

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gracle & Ely mengatakan bahwa media apabila secara dipaham secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap¹.

Secara luas media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, prasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Media pembelajaran secara umum dibagi menjadi dua. Pertama, media pembelajaran yang sifatnya mekanis seperti LCD, OHP, dan video. Kedua, media pembelajaran yang bersifat natural seperti barang-barang bekas, pepohonan, binatang, dan lain-lain². Semua media tersebut dapat membantu guru dalam menjalankan pembelajaran.

Klasifikasi Media dalam pembelajaran. Menurut Rudy Bretz ciri pokok dari media dapat dikelompokan jadi tiga unsur utama, yaitu : visual, gerak dan suara. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu, garis, gambar dan simbol adalah suatu rangkaian dari wujud yang bisa ditangkap oleh indera penglihatan.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

² Novan Ardy Wiyani, *Teacher preneurship Gagasan Dan Upaya Mengembangkan Jiwa Kewirausahaan Guru*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 93.

Jadi menurut teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu cara penyampaian pesan dalam suatu proses pembelajaran agar memudahkan siswa dalam belajar.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri khusus model pembelajaran adalah:

- a. Model pembelajaran mempunyai teori berpikir yang masuk akal yang di susun oleh para pencipta atau pengembangnya
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan di capai)
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- d. Lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai³
- e. Model juga sangat berpengaruh besar terhadap suatu pembelajaran
- f. Model yang menarik bisa meningkatkan minat belajar siswa.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi-fungsi media adalah sebagai berikut:

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (penyajian yang hanya menggunakan kata lisan atau tulisan dari guru)
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- c. Media dapat meningkatkan kreaktifitas dan keaktifan belajar
- d. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman karena adanya perbedaan karakteristik siswa sehingga media dapat memberikan keseragaman pengalaman, persepsi dan memberikan perangsang yang sama⁴.

³ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar siswa*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), 43.

⁴ Aan anshori, Eko Wahyu Wibowo, Hidayatullah, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*, (Lembaga Penjaminan Mutu, Institut Agama Islam Agama Sulthan Maulana Hasanuddin Banten, 2014), 3.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempertinggi kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Mengenai mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa tersebut, terdapat dua pertimbangan yang melandasinya. Pertimbangan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh *Encyclopedia of Educational Research* yaitu:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, sehingga mengurangi verbalisme atau tidak konkrit
- b. Memperbesar perhatian siswa
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kemandirian siswa
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Kemudian pertimbangan kedua berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia melalui tahap dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks. Adanya penggunaan media pembelajaran, bertujuan agar

hal-hal yang abstrak dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks disederhanakan. Berikut terdapat sejumlah nilai praktis dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

4. Kriteria pemilihan media pembelajaran

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama, Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan kelompok perorangan
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

5. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media berbasis manusia (3) media hasil teknologi audio-visual, (4) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (5) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Berikut ini akan diuraikan klasifikasi media pembelajaran yaitu:

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata

d. Media berbasis Audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi

e. Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Adapun peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

B. Media Video Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis video termasuk ke dalam golongan media audio visual, media video mampu menyampaikan informasi dan pesan melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan.

Media video mampu menampilkan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara alamiah maupun suara yang sesuai. Salah satu media pembelajaran adalah video pembelajaran, video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video adalah salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, pengetahuan serta dapat merangsang pikiran, perhatian sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang terkendali dan menarik.

1. Keunggulan Media Video

Keunggulan media video dalam kegiatan belajar di kelas sebagai berikut:

- 1) Media video dapat disajikan atau disaksikan secara berulang sesuai dengan kebutuhan
- 2) Media video mengandung unsur positif dan dapat menjadi stimulus dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Media video dapat disajikan pada semua jenis kelompok
- 4) Media video dapat diakses dari berbagai macam sumber dapat melalui media elektronik seperti laptop, komputer, dan bisa juga melalui Hp.

Keuntungan yang akan diperoleh ketika menggunakan media video pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menambah pengetahuan pada siswa
- 2) Membimbing respon siswa
- 3) Mengatasi keterbatasan fisik
- 4) Merangsang timbulnya minat belajar

2. Keterbatasan Media Video

Media pembelajaran berbasis video tidak terlepas dari keterbatasan atau kekurangan dalam penggunaannya. Terdapat tiga keterbatasan media video diantaranya sebagai berikut⁵:

- 1) Pembuatan dan pengadaan media video memerlukan waktu yang cukup lama dan memerlukan pembiayaan yang cukup besar
- 2) Media video terkadang tidak bisa diberhentikan secara tiba-tiba sehingga tidak semua peserta didik dapat mengikuti dan menerima pesan atau informasi secara utuh
- 3) Media video tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, kecuali video tersebut dirancang dan di produksi sesuai dengan kebutuhan.

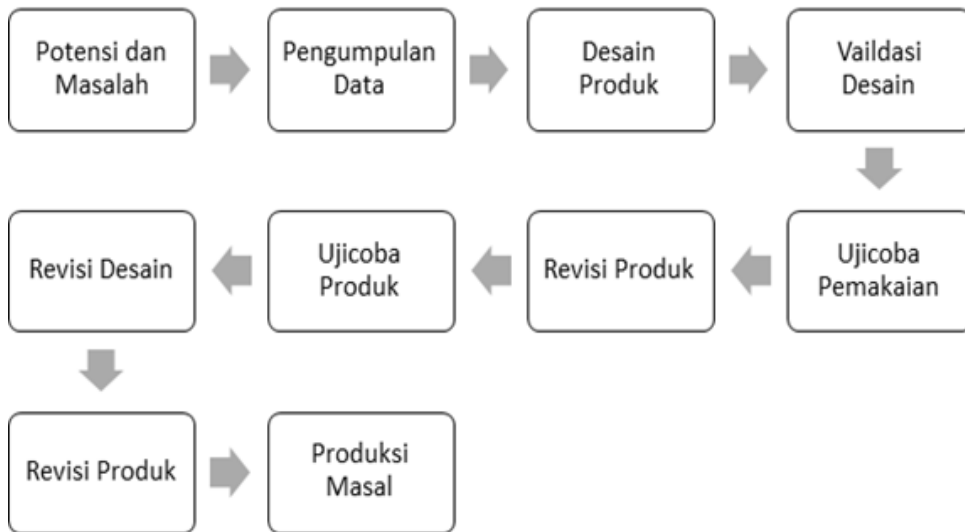
C. R&D dan Model-Model R&D

R&D yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk memperoleh produk yang sesuai dengan tujuan. Berikut ini adalah macam-macam model R&D:

1. Model Pengembangan *Borg & Gall*

Model pengembangan *Borg & Gall* adalah salah satu model penelitian R&D (penelitian pengembangan). Model pengembangan *Borg & Gall* (2001) menggunakan alur air terjun (*waterfall*) pada tahap pengembangannya. Tahap-tahap pengembangan mulai dari analisis kebutuhan hingga penyebaran disusun secara terperinci sehingga memudahkan dalam pengembangan. Revisi pada model *Borg & Gall* dilakukan setelah dilakukan uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berikut alur bagan penelitiannya:

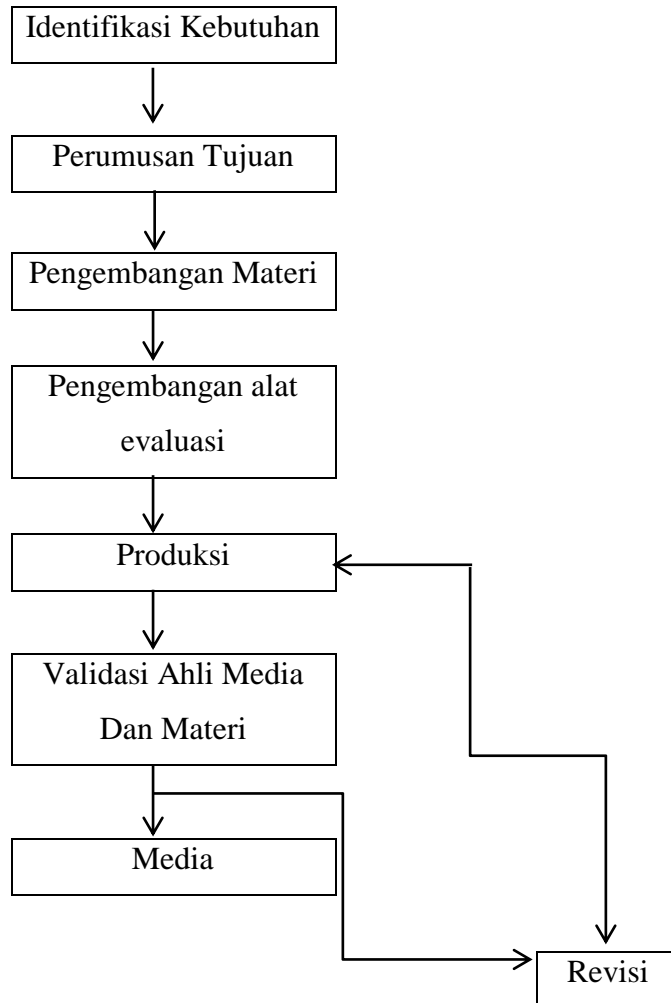
⁵ Kristanto. Pengembangan Media Video Interaktif, (Jakarta: Rineka Cipta 2011), 23.



Gambar 2.1 Bagan Alur Penelitian Model Borg and Gall

2. Model Pengembangan Sadiman

Model pengembangan sadiman adalah terdiri dari 8 langkah-langkah dalam penelitiannya. Adapun prosedur yang akan dilakukan adalah seperti bagan berikut: (1) identifikasi kebutuhan; (2) perumusan tujuan; (3) pengembangan materi; (4) pengembangan alat evaluasi; (5) produksi; (6) validasi; (7) revisi; dan (8) media siap untuk digunakan. Berikut alur bagan penelitiannya:

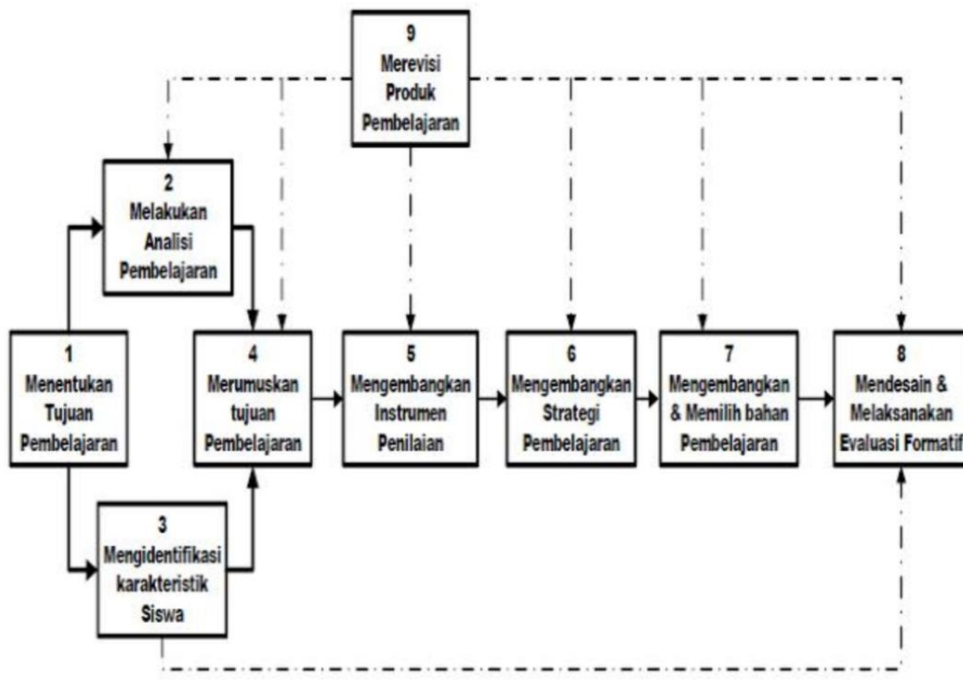


Gambar 2.2 Bagan Alur Model Sadiman

3. Model *Dick and Carey*

Model pengembangan Dick and Carey adalah salah satu model prosedural yakni model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain/rancangan intruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus dijalani secara berurutan. Model *Dick and Carey* terdiri dari 10 langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model *Dick and Carey* menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah

yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat pada *Dick and Carey* sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.



Gambar 2.3 Bagan Alur Model Dick and Carey

4. Model 4D

Model 4D merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Hal ini dapat digambarkan seperti tertera pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.4 Bagan Alur Model 4D

Berdasarkan gambar tersebut tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. *Define* (pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya.

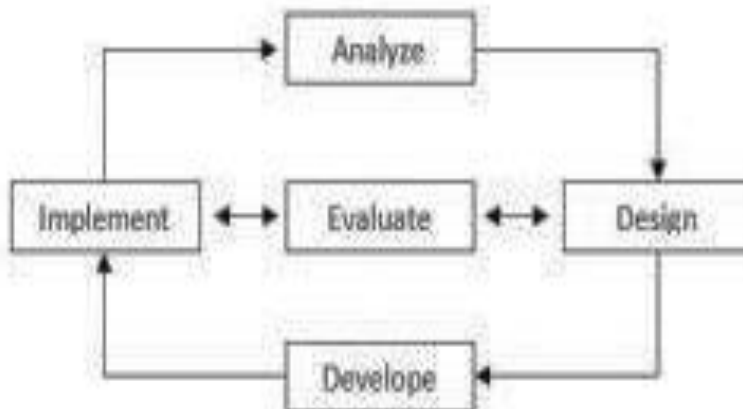
Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.

Design (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.

Dissemination (diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

5. Model ADDIE

Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Berikut tahapan-tahapan yang ada dalam model ADDIE berikut ini.



Gambar 2.5 Bagan Alur Model ADDIE

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap berikut ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis

kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya

2. *Design* (Desain)

Design merupakan langkah kedua dari model sistem pembelajaran ADDIE, dimana tahap design ini bertujuan untuk menghasilkan produk. Desain merupakan pendesainan produk dan menyiapkan perangkat pembelajaran pendukung.

Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya pada tahap ini dilakukan:

1) Perancangan desain produk

Peneliti kemudian merancang desain produk pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa

2) Pemilihan media (perangkat)

Pemilihan media dalam penelitian ini disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, dan sesuai dengan fasilitas yang ada di sekolah

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap awal.

Pengembangan yaitu tahap mengembangkan media pembelajaran, serta uji coba yang divalidasi oleh 3 ahli.

1) Pembuatan produk

2) Masukan dari dosen pembimbing

Saran dan kritik dari dosen pembimbing terhadap produk yang telah dibuat dibutuhkan untuk kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum peneliti melakukan validasi ahli

3) Validasi ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi isi dan konstruk. Produk yang telah selesai dibuat di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Para ahli diminta memvalidasi media pembelajaran yang dihasilkan. Segala perbaikan atau saran dari para ahli dijadikan pertimbangan untuk melakukan revisi media dan perangkat pembelajaran pendukung

4) Revisi

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari para ahli media agar media lebih menarik, dan pembetulan kesalahan materi dari ahli materi serta pembetulan perangkat pembelajaran pendukung.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi yaitu melaksanakan program pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang

dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah terakhir atau kelima dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

D. Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan alat yang bersifat interaktif dan dinamis, didalamnya terdiri dari teks, gambar, audio dan animasi yang digabungkan menjadi satu kesatuan guna menyampaikan informasi. Secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar seni grafik, animasi, suara dan video⁶. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi, artinya informasi tidak hanya berupa hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi disertai dengan animasi yang dapat membangun motivasi penggunanya.

Interaktif merupakan interaksi langsung antara media dengan pengguna⁷. Maka dari itu, untuk memudahkan dalam penyampaian stimulus berupa informasi atau materi pembelajaran, materi pembelajaran dikemas dalam bentuk produk berupa multimedia pembelajaran interaktif seperti video.

⁶ A Suheri, "Animasi Multimedia Pembelajaran", *Jurnal Informatika*, 2 (1) (2006): 28-29.

⁷ E Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. (Bandung: PT Refika, 2014), 23.

2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Dalam Bentuk Video

Berikut ini merupakan karakteristik multimedia pembelajaran dalam bentuk video:

- a. Memiliki lebih dari satu media konvergen: Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan terdiri dari berbagai basis media di dalamnya seperti teks berupa huruf, kata sampai pada kalimat pada tiap tahapan materi, gambar, berupa simbol-simbol serta contoh gambar pada tiap materi, audio, berupa backsound maupun suara pendukung dalam tiap materi, dan animasi, berupa ilustrasi cerita yang ada pada tahap materi kalimat
- b. Berfikir interaktif: Navigasi yang ada pada multimedia memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna sesuai dengan sistem yang berlaku
- c. Bersifat mandiri: Multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk video ini membantu pengguna atau siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca dengan mengembangkan daya aktif siswa dalam belajar mandiri dirumah⁸.

E. Membaca Permulaan

1. Pengertian Membaca Permulaan Untuk Anak SD/MI

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis⁹. Dalam proses tersebut, kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas sehingga makna kata-kata akan dapat diketahui. Jadi menurut Hodgson yang dikutip oleh Ahmad membaca merupakan proses

⁸ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Y rama Widya, 2013), 15.

⁹ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: PT Renika Cipta, 2009), 6.

memahami bahasa tulis untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis.

Oleh sebab itu, membaca bukan hanya melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, akan tetapi menginterpretasikan lambang, tanda, tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal. Membaca tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual, membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas dapat penulis tegaskan bahwa membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan teks bacaan hingga pembaca memahami isi atau makna yang terdapat dalam bacaan untuk memperoleh informasi dari bacaan tersebut.

2. Proses Membaca Terdapat Tiga Komponen Dasar

Berikut 3 komponen dasar dalam membaca yaitu:

1) Recording

Merujuk pada kata-kata dan kalimat kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyi yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan

2) Decoding

Decoding (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* inilah yang dipelajari dalam membaca permulaan di kelas awal.

3) *meaning*

Proses memahami makna (*meaning*) dipelajari dalam membaca lanjut di kelas tinggi.

Membaca permulaan merupakan membaca tahap awal belajar membaca. Pelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I dan II, III. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut.

Membaca permulaan berlangsung pada kelas-kelas awal, yaitu SD kelas I, II dan III. Penekanan membaca pada tahap ini adalah proses perseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi Bahasa. Sementara proses memahami makna (*meaning*) lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi. Dapat ditegaskan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal membaca yang diajarkan di kelas rendah (kelas awal) sekolah dasar. Fokus utama pada membaca permulaan ini yaitu menyuarakan hasil dari interpretasi tulisan atau simbol yang dilihat.

3. Hakikat Kemampuan Membaca Permulaan

Sesuai dengan hakikat membaca permulaan, maka kemampuan yang dipersyaratkan dalam membaca permulaan sebagai berikut:

- a) Membedakan bentuk huruf
- b) Mengucapkan bunyi huruf dan kata dengan benar
- c) Menggerakkan mata dengan cepat dari kiri ke kanan sesuai dengan urutan tulisan yang dibaca
- d) Menyuarakan tulisan yang sedang dibaca dengan benar
- e) Mengenal arti-arti tanda baca dan
- f) Mengatur tinggi rendah suara sesuai dengan bunyi, makna kata yang diucapkan, serta tanda baca¹⁰.

¹⁰ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: PT Renika Cipta, 2009), 6.

4. Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Membaca

¹¹Faktor-faktor penyebab yang dialami oleh setiap anak dapat disebabkan oleh sebagai berikut:

- a) Faktor internal pada diri anak itu sendiri atau faktor eksternal di luar diri anak yaitu: Faktor internal pada diri anak meliputi faktor fisik, intelektual dan psikologis
- b) Faktor eksternal di luar diri anak mencakup lingkungan keluarga dan sekolah. Banyak faktor yang menjadi penyebab disleksia antara lain genetik, problem pendengaran sejak bayi yang tidak terdeteksi sehingga mengganggu kemampuan bahasanya, dan faktor kombinasi keduanya. Namun, disleksia bukanlah kelainan yang tidak dapat disembuhkan.

5. Ruang Lingkup Proses Membaca Permulaan

Ruang lingkup dalam membaca permulaan pada anak SD/MI, seperti berikut ini:

- a) Lambang-lambang tulisan
- b) Penguasaan kosa kata untuk memberi arti
- c) Memasukan makna dalam kemahiran Bahasa

6. Tahap-Tahap Dalam Membaca Permulaan

Ada beberapa tahapan dalam membaca permulaan pada anak SD/MI yaitu:

- a) Tahap pertumbuhan kesiapan membaca

Pada tahap ini merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa untuk dapat mulai belajar membaca. Kompetensi itu misalnya dapat membedakan bentuk, warna, ukuran, arah dan sebagainya
- b) Tahap awal belajar membaca pengajaran

¹¹ Elga Andriana, *Mendampingi Siswa Dengan Kesulitan Belajar*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2014), 127.

Membaca pada tahap awal belajar membaca meliputi dua tahap yaitu membaca global, membaca unsur, dan membaca tanpa memikirkan unsur-unsurnya. Pada tahap membaca global, guru memperkenalkan kata-kata sederhana sebanyak-banyaknya untuk diamati. Membaca unsur menyangkut membedakan kata-kata dan mencari asosiasi antara huruf dan bunyi

c) Tahap perkembangan keterampilan membaca

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap membaca global dan membaca unsur dan juga disebut membaca tanpa memikirkan unsur-unsur. Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian membaca, maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses menafsirkan simbol dan lambang dalam bahasa yang diikuti oleh pengalaman pembaca.

Selanjutnya digunakan sebagai alat untuk menginterpretasikan simbol-simbol dan lambang-lambang sehingga menjadi suatu kata atau kalimat yang mempunyai makna. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah suatu aktivitas untuk mengenalkan rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa.

F. Disleksia

1. Pengertian Disleksia

Disleksia berasal dari Bahasa Yunani *dyslexia*, “*dys*” berarti kesulitan, “*lexis*” berarti kata-kata. Disleksia ringan adalah kesulitan belajar yang paling umum dan gangguan membaca yang paling dikenal. Ada kesulitan-kesulitan lain dalam membaca namun tidak berhubungan dengan disleksia. Disleksia ditandai dengan kesulitan belajar membaca dengan lancar dan kesulitan dalam memahami meskipun memiliki IQ normal atau di atas rata-rata. Dengan kata lain, disleksia merupakan kesulitan belajar yang

primer berkaitan dengan masalah bahasa tulisan seperti membaca, menulis, dan mengeja. Penyebab terjadinya disleksia ada dua faktor, yakni faktor genetik dan faktor di luar genetik. Faktor genetik merupakan penyebab utama seorang anak mengalami disleksia. Permasalahan mulai timbul karena pada anak usia sd itu sangat banyak ragam permasalahannya¹².

2. Ciri-Ciri Disleksia Ringan

Berikut adalah ciri-ciri anak yang mengalami disleksia:

- a) Satu kata bisa berulang kali diucapkan dengan bermacam ucapan
- b) Sulit mengeja kata atau suku kata yang bentuknya serupa, misal: b-d, u-n, atau m- n
- c) Ketika membaca anak sering salah melanjutkan ke paragraph berikutnya atau tidak berurutan
- d) Kesulitan mengurutkan huruf-huruf dalam kata mengeja yang dilakukan terus- menerus. Misalnya kata pelajaran diucapkan menjadi perjalanan
- e) Anak dengan disleksia adalah terjadi masalah pada konsentrasi, daya ingatnya jangka pendek (cepat lupa dengan instruksi), dan mengalami masalah dalam pengorganisasian, sehingga cenderung tidak teratur.
- f) Kurang memahami kata berirama
- g) Sering terbolak-balik dalam menyebutkan sebuah kata

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak disleksia ringan adalah anak yang mengalami gangguan dalam proses membaca. Namun tidak semua anak yang sulit dalam membaca dapat dikatakan anak disleksia.

¹² Olivia Bobi, *Disleksia Bukan Bodoh Bukan Malas Tetapi Berbakat*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001), 32.

3. Gejala Disleksia Ringan

Beberapa hal gangguan fungsi neurologis ringan yang dapat menyebabkan gangguan fungsi intelegenensia pada dasarnya dilakukan pengamatan pada gejala-gejala yang ditimbulkan seperti:

- a) Gangguan pada tempo urutan unit Bahasa yaitu gangguan pada pecandraan dan mengingat urutan huruf, suku kata dan bunyi
- b) Gangguan pada diskriminasi auditif yaitu pada membedakan bunyian
- c) Gangguan pada seleksi pencandraan atau seleksi perhatian yaitu membedakan mana latar belakang dan mana figure utama
- d) Gangguan pada visio-spatial organisasi misalnya kiri kanan, orientasi ruang
- e) Gangguan pada pengenalan melalui panca indera taktil yaitu pengenalan figur melauli peradaban¹³.

4. Karakteristik Anak Berkesulitan Membaca

¹⁴Karakteristik kesulitan belajar membaca menurut Saunders yang dikutip oleh Shodig mengemukakan perilaku anak yang mengalami kesulitan belajar yakni sebagai berikut :

- a) Membaca secara lamban, Turun naiknya intonasi dalam membaca, dan kata demi kata
- b) Sering membalik huruf-huruf dan kata-kata
- c) Pengubahan huruf pada kata
- d) Kacau terhadap kata-kata yang hanya sedikit, berbeda susunannya, misal: bau, buah, batu, buta
- e) Sering menebak dan mengulangi kata-kata dan frasa.

¹³ Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar Dan Mengajar*, (Serang: CV Cahaya Minolta, 2017), 102.

¹⁴ Hidayatullah dkk, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang: Lembaga Penjaminan Mutu Institut Agama Islam Negri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2014), 5.

G. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Aldila Rendra Rovigo (2019) dalam penelitian yang berjudul "Pendekatan Pengembangan Aplikasi VAKT Terhadap Kemampuan Membaca Untuk Anak Kesulitan Belajar". Judul tersebut memiliki kesamaan yakni materi yang dibahas yaitu membaca permulaan, dan adapun perbedaannya yaitu pada jenis model penelitiannya dan subjek penelitian serta media yang digunakan. Berikut uraian hasil penelitian Aldila Rendra Rovigo.

Kemampuan membaca anak pada saat pretest sebelum diberikan perlakuan mendapat nilai rata-rata 67,70. Karena Hampir semua anak kesulitan belajar mempunyai kekurangan dalam pemahaman materi belajar serta kurangnya konsentrasi anak. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan pembelajaran untuk anak kesulitan belajar diperlukan materi yang menarik dan meningkatkan kemauan anak untuk belajar berkonsentrasi.

Berdasarkan hasil post-test dengan menggunakan video interaktif didapat skor 78,46 dari hal tersebut bisa kita lihat perbedaan yang diperoleh dari rata-rata hasil observasi awal/pre-test yang mendapat skor 67,70 menjadi 78,46 saat hal ini terbukti pada hasil penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan video vak digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Simpulannya dari penelitian yang telah dilakukan yakni dibuktikan bahwa $Z_h = 2,20$ lebih besar dari pada nilai kritis $Z_t 5\%$ yaitu 1,96 ($Z_h > Z_t$), pada taraf kesalahan 5% yang artinya ada pengaruh metode pengembangan video VAKT terhadap kemampuan membaca anak kesulitan belajar di SDN Wedi Gedangan Sidoarjo¹⁵.

¹⁵ Aldi Rendra Rovigo, "Pendekatan Pengembangan Aplikasi VAKT Terhadap Kemampuan Membaca Untuk Anak Kesulitan Belajar", *Jurnal Pena Ilmiah* 2 (1) (2017): 34-36.

2. Selain penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh Nurulita Fajarwati dan Sujarwanto.

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitiannya yaitu anak disleksia berat, sedangkan skripsi ini dibuat untuk anak-anak yang tidak bisa membaca, Dan persamaan dari penelitian ini yaitu memiliki kesamaan pada media yang digunakan. Berikut isi dari jurnal Nurulita Fajarwati sebagai berikut.

Terbukti berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam pengembangan multimedia berbasis video interaktif dengan model RND ini, Dapat disimpulkan bahwa: Hasil pre test keterampilan membaca permulaan siswa disleksia berat, sebelum dilakukan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan video interaktif rata-rata sebesar 50,5%. Hasil pos test keterampilan membaca permulaan siswa disleksia ringan setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan video interaktif rata-rata sebesar 71,3%. Dari hasil perubahan tersebut berarti terjadi peningkatan keterampilan membaca permulaan pada siswa disleksia berat sebesar rata-rata 20,8%¹⁶.

3. Hasil penelitian Puput Fauziah (2019) dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Multimedia Video Interaktif Cerdas Belajar Baca Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia Ringan"¹⁷.

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi perkembangan pada subjek dalam kemampuan membaca permulaan yang dicapai pada fase baseline (A1)

¹⁶ Nurulita, Fajarwati, dan Sujarwanto, "Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Disleksia Berat", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Nusantara* 3 (2) (2020): 6-7.

¹⁷ Puput Fauziah, "Penggunaan Multimedia Interaktif Cerdas Belajar Baca Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia Ringan". *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 2 (3) (2019): 75-76.

selama 4 kali sesi, fase intervensi selama 8 kali sesi dan fase baseline 2 selama 4 kali sesi.

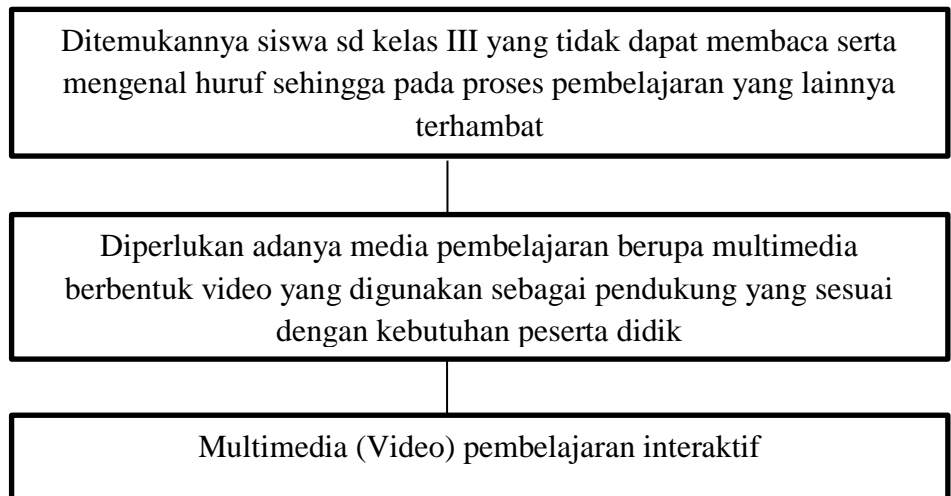
Pada fase baseline (A1) tidak terjadi perubahan pada kemampuan membaca, persentase yang dicapai subjek pada sesi pertama sampai sesi ke 4 adalah 10 %. Pada fase intervensi (B) subjek meraih persentase tertinggi yaitu 85% pada ke 7 dan ke 8. Sedangkan persentase terendah terjadi pada sesi ke 2 yaitu 60%.

Pada fase baseline 2 (A2) subjek mendapatkan persentase tertinggi pada sesi ke 3 dan ke 4 yaitu sebesar 75%, sedangkan persentase terendah terjadi pada sesi pertama yaitu sebesar 65%. Mean level atau rata-rata perkembangan kemampuan membaca permulaan subjek pada fase baseline (A1) adalah sebesar 10%. Rata-rata pada fase intervensi (B) adalah sebesar 73,75% dan mean level pada fase baseline 2 (A2) adalah sebesar 71,25%. Melihat peningkatan tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan pengembangan multimedia interaktif cerdas belajar baca mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam membaca permulaan.

A. Kerangka Berpikir

Keterampilan membaca permulaan merupakan langkah awal bagi anak untuk dapat membaca dan memahami tulisan dengan baik. Selain itu, membaca merupakan faktor penting yang harus dimiliki anak untuk dapat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Pada dasarnya multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membantu anak berkesulitan membaca dalam melatih kemampuannya dalam membaca. Video dilengkapi dengan berbagai komponen seperti; teks, gambar, audio dan animasi sehingga meningkatkan minat dan memotivasi siswa dalam belajar membaca, selain itu agar membuat proses belajar terasa menyenangkan.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan selanjutnya akan dilakukan validasi melalui 2 tahap kepada ahli media dan ahli materi setelah dinyatakan layak selanjutnya dilakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian kepada siswa dan dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan. Hal ini digambarkan pada diagram alur berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hal diatas, Maka peneliti merasa penting untuk mengembangkan produk yakni multimedia (Video) pembelajaran interaktif yang diterapkan pada anak SD/MI untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa disleksia. Sehingga media tersebut dapat menunjang kelangsungan belajar membaca. Sehingga kemampuan membaca pada siswa kelas rendah akan meningkat.