru sehingga diharapkan media kartu huruf dapat membantu murid sebagai perantara penyalur pesan yang disampaikan guru ke murid.

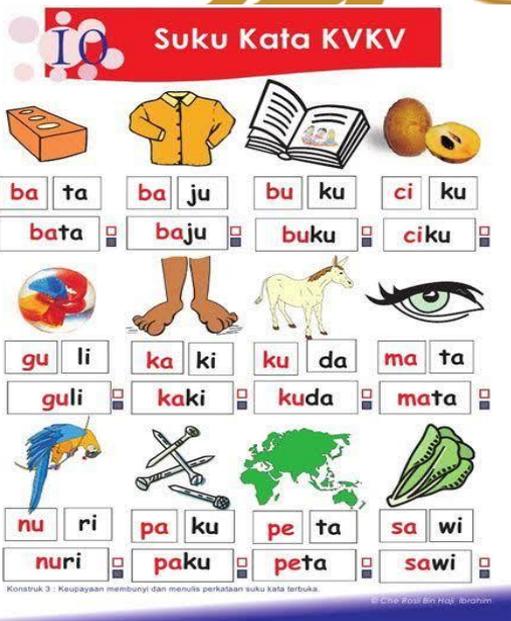
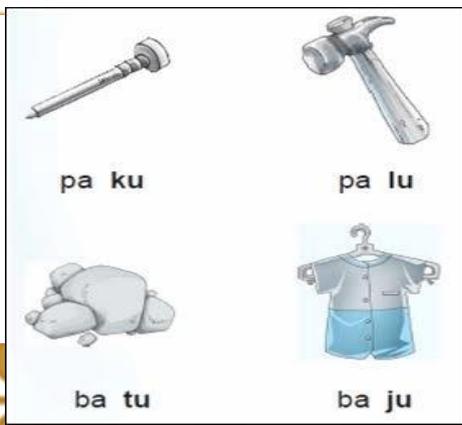
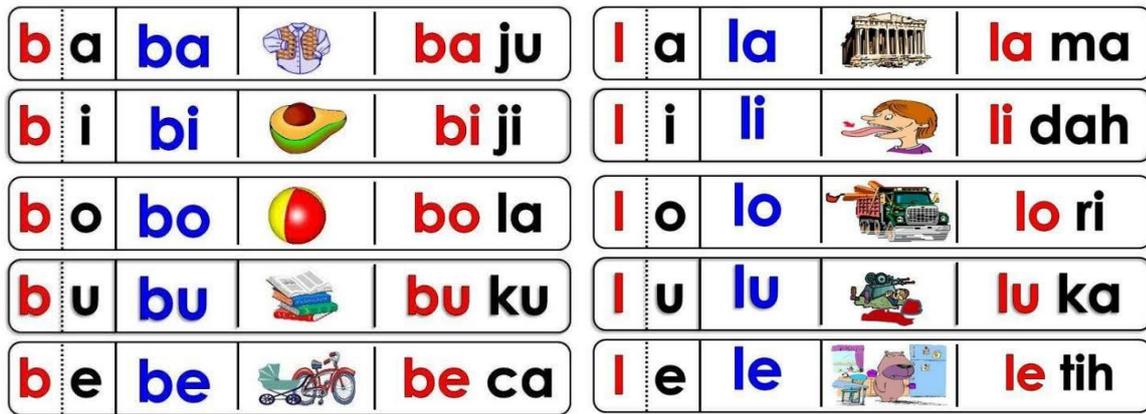
c. Prinsip Pemilihan Media

Sudjana (dalam Fathurrohman 2007:68) mengemukakan prinsip-prinsip pemilihan media yaitu:

1. menentukan jenis media dengan tepat, artinya memilih media sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran,
2. menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, artinya penggunaan media sesuai dengan kematangan anak didik,
3. menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana,
4. menempatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Penelitian ini menggunakan media cetak berupa kartu huruf dan termasuk jenis media visual, yang hanya dapat dilihat dan sangat tepat digunakan sesuai dengan permasalahan kemampuan membaca rendah, masih banyak siswa yang belum lancar membaca dimungkinkan karena belum paham bentuk dan bunyi huruf.

2.1.6 Media Kartu Huruf

Kartu dalam KBBI, Balai Pustaka (h 448) adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang. Sedangkan huruf KBBI, Balai Pustaka (h 362) adalah tanda aksara atau tata tulis yang merupakan abjad yang melambangkan bunyi bahasa dan aksara. Ambarini (2006: 35), mengatakan bahwa kartu huruf adalah kumpulan kartu yang didalamnya terdapat huruf-huruf dari A-Z (kapital dan kecil) dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak paham dan hafal abjad A hingga Z. Sedangkan Hasan (2009: 65) mengungkapkan kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf adalah jenis kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu huruf merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam katagori Flash Card.



Gambar 2. 1 Contoh Media Kartu Huruf

2.1.7 Kelebihan Dan Kekurangan Media Kartu Huruf

Kelebihan dan kelemahan media bergambar menurut Sadiman, dkk (2008: 29-31) adalah:
Kelebihan:

- a. Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- e. Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan:

1. Hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Jadi, dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, media, atau teknik yang digunakan menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat murid dalam proses belajar. Dalam hal ini penerima pesan adalah murid. Jadi sebaiknya dalam pembelajaran membaca permulaan tidak lepas dari penggunaan media.

2.1.8 Fungsi Permainan Kartu Huruf

John D. Latuheru (dalam Kurniawan 2009: 24) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
- b. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
- c. Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
- d. Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.

- e. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan belajar

2.1.9 Langkah-Langkah Permainan Kartu Huruf

Eliyawati (2005: 72) menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambillah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini menguraikan langkah-langkah dalam penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema.
- b. Guru menyiapkan dan membagikan kartu huruf.
- c. Guru menunjukkan kartu huruf dan melafalkannya.
- d. Anak mencoba bermain kartu Huruf yang sesuai dengan instruksi guru.
- e. Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu huruf.
- f. Anak diminta untuk menunjuk huruf sesuai perintah guru.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media kartu huruf diperlukan langkah-langkah dalam penggunaannya, hal ini agar pembelajaran lebih terarah dan sistematis.

2.1.10 Landasan Filosofi Pemanfaatan Media Kartu huruf

Pembelajaran aktif menurut Hollingsworth (2005: 6) adalah: *flow* yaitu keadaan sadar yang di dalamnya seseorang bisa betul-betul terbenam dalam sebuah aktivitas sehingga dia tidak merasakan waktu yang berlalu. Artinya pembelajaran aktif dimana peserta didik belajar secara aktif ketika mereka secara terus-menerus terlibat, baik secara mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat hidup, giat, berkesinambungan, kuat dan efektif. Fathurrohman (2007: 113) mengatakan “Pembelajaran efektif terjadi jika dengan pembelajaran tersebut peserta didik menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajari”.

2.1.11 Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca merupakan keterampilan berbahasa. Bahasa adalah sebagai alat untuk mengemukakan ide-ide untuk disampaikan kepada orang lain. Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan seseorang kepada orang lain baik lisan maupun tulisan. Kemampuan membaca adalah kemampuan melafalkan huruf menjadi rangkaian kata dan kalimat. Menurut Tarigan (2008: 7) mendefinisikan pengertian membaca adalah sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata– kata atau bahasa tulis.

Nurbiana Dhieni (2005: 5.5), Membaca permulaan adalah rangkaian kegiatan yang lengkap, antara lain mengidentifikasi huruf dan kata, berhubungan dengan bunyi, artinya, dan menarik kesimpulan tentang arti bacaan. Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan mengenali huruf dari huruf dan menghubungkan huruf tersebut menjadi kata-kata sederhana, menyebutkan bunyi dari setiap huruf, menghubungkan dengan bunyi dan makna yang terdapat pada rangkaian huruf, dan menarik kesimpulan mengenai bacaan tersebut.

Dhieni (2014: 7.3), membaca merupakan keterampilan bahasa tulis reseptif. Kemampuan membaca melibatkan kegiatan yang kompleks seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan dan melibatkan berbagai keterampilan. Kridalaksana (Dhieni, 2014: 7.3) menyatukan bahwa membaca adalah “keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran keras-keras. Darwadi (2002) dalam Jurnal Asmonah (2019: 30) menjelaskan bahwa langkah pertama melatih keterampilan membaca ditekankan pada simbol-simbol atau tanda-tanda yang berhubungan dengan huruf-huruf.

2.1.12 Tujuan Membaca Kegiatan membaca erat kaitannya dengan tujuan membaca

Karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan.

Menurut Blankton dan Irwin (dalam Farida Rahim 2008: 11) tujuan membaca mencakup:

- a. Kesenangan,
- b. Menyempurnakan membaca nyaring,
- c. Menggunakan strategi tertentu,
- d. Memperbarui pengetahuannya tentang suatu topik,
- e. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya,
- f. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis,
- g. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi, dan
- h. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.

Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar dalam Farida Rahim (2008: 289) tujuan pembelajaran membaca dibagi menjadi tingkat pemula, menengah, dan mahir. Menurutnya, tujuan pembelajaran bagi tingkat pemula adalah sebagai berikut.

- a. Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa).
- b. Mengenali kata dan kalimat.
- c. Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci.
- d. Menceritakan kembali isi bacaan pendek.

Hairuddin, dkk, (2007: 3.23) menambahkan bahwa pembelajaran membaca di SD menjadi bagian penting dari pembelajaran bahasa Indonesia, maka melalui pembelajaran membaca siswa diharapkan, seperti berikut.

- a. Memperoleh informasi dan tanggapan yang tepat atas berbagai hal.
- b. Mencari sumber, menyimpulkan, menyaring, dan menyerap informasi dari bacaan.
- c. Mampu mendalami, menghayati, menikmati, dan menarik manfaat dari bacaan.

Berdasarkan uraian tentang tujuan membaca di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu tujuan membaca umum dan membaca khusus. Dikatakan tujuan membaca umum, manakala aktivitas membaca tersebut untuk memperoleh kesenangan semata, sedangkan tujuan membaca khusus untuk memperoleh informasi sebagai tugas yang berkaitan dengan akademik.

2.1.13 Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar membaca. Proses belajar efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Membaca memiliki manfaat bagi kehidupan manusia. Menurut Farida Rahim (2008: 1) manfaat membaca yaitu mendapatkan informasi dari media visual (gambar tanda-tanda jalan) dan media cetak misalnya surat kabar. Menurut Sukirno (dalam Farida Rahim 2008: 3) mengatakan manfaat membaca, siswa dapat sebagai berikut:

1. Berkomunikasi dengan orang lain,
2. Memberikan informasi kepada orang lain,
3. Menangkap/menerima isi bacaan dengan cepat dan tepat,
4. Menumbuhkan sikap positif terhadap isi bacaan,
5. Bersifat kritis terhadap informasi yang diterima,
6. Menghargai nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat,
7. Memasuki dunia keilmuan yang penuh pesona dan memahami khasanah kearifan yang banyak hikmah,
8. Mengembangkan berbagai keterampilan yang berguna untuk mencapai sukses dalam hidup,

9. Menumbuhkan jendela pengetahuan yang luas, gerbang kearifan yang dalam, dan lorong keahlian yang lebar di masa depan, dan
10. Memperbaiki nasibnya menjadi lebih baik. Jadi dapat dianalisis bahwa manfaat membaca merupakan kegiatan berkomunikasi dengan orang lain atau mendapatkan informasi visual guna mendapatkan ilmu dan mencapai kesuksesan.

2.1.14 Jenis-jenis Membaca

Sukirno (dalam Farida Rahim 2008: 6) mengatakan bahwa secara umum jenis membaca ada dua macam, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan diberikan kepada murid semenjak di Taman Kanak-kanak, kelas 1, dan kelas 2 Sekolah Dasar, sedangkan untuk membaca lanjut diberikan kepada murid kelas 3 Sekolah Dasar sampai di Perguruan Tinggi. Membaca permulaan disajikan melalui dua cara yaitu membaca permulaan tanpa buku dan membaca permulaan dengan buku. Membaca permulaan tanpa buku, artinya seseorang saat membaca tidak menggunakan buku, akan tetapi menggunakan media lain. Hal tersebut berbeda dengan membaca permulaan dengan menggunakan buku, artinya seseorang saat membaca sudah dengan menggunakan buku. Menurut Supriyadi, dkk. (2005: 127) pada membaca permulaan terdapat satu jenis membaca, yaitu membaca teknis (membaca nyaring). Di Sekolah Dasar jenis membaca dengan cara menyaringkan atau menyuarakan apa yang dibaca sebagian besar atau bahkan sepenuhnya dilakukan pada kelas I dan II, sedangkan pada kelas yang lebih tinggi frekuensi kegiatan membaca teknis semakin pada karena pada kelas tinggi mengutamakan aspek pemahaman.

Munawir (2003: 72) di dalam membaca teknis (membaca nyaring) terdapat proses pengenalan kata yang menuntut kemampuan, sebagai berikut

1. Mengenal huruf kecil dan besar pada alphabet.
2. Mengucapkan bunyi (bukan nama) huruf, terdiri atas:
 - a. Konsonan tunggal (b, d, h, k, ...),
 - b. Vokal (a, i, u, e, o),
 - c. Konsonan ganda (kr, gr, tr, ...), dan
 - d. Diftong (ai, au, oi)
 - e. Menggabungkan bunyi membentuk kata (saya, ibu).
 - f. Variasi bunyi (/u/ pada kata “pukul”, /o/ pada kata “toko” dan “pohon”).
 - g. Menerka kata menggunakan konteks.
 - h. Menggunakan analisis struktural untuk identifikasi kata (kata ulang, kata majemuk, imbuhan).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan membaca permulaan dengan jenis membaca nyaring. Tahapan proses belajar membaca bagi murid sekolah dasar kelas awal biasanya menggunakan metode membaca

- a. Ejaan per ejaan
- b. Skimming
- c. Permulaan
- d. Cepat

2.1.15 Kemampuan Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran menulis permulaan. Sebelum mengajarkan menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan bunyi suatu tulisan atau huruf yang terdapat pada kata-kata dalam kalimat. Pengenalan tulisan beserta bunyi ini melalui pembelajaran membaca. Supriyadi, dkk (2005: 133) mengatakan sebagai berikut. “Pengajaran membaca di sekolah dasar dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan diberikan di kelas I dan II dengan mengutamakan pada keterampilan segi mekanisnya. Oleh karena itu, jenis membaca permulaan yang dikembangkan adalah membaca teknis.” Menurut Supriyadi, dkk. (2005: 129) dalam mengajarkan membaca permulaan seorang guru dalam mengajarkannya adalah sebagai berikut:

1. Latihan lafal, baik vocal maupun konsonan.
2. Latihan nada / lagu ucapan.
3. Latihan penguasaan tanda-tanda baca.
4. Latihan pengelompokan kata / frase ke dalam satuan-satuan ide (pemahaman).
5. Latihan kecepatan mata.
6. Latihan ekspresi (membaca dengan perasaan).

Menurut Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (2007: 22) pembelajaran membaca di kelas I dan kelas II itu merupakan pembelajaran membaca tahap awal. Kemampuan membaca yang diperoleh murid di kelas I dan kelas II tersebut akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kesanggupan siswa dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang kemudian diucapkan dengan menitikberatkan aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara. Selain itu, di dalam kemampuan membaca permulaan juga terdapat aspek keberanian

2.1.16 Teori Belajar yang Melandasi Pembelajaran Membaca menggunakan Media Kartu Huruf

Teori Belajar konstruktivisme mengisyaratkan bahwa guru tidak memompakan pengetahuan ke dalam kepala pelajar, melainkan pengetahuan diperoleh melalui suatu dialog yang ditandai oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi. Ini berarti bahwa penekanan bukan pada kuantitas materi, melainkan pada upaya agar siswa mampu menggunakan otaknya secara efektif dan efisien sehingga tidak ditandai oleh segi kognitif belaka, melainkan oleh keterlibatan emosi dan kemampuan kreatif. Dengan demikian proses belajar membaca perlu disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa.

Teori kognitif dari Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan semata, melainkan hasil interaksi diantara keduanya. mengemukakan Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan olehn manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Teori perkembangan piaget mewakili konstruktivisme yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi mereka. Tahap perkembangan kognitif anak menurut Piaget terdiri dari :

1) Tahap Sensorimotor (Usia 0-18 bulan)

Pada tahap ini mulai terbentuk konsep "kepermanenan Objek" dan kemajuan gradual dari perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah pada tujuan. Anak memanipulasi objek di lingkungannya dan mulai membentuk konsep.

2) Tahap Pra Operasional (2-7 tahun)

Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentris. Anak memahami pikiran simbolik, tetapi belum dapat berpikir logis.

3) Tahap Operasional Kongkret (7-11 tahun)

Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Pemikiran tidak lagi sentris tetapi desentrisasi dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan. Anak dapat berpikir logis mengenai benda-benda kongkret.

4) Tahap Formal Operasional (11 tahun sampai dewasa)

Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis. Piaget menemukan bahwa penggunaan operasi formal bergantung pada keakraban dengan daerah subyek tertentu. Apabila siswa akrab dengan suatu obyek tertentu, lebih besar kemungkinannya menggunakan operasi formal

Psikolog Jean Piaget mengungkapkan bahwa pertumbuhan kognitif bergerak dari yang kongkret ke yang abstrak. Begitu pula perkembangan kemampuan membaca dan menulis. Usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu penting bagi siswa SD jika dalam pembelajaran membaca menggunakan benda kongkret. Kemampuan baca-tulis anak berawal dari tulisan-tulisan yang kongkret dan yang sering ditemukan di dunia anak, seperti pada mainan kesukaannya, simbol-simbol pada tempat makanan, serta buku bergambar

2.2 Kerangka Pikir

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Membaca adalah satu dari empat kemampuan Bahasa pokok, dan merupakan satu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan. Dalam komunikasi tulisan, sebagaimana telah dikatakan, lambang-lambang bunyi Bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau huruf-huruf, dalam hal ini huruf-huruf menurut alfabet Latin.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh penulis dengan guru kelas 1 SDN 094115 Saribu Jandi, Kec. Silimahuta, Kab. Simalungun menunjukkan adanya permasalahan. Permasalahan yang dimaksud bahwa guru mengajar membaca permulaan belum menggunakan media kartu. Guru menuliskan huruf, kata, atau kalimat yang akan dipelajari di papan tulis. Huruf, kata, atau kalimat tersebut dibacakan guru, kemudian siswa diminta menirukannya bersama-sama. Hal ini dilakukan beberapa kali. Kondisi di atas menyebabkan siswa banyak yang belum terampil membaca. Sebagian mereka membaca belum lancar. Di antaranya ada yang membaca dengan mengeja. Yang lain sulit membedakan beberapa huruf seperti b dengan d, m dengan n, n dengan u. Selain itu, beberapa siswa belum mampu melafalkan kata dan kalimat dengan tepat. Untuk itu penelitian ini mencoba menggunakan media kartu dalam pembelajaran membaca permulaan.

Media kartu yang dapat digunakan terdiri dari kartu huruf, kartu kata, dan kartu kalimat. Kartu-kartu dibuat berwarna warni sehingga menarik. Karena penggunaan media kartu dalam membaca permulaan menjadikan pembelajaran lebih menarik Pembelajaran yang menarik lebih mudah dicerna dan mudah dipahami. Oleh sebab itu penggunaan media kartu diharapkan membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tanpa harus terbebani oleh situasi belajar yang kaku dan membosankan. Siswa diajak belajar sambil bermain untuk menghilangkan kejenuhan mereka, tanpa mengabaikan konsentrasi dalam belajar, sehingga konsep dapat ditemukan sendiri oleh siswa dan hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Kartu Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 094115 Saribu Jandi, Kec. Pematang Silimahuta, Kab. Simalungun”

2.3 Hipotesis Penelitian

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” Sugiyono (2016:64). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir seperti yang telah diungkapkan, peneliti membuat rumusan hipotesis sebagai berikut “Ada pengaruh yang signifikan terhadap media kartu huruf pada kemampuan membaca permulaan murid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I SDN 094115 Saribu Jandi, Kec. Pamatang Silimahuta, Kab.Silima Huta”

2.4 Definisi Operasional

1. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan media kartu huruf.
2. Mengajar adalah proses penyampaian materi menulis karangan argumentasi serta memberikan bimbingan agar dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan pengetahuan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa.
3. Pembelajaran adalah interaksi antar guru dan siswa yang terjadi selama proses belajar untuk membantu siswa agar memperoleh ilmu dan pengetahuan yang dirancang untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.
4. Kemampuan adalah kemampuan siswa dalam berbicara setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode media kartu huruf.
5. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh penerima, jadi media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menyampaikan pesan atau pembelajaran untuk siswa agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran.
6. Media Kartu Huruf adalah jenis kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu.