

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu tindakan, suatu tingkah laku yang kompleks dari siswa, suatu tindakan, pembelajaran yang hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Secara umum belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungan. Hilda, dkk (2023:1) “Belajar merupakan segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar”. Pupu (2019:3) “Belajar diartikan sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan”.

Dina Gasong (2018:8) “Belajar merupakan proses yang sangat rumit dan kompleks, yang sekarang ini baru dimengerti Sebagian”. Dinis, dkk (2023:3) "Belajar merupakan suatu proses aktif yang melibatkan penerimaan, pemahaman, dan pengolahan informasi atau pengetahuan yang tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah saja tetapi juga terjadi di berbagai konteks kehidupan sehari-hari".

Berdasarkan pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segala aktivitas dan proses aktif yang melibatkan penerimaan pemahan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang diselenggarakan guru dan peserta didik melalui tahap-tahap tertentu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mencakup perpaduan dua aspek yaitu, pembelajaran berfokus pada apa yang seharusnya dilakukan siswa, pengajaran

berfokus pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi layanan pembelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu dalam suatu kegiatan terjadi interaksi antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. R.Gilang (2020 : 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 dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran atau suatu kegiatan belajar mengajar yang ada didalamnya terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan”.

M.Sobry (2019:9) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah usaha usaha yang terencana yang terencana dalam memanipulasi sumber - sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa". Menurut Wardana, dkk (2019:13) “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala usaha atau proses yang terencana antara peserta didik dan pendidik, yang berorientasi pada guru yang didalamnya terdapat intraksi positif yang menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan.

2.1.3 Hasil Belajar Siswa

2.1.3.1. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan.

Menurut Suhono (2022:22-23) "Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran melalui peningkatan kemampuan belajar, baik kognitif, psikomotorik, maupun,afektif". Menurut

Muhammad A. (2021:19) "Hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran diri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam diri siswa". Dalam Harnetta (2020:35) "Hasil belajar secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan

dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan".

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses pencapaian serta perubahan oleh siswa, selama mengikuti kegiatan belajar melalui kemampuan belajar, afekti, kognitif, dan psikomotor.

2.1.3.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto dalam Yulia (2022:12-13) digolongkan menjadi dua yaitu:

a. Faktor Intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

Faktor Intern dibagi menjadi tiga faktor yaitu:

- 1) Faktor Jasmaniah, terdiri atas: faktor kesehatan, cacat tubuh.
- 2) Faktor Psikologi, terdiri atas: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- 3) Faktor Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor Ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor Ekstern yang belajar, berpengaruh dikelompokkan menjadi tiga faktor, antara lain:

- 1) Faktor Keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor Sekolah, seperti: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, media pembelajaran dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul,

dan bentuk kehidupan masyarakat.

4) Faktor Metode, meliputi: metode mengajar dan metode belajar.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Kustiandi dan Darmawan (2020: 3), menyatakan “media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar”. Nengsih, *et al* (2022: 4), menyatakan “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan”.

Kemudian Ismail (2020: 43), menyatakan “media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya”.

2.1.5 Fungsi Media

Joko Sutrisno dalam Miftah (2022: 4), mengemukakan “enam fungsi media; (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon siswa, (5) memberikan umpan balik dengan segera, dan (6) menggalakan latihan latihan yang serasi”.

Kemp dan Dayton dalam Kustandi dan Darmawan (2020:17), terdapat tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi dan
- 3) Memberi intruksi.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan fungsi media adalah sebagai sarana pengajaran yang dapat membangun motivasi minat belajar serta mendapatkan hiburan yang dapat mengaktifkan respon peserta didik dalam belajar.

2.1.6 Media Papan Roda Baca Pintar

2.1.6.1. Pengertian Media Papan Roda Baca Pintar

Media papan roda baca pintar merupakan alat yang digunakan untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Redina Simbolon dalam Jaelani (2020: 12) Artinya, roda adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan putar dalam Kamus Bahasa Indonesia mempunyai definisi gerakan berpusing atau berputar, berkitar, berganti arah, berbelok, berkeliling sedangkan artinya putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah. Sehingga dapat ditarik garis besar bahwa secara leksikal, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kalimat lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

Wahyuni (2020) menyatakan bahwa media roda keberuntungan (pintar) adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal.

Berdasar uraian teori di atas dapat disimpulkan bahwa media roda pintar merupakan alat untuk membangun kemampuan membaca yang berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa berputar-putar atau berkeliling dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

2.1.6.2 Kelebihan dan kekurangan Media Papan Roda Baca Pintar

Wulansari dan Durinta (2017: 03) media papan roda baca pintar memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yakni sebagai berikut :

- 1). Kelebihan dari media papan roda baca pintar adalah :
 - a) Media yang kreatif dan inovatif;
 - b) Mudah penggunaannya;
 - c) Bersifat konkrit;
 - d) Peserta didik lebih tertarik menggunakan media papan roda baca Pintar media tersebut menggunakan suku kata yang bervariasi;
 - e) Terdapat unsur bermain sehingga menumbuhkan minat membaca siswa
- 2). Kekurangan dari media papan roda baca pintar adalah
 - a). Dalam penggunaannya masih diputar secara manual.

b). Proses pembuatannya tergolong rumit.

2.1.6.3. Manfaat Media Papan Roda Baca Pintar

Nita fitria sari dalam Arsyad (2019: 29) Manfaat dari penggunaan media

pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar 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

2.1.6.4. Langkah Langkah Media Papan Roda Baca Pintar

Berikut langkah-langkah penggunaan media papan roda baca pintar yang dikemukakan oleh Sri Hartatik dalam Wahana Sekolah Dasar (2021), yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan dan pemutaran
Arahkan roda lingkaran pada media hingga dapat diputar. Pastikan memutarnya dari sisi kanan dan tunggu hingga jarum penunjuk berhenti sempurna pada satu sektor.
2. Menjawab huruf yang muncul
Setelah berhenti siswa diminta menentukan apakah huruf yang muncul adalah huruf yang dituju atau bukan.
3. Bergantian antar siswa
Setelah menjawab, siswa kemudian memilih teman yang selanjutnya memutar roda. Prosedur ini diulang hingga semua siswa memiliki giliran bermain.
4. Interaksi aktif dan menyenangkan
Penggunaan media ini membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran membaca.

2.1.7 Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi bahasa Indonesia juga sebagai bahasa pemersatu antara suku, etnis dan agama.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi bahasa standar di negara multilingual karena perkembangan Sejarah, kesepakatan bangsa, atau ketetapan perundang-undangan. Kemudian bahasa resmi adalah Bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi seperti dalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas. bahasa Indonesia adalah bahasa yang sangat penting di negara Republik Indonesia. Dengan bahasa Indonesia pelajar akan lebih mudah memahami apa yang akan disampaikan guru kepada mereka. Ada beberapa hal yang harus dipelajari anak-anak tentang bahasa Indonesia, antara lain:

1. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan
2. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
3. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
4. Sebagai dasar untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan Pendidikan selanjutnya.

Dengan belajar bahasa Indonesia, peserta didik akan lebih dimudahkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

2.1.8 Materi Pembelajaran

Pengertian membaca permulaan , membaca permulaan adalah kemampuan anak untuk mengenal dan membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat yang sederhana sebagai fondasi awal literasi membaca. fokusnya adalah pengenalan huruf, suku kata, dan kata yang dilatih secara bertahap hingga siswa mampu membaca kalimat sederhana.

A . Pengenalan bentuk Huruf melalui papan roda baca pintar

1. Huruf vocal

HURUF VOKAL



Gambar 2.1 Huruf vocal

2. Huruf konsonan : b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z



Gambar 2.2 Huruf konsonan

B. Pengenalan bunyi huruf

Bunyi huruf vocal dan konsonan di lafalkan guru dengan jelas kemudian ditiru oleh siswa

C. Membentuk suku kata sederhana



Gambar 2.3 suku kata sederhana

2.2 Kerangka Berpikir

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan kepada penerima dengan tujuan untuk mencapai proses belajar sesuai dengan tujuan tertentu. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media papan roda baca pintar. Media papan roda baca pintar merupakan alat yang digunakan untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi

yang diajarkan. Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan awal atau tahap dasar dalam belajar membaca, yang ditandai dengan penguasaan kode alfabetik seperti mengenal huruf, bunyi huruf, menyusun huruf menjadi suku kata,

serta membaca kata atau kalimat sederhana. Dengan demikian menggunakan media papan roda baca pintar diharapkan akan mengetahui ada pengaruh kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 pada materi membaca permulaan.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. (Sugiyono, 2020: 90). Hipotesis penelitian ini ada pengaruh yang signifikan penggunaan media papan roda baca pintar terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 UPT SPF SD Negeri 106155 Kec.Hamparan Perak Kab.Deli Serdang Tahun ajaran 2025/2026.

2.4 Definisi Operasional

Memudahkan memahami maksud dari keseluruhan penelitian, maka penulis merumuskan definisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Belajar adalah suatu tindakan, suatu tingkah laku yang kompleks dari siswa, suatu tindakan, pembelajaran yang hanya dialami oleh siswa itu sendiri. secara umum belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungan.
2. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.
3. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.
4. Media papan roda baca pintar merupakan alat yang digunakan untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
5. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi bahasa Indonesia juga sebagai bahasa pemersatu antara suku, etnis, dan agama.

