

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan adalah kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran. Kemampuan membaca yang didapatkan oleh seseorang pada saat membaca permulaan akan berpengaruh pada terhadap kemampuan membaca lanjut. Kemampuan membaca permulaan dapat mendasari kemampuan membaca seseorang pada tahap selanjutnya. Kemampuan membaca permulaan ini menjadi dasar kemampuan membaca lanjut, karena itu kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian dari guru kelas (Hasanah & Nurhasanah, 2020).

Guru harus bisa memainkan perannya agar siswa menguasai keterampilan membaca dan menulis. Dalam pembelajaran di kelas I, setiap buku pelajaran yang dimiliki oleh siswa pasti terdapat bacaan maupun tulisan-tulisan yang nantinya harus dibaca dan dipahami oleh siswa. Apabila siswa sudah bisa membaca maka mereka akan lebih mudah menguasai materi pelajaran. Kemampuan membaca siswa kelas I dapat diperoleh dari kegiatan membaca permulaan yang diajarkan oleh guru di awal-awal masa persekolahan. Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar dimulai dengan mengenal huruf vokal dan konsonan, kemudian siswa dapat

menggabungkan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata dan mengejanya dengan baik.

Membaca permulaan yang di laksanakan di kelas I adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Darneti, 2023). Kemampuan membaca permulaan sangat krusial dalam dominasi mata pelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, semua peserta didik perlu diupayakan supaya dapat membaca menggunakan lancar, tetapi tak jarang ditemui masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan (Witri et al., 2022).

b. Manfaat Membaca Permulaan

Membaca permulaan memiliki manfaat yang luas dan penting bagi perkembangan pribadi dan intelektual seseorang. Berikut beberapa manfaat utamanya:

a. Peningkatan Pengetahuan

Membaca memberikan akses pada informasi baru dan beragam dari berbagai topik. Ini membantu memperluas pengetahuan tentang dunia, budaya, sejarah, ilmu pengetahuan, dan banyak lagi.

b. Peningkatan Kemampuan Berpikir

Membaca memperkuat kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Proses memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi teks membantu melatih otak untuk berpikir secara lebih kompleks dan mendalam.

c. Perkembangan Kemampuan Berbahasa

Membaca secara konsisten membantu memperbaiki keterampilan berbahasa, termasuk pemahaman tata bahasa, perbendaharaan kata, dan pemahaman konteks.

d. Peningkatan Imajinasi dan Kreativitas

Dengan membaca berbagai jenis karya sastra, baik fiksi maupun non-fiksi, seseorang dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka. Ini membantu dalam memecahkan masalah dan menghasilkan ide-ide baru.

e. Mengurangi Stres dan Meningkatkan Kesejahteraan Mental

Membaca dapat menjadi alat yang efektif untuk menghilangkan stres dan kegelisahan. Sambil membaca, seseorang dapat teralihkan dari masalah sehari-hari dan menemukan ketenangan.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Selain mempunyai manfaat ternyata kemampuan membaca permulaan juga mempunyai faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan seseorang. Berikut adalah faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan seseorang :

a. Kemampuan Bahasa

Kemampuan bahasa seseorang, termasuk pemahaman kosakata dan tata bahasa, memengaruhi kemampuan mereka untuk memahami teks yang mereka baca. Kemampuan bahasa anak itu sangat penting karena bahasa anak yang dimiliki akan digunakan untuk berkomunikasi. Jika kemampuan bahasa anak masih kurang atau belum sempurna maka komunikasi anak

juga masih kurang baik (Herawati & Katoningsih, 2023). Seseorang yang memiliki perbendaharaan kata yang kaya dan pemahaman tata bahasa yang baik cenderung lebih mampu memahami permulaan teks dengan baik.

b. Konteks Budaya dan Pengetahuan

Latar belakang budaya dan pengetahuan seorang pembaca juga memainkan peran penting. Seseorang yang memiliki pemahaman yang baik tentang konteks budaya atau topik yang dibahas dalam sebuah teks akan lebih mudah memahami permulaannya.

c. Konsentrasi dan Fokus

Tingkat konsentrasi dan fokus seseorang saat membaca juga mempengaruhi kemampuan mereka untuk memahami permulaan teks. Gangguan eksternal atau kecemasan dapat mengganggu fokus dan menyulitkan pemahaman.

d. Keterampilan Berpikir Kritis

Kemampuan untuk berpikir kritis sangat penting dalam memahami sebuah teks. Seseorang yang terbiasa menganalisis dan mengevaluasi informasi secara kritis akan lebih mampu memahami tujuan dan pesan yang disampaikan dalam permulaan teks. Keterampilan berpikir kritis merupakan suatu kompetensi yang harus dilatihkan pada peserta didik karena keterampilan ini sangat diperlukan untuk bersaing dalam kehidupan di abad 21 (Susilowati et al., 2017).

e. Motivasi dan Minat

Tingkat motivasi dan minat seseorang terhadap topik yang dibahas dalam sebuah teks dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk memahami permulaannya. Seseorang yang sangat tertarik pada topik tersebut cenderung lebih termotivasi untuk memahami permulaan teks dengan lebih baik.

f. Pengalaman Membaca Sebelumnya

Pengalaman membaca sebelumnya juga memainkan peran penting. Seseorang yang telah terbiasa membaca dan memiliki pengalaman membaca yang luas akan lebih terampil dalam memahami permulaan teks baru.

g. Kualitas dan Kesulitan Teks

Tingkat kesulitan dan kejelasan sebuah teks juga mempengaruhi kemampuan seseorang untuk memahami permulaannya. Sebuah teks yang jelas dan mudah dipahami akan lebih mudah dipahami permulaannya dibandingkan dengan teks yang rumit atau ambigu. Memahami faktor-faktor ini dapat membantu seseorang untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami permulaan sebuah teks.

2. Media

a. Pengertian Media

Media menurut bahasa latin mempunyai arti perantara atau pengantar, sehingga bisa diartikan bahwa arti dari media itu sendiri adalah sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah

berarti perantara atau pengirim pesan (Fadilah et al., 2023). Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa dan ketrampilan atau kemampuan untuk memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah perangkat fisik yang menyampaikan konten pembelajaran kepada siswa.

Perangkat fisik yang digunakan misalnya perangkat video dan audio, komputer dan perangkat lainnya. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran.

b. Manfaat Media

Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan komunikasi, maka, media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan saat pembelajaran berupa penyaluran pesan. Tujuannya adalah agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran tentu akan memberikan manfaat bagi proses belajar siswa. Media juga dapat membantu mengajarkan konsep-konsep abstrak sehingga akan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Dalam pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung penggunaan media yang tepat (Hasiru et al., 2021).

Selain untuk membantu dalam proses belajar mengajar, media juga digunakan untuk mengatasi kebosanan siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada siswa melalui penggunaan media (Rahma, 2019). Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya bisa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga jika mengajar pada setiap jam pelajaran siswa bisa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain sebagainya.

c. Jenis Media

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis media, diantaranya terdapat tiga macam media yang biasa dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Berikut penjelasan dan contohnya.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri dari media yang bisa diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan. Beberapa contoh media visual adalah gambar/foto, sketsa,

diagram, peta konsep, grafik, kartun, poster, peta atau globe dan papan buletin

b. Media Audio

Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Beberapa media yang dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita mekanik hingga laboratorium bahasa.

c. Media Audiovisual

Media Audiovisual adalah kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audiovisual adalah program televisi, video pendidikan, instruksional, program slide suara dan sebagainya. Perkembangan teknologi semakin pesat, sekarang ini banyak teknologi mulai digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat di gunakan oleh guru.

Media pembelajaran digital yang populer digunakan di Indonesia diantaranya media pembelajaran berbasis games. Akan tetapi banyak guru yang tidak mengetahui dan tidak menguasai media pembelajaran digital berbasis games dalam proses pembelajaran dan pemberian tugas.

3. Media Wordwall

Media pembelajaran digital berbasis games yang melibatkan pembelajaran salah satunya seperti *games wordwall*. Wordwall merupakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital yang bisa

menumbuhkan karakter disiplin pada siswa sekolah dasar. Berkat fitur yang menarik dan variatif, siswa menjadi lebih semangat untuk belajar sehingga aplikasi *game wordwall* dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa (Utami et al., 2022).

Wordwall adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis tes yang menyenangkan. Karena dengan *Wordwall* berbagai model permainan dapat dibuat (Fadhillah, 2022). Berikut ini adalah salah satu fitur di dalam media *wordwall* yang peneliti gunakan dalam penelitian tindakan kelas.



Gambar 2.1 Cuplikan Media *Wordwall*

Media *wordwall* mempunyai kelebihan dalam proses pembelajaran dan berikut adalah beberapa kelebihan menggunakan *wordwall* dalam konteks pembelajaran. *Wordwall* menyediakan beragam aktivitas yang interaktif dan menarik bagi siswa, seperti permainan kata, teka-teki, dan *flashcards*, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar mereka. *Wordwall* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran jarak jauh, karena guru dapat

membuat dan membagikan aktivitas secara *daring* kepada siswa di mana pun mereka berada.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah struktur konseptual yang digunakan untuk mengorganisir, memahami, dan menganalisis informasi. Ini membantu dalam mengembangkan gagasan, membuat keputusan, dan memecahkan masalah dengan cara yang terstruktur dan sistematis. kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang memuat perpaduan antara teori dengan fakta, observasi, dan kajian kepustakaan, yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Syahputri et al., 2023).

Pembelajaran membaca di SD memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa. Keterampilan membaca siswa yang diperoleh pada kelas I menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya. Masih banyak siswa kelas I yang mengalami kesulitan dalam membaca. Rendahnya keterampilan membaca permulaan disebabkan oleh banyak faktor baik dari siswa, guru, maupun lingkungan. Salah satu masalah dalam pembelajaran membaca adalah metode pembelajaran yang sebenarnya sudah baik akan tetapi perlu adanya variasi yang. Dari permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk menerapkan metode yang bervariasi dan sesuai dengan kondisi siswa.

Metode pembelajaran membaca permulaan yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode media *wordwall*. Melalui metode ini siswa bisa belajar merangkai huruf menjadi suku kata dan kata, dan juga belajar menguraikan kata menjadi suku kata dan huruf. Melalui metode media

wordwall diharapkan siswa menjadi lebih mudah dalam belajar membaca permulaan, sehingga keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar dapat meningkat. Bagan kerangka berpikir implementasi metode media *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar adalah sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu pernyataan atau anggapan awal yang diajukan untuk diuji kebenarannya melalui proses penelitian ilmiah. Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, guru membuat rencana tindakan atau yang sering disebut dengan rencana perbaikan dalam bentuk hipotesis tindakan (Machali, 2022). Hipotesis biasanya dirumuskan berdasarkan pengamatan, literatur, atau teori yang ada, dan berfungsi sebagai landasan bagi proses penelitian untuk menguji kebenarannya secara empiris. Dalam merumuskan hipotesis tindakan, harus berdasarkan dengan teori pembelajaran dan pendidikan, serta hasil penelitian, hasil diskusi dengan teman dan para pakar, serta pengalaman simulasi sebelum dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas (Sitorus, 2021). Berdasarkan teori di atas, peneliti mengajukan hipotesis tindakan ini adalah bahwa penerapan media *wordwall* meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I Sekolah dasar.