

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Munadi (2014:38) menyatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini mencakup berbagai alat dan teknik yang dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka serta mendorong terjadinya proses belajar. Definisi ini melibatkan pengertian tentang sumber informasi, lingkungan pembelajaran, peran manusia dalam pembelajaran, dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Menurut Astini (2020:25) pemanfaatan media pembelajaran memiliki beberapa tujuan yaitu: (1) media visual digunakan untuk memperoleh informasi serta pengetahuan; (2) memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajaran; serta (3) menjadikan sarana persuasi dan motivasi belajar kepada siswa. Media pembelajaran melibatkan segala hal di lingkungan peserta didik yang membantu dalam proses belajar mengajar. Prinsip ini tidak hanya terbatas pada alat yang digunakan oleh pengajar di dalam kelas, tetapi juga mencakup interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitar mereka. Secara umum, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori:

- 1) **Media Visual:** Jenis media ini mengandalkan indra penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaannya tergantung pada kemampuan penglihatan peserta didik dan mencakup media cetak seperti buku, modul, jurnal, poster, dan peta. Selain itu, termasuk dalam kategori ini

adalah model-model seperti globe bumi dan miniatur, serta media yang merepresentasikan realitas alam sekitar.

- 2) **Audio:** Media ini hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi disampaikan melalui pesan verbal seperti bahasa lisan, serta pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan.
- 3) **Media Audio-visual:** Jenis media ini melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran peserta didik dalam proses pembelajaran. Pesan dan informasi yang disampaikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal, mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Contohnya termasuk film, program TV, dan video.

### **2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (dalam Darmawan, 2012: 22) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut: a) Membuat kegiatan belajar didalam kelas, menjadi lebih baik dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) Bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga membuat siswa lebih memahami, menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, c) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak sekedar komunikasi secara lisan tetapi juga melalui penuturan kata-kata oleh guru, yang membuat siswa tidak bosan sehingga guru tidak banyak menghabiskan tenaga. d) Siswa lebih banyak terlibat langsung dalam melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga melakukan aktivitas lain, seperti mendengar, menyimak, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan mengkomunikasikan.

Sedangkan menurut Sanjaya (2016:17) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah untuk:

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- 2) Mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.

- 3) Mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
- 4) Mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak yang mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik
- 5) Menghindari salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik

Menurut teori tersebut, kesimpulan yang diambil oleh peneliti adalah bahwa media memiliki manfaat dalam memperjelas cara pesan informasi disampaikan, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, mampu menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar bagi mereka.

### **2.1.3 Jenis – jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran**

Rudy Bretz (dalam Sukiman, 2019:45), mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Disamping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori yaitu: a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media semi gerak, g) media audio, dan h) media cetak.

Menurut Wina Sanjaya (2013:218), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu:

- a) Media grafis (visual diam), media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan. Media grafis adalah media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti.

- b Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan.
- c Media audio, media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif.
- d Media komputer, merupakan kelompok media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

#### **2.1.4 Teknik Pemilihan Media Pembelajaran**

Memilih media pembelajaran diawali dengan perencanaan atau persiapan penentuan media pembelajaran, baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang akan digunakan, yang sangat baik, sistematis atau matang, dan mutlak diperlukan. Perencanaan dan persiapan ini berkaitan dengan bahan, waktu, tenaga, pikiran (ide), biaya, pemikiran, dan sebagainya. Perencanaan dan persiapan yang baik tidak akan sia-sia, karena setidaknya sebagian keberhasilan dari pembelajaran tersebut sudah tercapai, tinggal sebagian lagi pada saat pelaksanaan pembelajaran (Zulkifli, 2018:98).

Pemilihan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, jumlah peserta didik, karakteristik peserta didik, waktu yang tersedia, biaya media pembelajaran, kemampuan pengajar dalam menggunakan media, dan lokasi pembelajaran. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat dicapai melalui perencanaan dan persiapan yang memperhitungkan bahan, waktu, tenaga, ide, biaya, dan pertimbangan lainnya. Adanya pendekatan ini, penggunaan media pembelajaran menjadi praktis, efisien, dan mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

### 2.1.5 Fungsi Media Pembelajaran

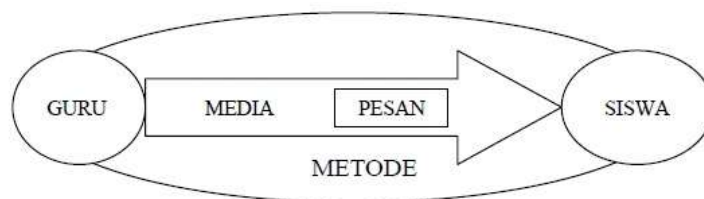
Media Pembelajaran berperan sebagai perantara informasi dari guru ke siswa, sementara metode adalah cara yang membantu siswa menerima dan memproses informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2013:25) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1 Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2 Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- 3 Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- 4 Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5 Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- 6 Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 7 Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8 Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Media berfungsi untuk memberikan petunjuk kepada siswa, dengan mengharuskan siswa terlibat baik secara mental maupun melalui aktivitas fisik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Materi yang di sajikan harus di susun dengan metode yang sistematis dan mempertimbangkan prinsip-prinsip psikologis, sehingga instruksi yang di berikan dapat efektif. Selain harus menarik, media pembelajaran juga harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individual siswa.





Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber : Daryanto 2016

### 2.1.6 Prinsip Pemilihan Media

Prinsip pemilihan media pembelajaran secara sederhana diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Suryani 2018:11), yaitu: (1) Menggunakan jenis media yang tepat, artinya harus disesuaikan dahulu dengan tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang akan diajarkan. (2) Peserta didik harus memahami bagaimana cara menggunakan media pembelajaran tersebut. (3) Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode dan sarana yang ada. (4) Menempatkan penggunaan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

### 2.1.7 Jenis – jenis Membaca

Dalman (2014:63) menjelaskan ada dua jenis membaca yaitu :

1. Membaca nyaring, adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau kegiatan melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras.
2. Membaca senyap (dalam hati), adalah membaca tidak bersuara, tanpa gerakan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berisik, memahami isi bacaan yang dibaca secara diam atau dalam hati, kecepatan mata dalam membaca tiga kata per detik, menikmati bahan bacaan yang dibaca dalam hati, dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesukaran yang terdapat dalam bahan bacaan itu.

Menurut Wahidah (2016:12) 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).

Berdasarkan Penelitian ini peneliti menggunakan bacaan awal dengan kategori bacalah dengan keras. Tahapan proses pengajaran membaca pada siswa sekolah dasar sering menggunakan metode membaca yaitu: metode membaca ejaan menurut ejaannya, permulaan, dan cepat.

### **2.1.8 Pengertian Keterampilan Membaca Permulaan**

Menurut Tarigan (dalam Laily, 2013:7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Menurut Enny Zubaidah (2013:9) kegiatan dalam membaca permulaan masih lebih ditekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang-lambang bunyi yang berupa huruf, kata, dan kalimat dalam bentuk sederhana. Pengucapan tersebut akan lebih bermakna jika dapat membangkitkan makna seperti dalam pembicaraan lisan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan adalah kemampuan awal siswa dalam melafalkan huruf-huruf yang diajarkan secara berurutan dalam proses pembelajaran membaca di sekolah dasar. Siswa belajar untuk memperoleh keterampilan membaca yang efektif dan untuk memahami isi bacaan dengan baik.

### **2.1.9 Kriteria Keterampilan Membaca Permulaan**

Menurut Amirullah dan Budiyono (2014:21) menjelaskan bahwa “Skill atau keterampilan adalah suatu kemampuan untuk menterjemahkan pengetahuan ke dalam praktik sehingga tercapai tujuan yang diinginkan

Secara umum aspek kebahasaan yang di nilai dalam membaca mempunyai 4 kriteria di antaranya sebagai berikut:15

- 1 Membaca bersuara, yang dinilai di antaranya :
  - a Ketepatan menyuarakan tulisan
  - b Kewajaran lafal
  - c Kewajaran intonasi
  - d Kelancaran
  - e Kejelasan suara
- 2 Pemahaman isi, yang dinilai di antaranya :
  - a Bahasa dan lambang tulisan
  - b Gagasan/isi(menjawab pertanyaan: apa,siapa,kapan,dimana,dll)
  - c Makna/ nilai yang terkandung di dalamnya
  - d Nada

### **2.1.10 Tujuan Membaca Permulaan**

Menurut Novi Resmini (2017:7) mengemukakan bahwa tujuan membaca permulaan adalah membekali siswa dengan kemampuan mengubah rangkaian huruf menjadi rangkaian menjadi rangkaian fonetik yang bermakna dan melancarkan teknik membaca anak. Tujuan membaca permulaan di kelas bawah adalah sebagai berikut: (1) mengenal lambang-lambang (simbol-simbol Bahasa); (2) mengenali kata dan kalimat; (3) menentukan ide pokok dan kata-kata kunci; dan (4) menceritakan Kembali isi bacaan pendek.

### **2.1.11 Pengertian Media Kartu Kata**

Menurut Ismiyati (2018:3), menyatakan bahwa media kartu kata adalah kartu belajar yang efektif untuk mengingat dan menghafal lebih cepat karena pada dasarnya untuk membantu siswa belajar mengingat dan menghafal.



Menurut Halimatonsakdiah (2016:88) kartu kata adalah media yang dapat merangsang siswa agar lebih cepat mengenal huruf, membuat minat siswa semakin kuat dalam pengenalan huruf abjad kepada siswa serta dapat merangsang kecerdasan dan ingatan siswa.

Menurut Siti (2018: 18) media kartu kata dapat digunakan untuk melatih mengeja atau memperkaya kosa kata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa didik untuk memberikan respon yang diinginkan melalui media pembelajaran. Menurut Suhrianati (2016: 53), media kartu kata merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis dan merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkrit dengan masalah yang digambarkannya.

Menurut pendapat Suyanto (2015:10) “Teknik kartu kata merupakan teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu kata ini juga didesain dengan menggunakan gambar hewan yang didalamnya terdapat kata ejaan serta suara dari hewan tersebut. Teknik kartu kata ini bertujuan agar para peserta didik dengan mudah, senang dan bersemangat dalam memahami kata majemuk melalui proses yang telah dilalui setiap peserta didik.

Contoh media kartu kata yang di gabungkan menjadi kalimat pendek :



Gambar 2.2 Contoh Media Kartu Kata

Sumber : Fatkhan.web.id-2023

### **2.1.12 Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Kata**

Menurut Fitriyani (dalam Tarigan, 2011: 5) dalam penggunaan media kartu kata terdapat kelebihan dan kelemahan, yaitu:

- 1 Kelebihan
  - a. Kartu kata dapat melatih siswa dalam mengembangkan ide dari sebuah kata
  - b. Dapat mempercepat dan memperkaya siswa dalam materi pembelajaran
  - c. Memberi kesempatan belajar secara optimal sesuai kemampuan masing-masing
  - d. Menumbuhkan gairah belajar siswa
  - e. Mampu melatih kemampuan siswa dalam membaca
  - f. Menciptakan suasana belajar aktif
- 2 Kelemahan
  - a. Perlu persiapan dan membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembuatan kartu
  - b. Anak menjadi bosan bila penggunaan teknik dan media pembelajaran tidak bervariasi, dan
  - c. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam praktek penggunaan kartu.

### **2.1.13 Langkah – langkah Media Kartu Kata**

Edward de Bono (dalam Dananjaya, 2013: 167) menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu kata diantaranya yaitu tampilkan satu persatu kartu kata secara bergantian. Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini menguraikan langkah – langkah dalam penggunaan kartu kata dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

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

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa dalam penggunaan media kartu huruf di perlukan langkah – langkah dalam penggunaannya, hal ini agar pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa.

#### **2.1.14 Pengertian *Powerpoint***

Menurut Arsyad (2013:193) menyatakan bahwa *PPT* atau *Powerpoint* yang merupakan aplikasi yang banyak dipergunakan oleh orang-orang untuk mempersentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka. Sedangkan menurut Daryanto (2016:181) *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* didalam computer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, Pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Menurut Jelita (dalam Kamil, 2018) *Microsoft Office Powerpoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Media Powerpoint* bisa membantu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *PowerPoint* akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clipart yang menarik yang mudah ditampilkan di layar monitor. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa adanya animasi dalam media pembelajaran akan dapat memotivasi siswa dan juga sesuai karakter anak SD yang menyukai belajar sambil bermain (Riwanto & Budiarti, 2021).

#### **2.1.15 Kelebihan dan Kelemahan *Powerpoint***

Ega Rima Wati (2018:106) *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah alat atau program yang dapat membantu atau mempermudah kegiatan presentasi,

seperti menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, atau video yang di mainkan pada saat kegiatan berlangsung.

1 Kelebihan Media *Microsoft Powerpoint*. Media *Microsoft Powerpoint* ini memiliki beberapa kelebihan yang perlu diketahui diantaranya adalah:

- a. Secara penyajian media Powerpoint dapat memberi tampilan yang menarik. Karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto.
- b. Mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
- c. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- d. Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.
- e. Mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2 Kelemahan Media *Microsoft Powerpoint*. Media *Microsoft Powerpoint* ini memerlukan persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga. Untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuatnya. Sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Untuk menggunakan media Microsoft Power Point ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat Powerpoint yang benar, baik, dan menarik.

#### **2.1.16 Jenis – jenis Model Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian untuk pengembangan merupakan suatu metode yang biasa digunakan untuk mengembangkan suatu produk, yang tentunya menyangkut produk penelitian, biasanya materi pendidikan, materi pembelajaran dan model. Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris disebut “Research and Development”. Ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2016:35) menegaskan bahwa metode R&D masih sangat sedikit digunakan dalam lingkungan pendidikan. Banyak produk spesifik di bidang pendidikan yang harus dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan atau “research and development” (R&D).

Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang diterapkan pada pengembangan dan validasi produk pendidikan. Tahapan proses ini sering disebut dengan siklus R&D yang meliputi peninjauan hasil penelitian terkait produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan hasil tersebut, pengujian lapangan dalam konteks produk akhir yang akan digunakan. Menurut Sugiyono (2016:23), menjelaskan bahwa R&D adalah metode penelitian yang disengaja dan sistematis, yang bertujuan untuk menemukan, membangun, meningkatkan, mengembangkan, memproduksi, dan menguji efektivitas produk tertentu, produk, model/strategi/metode, layanan tertentu, proses. lebih unggul, lebih baru, lebih efektif, lebih produktif dan lebih bermakna.

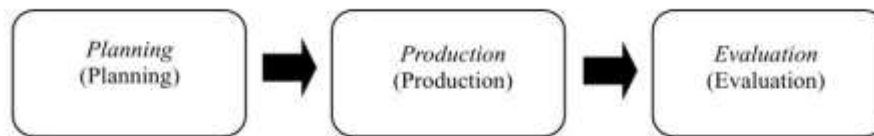
Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa metode penelitian menyimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan salah satu penelitian yang mengembangkan suatu produk yang sudah ada kemudian dimodifikasi atau membuat produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

#### **2.1.17 Prosedur Pengembangan Media Kartu Kata**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model PPE (*planning, production and evaluation*) yang merupakan sebuah model pengembangan yang dikembangkan oleh Richey and Klein. Richey and Klein (2017:16) menyatakan bahwa “*The focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production and evaluation (PPE)*” (paling utama dalam fokus dan pengembangan desain melalui analisis perencanaan, produksi, dan evaluasi).

Model pengembangan PPE ini bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lestari (2019:20) dalam penelitiannya bahwa tahap perencanaan berarti kegiatan menyusun rencana produk yang akan dikembangkan untuk tujuan tertentu. Manufaktur adalah kegiatan menciptakan produk berdasarkan desain yang telah selesai. Evaluasi adalah kegiatan memeriksa dan mengevaluasi produk yang telah digunakan oleh para ahli. Kegiatan evaluasi juga bertujuan untuk mendeteksi kelemahan produk dan menerima saran dari para ahli.





Gambar 2.3 Tahap-tahap Pengembangan Menurut Richey and Klein

Sumber : Sugiyono 2017

Adapun masing-masing tahap diuraikan sebagai berikut:

### 1 Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini merupakan tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran. Analisis kegiatan yang dilakukan pada tahap ini merupakan hasil proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu, ketika merencanakan, analisis terlebih dahulu kebutuhan siswa dengan mewawancarai guru.

### 2 Tahap Produksi (*Production*)

Pada tahap ini, masalahnya adalah mengembangkan desain menjadi produk yang siap untuk dievaluasi. Dalam kegiatan produksi dilakukan kegiatan penelitian dan pengumpulan dari berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya dokumen, mengetik dan memilih gambar yang sesuai untuk bahan pembelajaran.

### 3 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, ahli materi dan ahli komunikasi masing-masing memeriksa keabsahan dan kepraktisan materi pembelajaran. Uji kevalidan dan kepraktisan dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Apa yang dibuat kemudian menjadi acuan untuk perbaikan media yang dilakukan, kemudian untuk pemberitaan dan penyempurnaan.

## 2.2 Kerangka Berpikir

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

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.

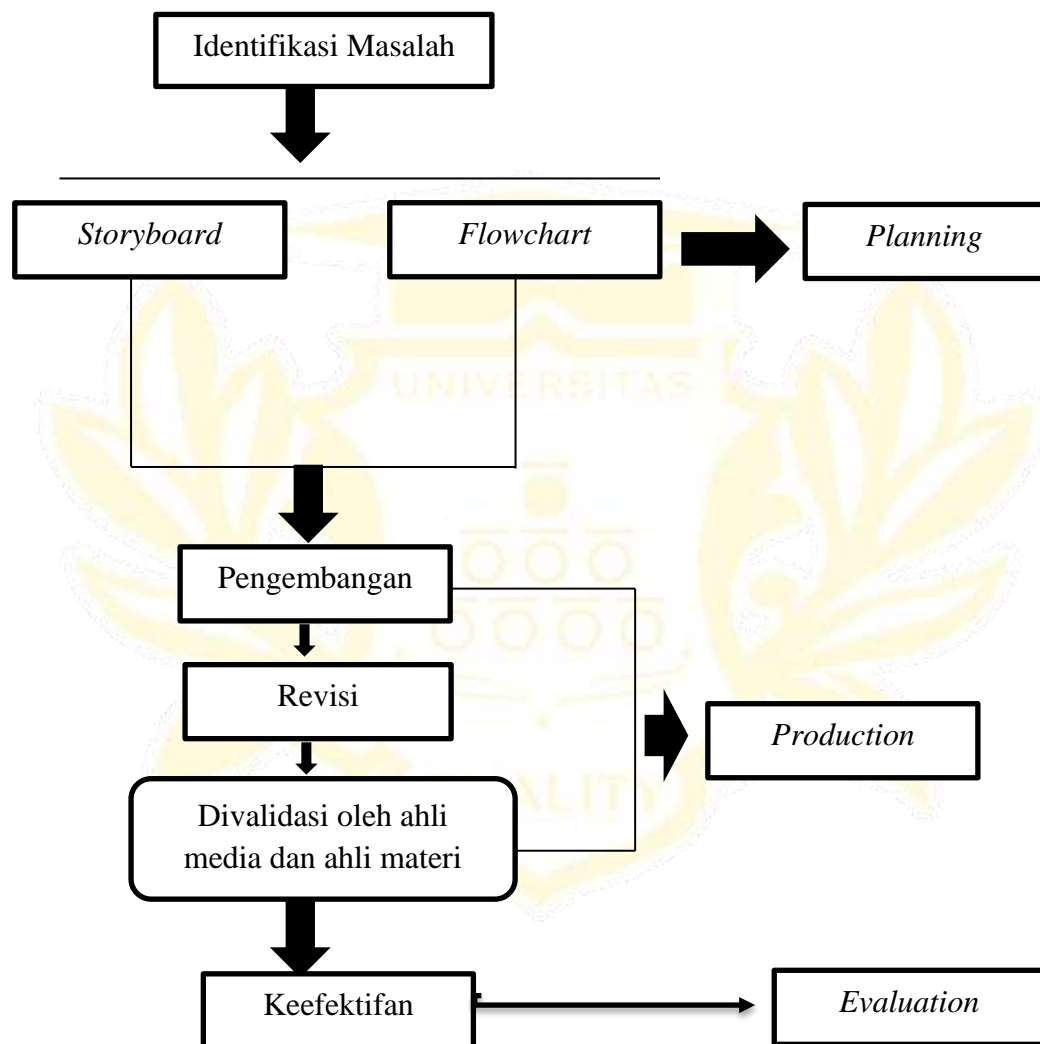
Salah satu faktor yang memengaruhi proses belajar mengajar adalah pilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai, baik dalam kelas maupun di luar kelas, dengan tujuan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Hasil pengamatan awal menunjukkan beberapa masalah dalam proses pembelajaran di kelas 1 UPT SDN 060921 Medan Sunggal. Peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, terutama dalam memahami dan menyusun huruf-huruf. Permasalahan utama di kelas 1 adalah bahwa kebanyakan siswa masih lebih tertarik bermain daripada membaca buku pelajaran. Selain itu, sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku pelajaran dan buku cetak, yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi monoton dan kurang merangsang respon dari siswa.

Oleh karena itu, untuk membantu siswa dalam kemampuan membaca, diperlukan pendekatan baru menggunakan media yang praktis dan menarik. Salah satu solusinya adalah dengan memperkenalkan media kartu kata. Kartu kata adalah pilihan yang tepat karena siswa kelas 1 UPT SDN 060921 Medan Sunggal sangat menyukai berbagai macam permainan, seperti yang mereka mainkan selama jam istirahat. Penggunaan media kartu kata di harapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar membaca.

Pengembangan media pembelajaran harus di sesuaikan dengan tantangan yang di hadapi. Salah satu solusi adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti kartu kata, untuk meningkatkan minat membaca siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran ini di desain dari powerpoint sehingga media ini sudah termasuk media yang terbaru yang di rancang khusus untuk siswa kelas 1 di sekolah dasar, membantu mereka dalam memperoleh keterampilan membaca awal. Kartu kata ini akan berisi huruf

ejaan dan kalimat-kalimat yang akan dibaca siswa, di sajikan dengan latar belakang yang menarik. Di harapkan, penggunaan media ini akan meningkatkan semangat belajar siswa kelas 1, membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Untuk merinci konsep ini, penulis menggambarkan kerangka berpikirnya dalam diagram berikut :



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian yang relevan dengan topik ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kata adalah metode yang layak dalam pembelajaran. Sebelumnya, beberapa penelitian terkait pengembangan media permainan kartu kata juga telah dilakukan oleh pihak-pihak tertentu.

- 1 Penelitian Terdahulu yang dilakukan oleh Rumidjan, Sumanto, A.Badawi (2017) yang berjudul "Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD". Berdasarkan hasil observasi dilapangan dan informasi dari guru kelas bahwa siswa kelas 1 yang berjumlah 31 siswa sebanyak 6 siswa keterampilan membaca msih rendah. Hal itu dikarenakan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran Oleh sebab itu peneliti ingin membuat pembelajaran berbeda dengan menggunakan media kartu kata, Hasil penelitian menunjukkan dari ahli media pembelajaran mengenai rancangan produk yang di kembangkan yaitu dari 34 aspek penilaian terkait dengan produk media yang terlampir menyatakan tingkat kelayakannya 80,59% Berdasarkan hasil klasifikasi persentase yaitu 75,01%-100% tergolong dalam klasifikasi persentase sangat valid maka dapat di nyatakan baik dan layak dengan mengikuti saran-saran yang telah di kemukakan.
- 2 Penelitian Terdahulu yang dilakukan oleh Alfadilah Yataza, (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD". Hasil penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementaion, Evaluation) dapat meningkatkan hasil belajar.
- 3 Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Riska Septia Dewi dan Syamsi Aini. dalam penelitian ini mengatakan media interaktif telah berkembang dalam bentuk PowerPoint interaktif berdasarkan survei telah menciptakan produk yang penting dan praktis dengan Akurasi tinggi dicapai bahkan pada kisaran 0,81 dan 0,840,88 guru dan siswa dalam kategori "keterampilan praktis tinggi". Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti teliti

adalah terletak pada bagian sama-sama mengembangkan media yang sudah ada menjadi lebih menarik lagi.

Pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran memerlukan media karena untuk membaca permulaan masih menggunakan buku paket dan belum menggunakan media. Media kartu kata khususnya di kelas 1 diharapkan sebagai penunjang pembelajaran. Materi media pembelajaran kartu kata keterampilan membaca permulaan khususnya untuk kelas 1. Peneliti menggunakan media permainan kartu kata sebagai media untuk kegiatan pembelajaran. Melalui Permainan kartu kata siswa dapat belajar sambil bermain dan untuk permainan itu sendiri tidak jauh berbeda dengan permainan kartu kata pada umumnya.

#### **2.4 Pertanyaan Peneliti**

Berdasarkan kerangka berfikir maka peneliti mengajukan pertanyaan peneliti yaitu Bagaimana Kevalidan dan Keefektifan Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis *Powerpoint* untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 UPT SDN 060921 Medan Sunggal T.P 2023/2024?

#### **2.5 Defenisi Operasional**

Adapun beberapa Defenisi Operasional sebagai berikut :

- 1 Membaca di defenisikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, informasi, pengetahuan yang hendak di sampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis.
- 2 Membaca permulaan di defenisikan sebagai tahap awal siswa dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol – simbol atau tanda – tanda yang berkaitan dengan huruf – huruf yang di ajarkan secara terprogram kepada siswa.
- 3 Media pembelajaran di defenisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau saluran komunikasi antara



guru dan siswa, yang dapat merangsang pikiran, semangat, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

- 4 Media kartu kata di defenisikan sebagai media ajar yang berbentuk buku yang memiliki unsur dua dimensi yang dapat memberikan visualisasi gambar yang menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.
- 5 *Powerpoint* adalah aplikasi perangkat lunak untuk media presentasi menggunakan slide. *Powerpoint* merupakan aplikasi buatan *Microsoft Office* yang dipakai untuk presentasi. Ada berbagai template dan fitur menarik yang bisa digunakan untuk presentasi. *Microsoft Powerpoint* berfungsi mempermudah presentasi antar perangkat. Presentasi ini mendukung animasi, audio, video, gambar, dan desain.
- 6 Penelitian pengembangan di defenisikan sebagai suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan untuk menyempurnakan produk tersebut harus melalui proses tahapan validasi pengujian agar menghasilkan produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria yang berlaku.

