

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model *Discovery Learning* Berbantuan Kartu bergambar

a. Pengertian *Discovery Learning* (DL)

Menurut Khasinah (2021) menjelaskan bahwa DL salah satu di dalam proses pembelajarannya siswa harus memecahkan masalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru. Model DL adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mempelajari teori-teori dan memiliki pemikiran yang luas (Sartunut, 2022). Menurut Dafrita (2017), DL adalah model pembelajaran dimana siswa harus aktif pada pembelajaran berlangsung dan merupakan metode pembelajaran yang berdasar pada inkuiri.

Maka data disimpulkan model DL adalah di dalam proses pembelajaran siswa dituntut aktif dan pentingnya pemahaman ilmu pengetahuan baru yang harus diterima oleh siswa. Bahan ajar yang diberikan oleh guru berupa pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa. Sehingga siswa mendapat ilmu pengetahuannya melalui penemuan sendiri.

b. Karakteristik *Discovery Learning* (DL)

Menurut Fajri (2019) karakteristik model DL ada kesamaan dengan penelitian Arika, tetapi ada yang berbeda pada poin 1, sebagai berikut : a) mengeksplorasi dan memecahkan masalah sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru dari pengalaman nyata.; b) Pembelajaran di dalam kelas masih terpusat pada guru disebut juga pembelajaran satu arah. Guru berperan sebagai pembimbing yang menyediakan sumber informasi bagi siswa; c) Kegiatan bertujuan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang ada. Penerapan model DL dalam pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih meningkat, terutama siswa SD.

c. Tujuan Model *Discovery Learning* (DL)

Tujuan secara umum model pembelajaran DL adalah untuk membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya seperti bertanya dan menemukan solusi yang memuaskan keinginan mereka, mengumpulkan informasi, mengolahnya, dan mampu menarik kesimpulan (Nurhadi & Alfitry, 2020). Terdapat pendapat lainnya yang memaparkan bahwa model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas kognitif siswa, menumbuhkan motivasi di dalam dan diluar dirinya, dan mengajarkan siswa mengungkap dan mengembangkan ide (Suminar & Meilani, 2016). Berdasarkan pada

pendapat yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model DL memiliki tujuan utama yaitu menunjang siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dalam memecahkan masalah dengan menemukan solusi secara mandiri yang dapat diperoleh dari upaya berpikir kritis dan mengemukakan pendapat.

d. Kelebihan Dan Kelemahan *Discovery Learning* (DL)

Menurut Darmawan & Dinn (2018) Model DL terdapat kelebihan sebagai berikut : 1) Mendukung siswa dalam upaya peningkatan penyempurnaan keterampilan kognitif untuk mendukung kesuksesan pembelajaran; 2) Membuat siswa merasa Bahagia, sebab dapat memecahkan masalah yang berhasil; 3) Membuat perkembangan siswa cepat sesuai kecerdasan dan gaya belajar; 4) Mempunyai rasa percaya diri untuk memecahkan masalah secara berkelompok; dan 5) Setiap pembelajaran siswa mendapat ilmu pengetahuan yang baru.

Edeltrudis (2018) kelebihan dari model *Discovery Learning* (DL), yaitu: 1) Siswa diberi pengalaman belajar; 2) Siswa mencari sumber belajar kecuali buku untuk mengembangkan inspirasi yang ada di otaknya; dan 3) Meningkatkan rasa percaya diri siswa dan menumbuhkan kerja sama diantara siswa.

Kelemahan model DL, yaitu: 1) Siswa tidak aktif akan kesulitan menangkap hubungan antara yang diucap dan ditulis sehingga membuat siswa kecewa; 2) Model ini dinilai kurang efektif apabila digunakan

untuk mengajar siswa yang jumlahnya banyak karena membutuhkan waktu yang cukup lama dalam prosesnya; dan 3) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman.

e. Langkah-Langkah *Discovery Learning* (DL)

Menurut Prasetyo & Abduh (2021) penerapan model DL terdapat enam Langkah utama: 1) Pemberian rangsang (*stimulation*), 2) Identifikasi masalah yang dilakukan oleh siswa (*problem statement*), 3) Kegiatan mengumpulkan data yang diperlukan (*data collection*), 4) Mengolah data (*data processing*), 5) Pembuktian (*verification*), dan 6) Penarikan kesimpulan (*Generalization*).

Tabel 2. 1 Langkah model Discovery Learning

Tahap	Pelaksanaan
Pemberian rangsang (<i>stimulation</i>)	proses mengajar dengan cara mengajukan pertanyaan, merekomendasikan materi pemahaman, dan kegiatan yang berorientasi pada persiapan untuk memecahkan permasalahan.
Identifikasi masalah oleh siswa (<i>problem statement</i>)	siswa diberikan kesempatan untuk melakukan identifikasi permasalahan yang dinilai relevan terhadap bahan pelajaran. Selanjutnya, permasalahan tersebut dipilih dan dirumuskan berbentuk hipotesis (jawaban sementara dari permasalahan).
Kegiatan mengumpulkan data (<i>data collection</i>)	Siswa diminta untuk mengumpulkan beberapa informasi dengan membaca teks dan materi, mewawancarai sumber, melakukan uji coba, dan kegiatan lainnya. Tahap ini mereka kurang memiliki jawaban atau menunjukkan benar tidaknya hipotesis.
Mengolah data (<i>data processing</i>)	Setelah data diperoleh, siswa kemudian mendiskripsikan dikenal sebagai pengolah data. Semua informasi yang diperoleh sendiri yang selanjutnya ditafsirkan.
Pembuktian (<i>Verification</i>)	Siswa sekarang melakukan analisis terperinci untuk menunjukkan apakah hipotesis yang mereka buat sebelumnya benar atau tidak. Dengan hubungan pada hasil pengolahan data.
Penarikan kesimpulan (<i>Generalization</i>)	Siswa melakukan penarikan kesimpulan untuk dijadikan sebagai prinsip umum dan berlaku untuk setiap permasalahan dengan orientasi yang sama dengan mempertimbangkan hasil verifikasi.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media bukan hanya berupa buku tetapi hal supaya siswa memperoleh pengetahuan baru. Kata media berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara. Menurut Kustandi & Darmawan (2021) media merupakan serangkaian pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan atau sumber sasaran dimana pesan tersebut berupa pesan pengajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan oleh guru supaya siswa memahami apa yang diajarkan guru dan untuk menunjang proses pembelajaran (Fahira Arsyaf et al., 2022). Sesuai dengan penjelasan diatas, dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang menunjang proses pembelajaran dimana berfungsi untuk menjelaskan pesan yang terkandung dalam bacaan supaya tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

b. Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar ini membuat siswa belajar sambil bermain. Sehingga dengan adanya media kartu bergambar ini diharapkan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang. Menurut Safitri et al., (2021) media kartu bergambar adalah media berupa kartu yang tidak hanya berupa tulisan namun juga terdapat gambar digunakan untuk

bermain sehingga menjadikan siswa tertarik untuk mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Kartu bergambar biasanya memiliki ukuran 12 cm x 8 cm atau dapat dikustomisasi dengan disesuaikan ukuran kelas yang digunakan (Samsuri, 2018).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan kartu bergambar adalah media edukasi yang berupa kartu yang didalamnya berisi gambar animasi dan kata memiliki ukuran yang bisa disesuaikan.

c. Karakteristik Media Kartu Bergambar

Menurut Akbar (2022) media kartu bergambar memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Digunakan secara kilas
- 2) Berbentuk persegi Panjang
- 3) Terdiri dari dua sisi atau bagian
- 4) Menyajikan informasi berupa tulisan, gambar
- 5) Informasi antar kartu dengan kartu lainnya memiliki keterkaitan
- 6) Dipergunakan mengingat hal-hal yang sifatnya dasar
- 7) Kartu ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok

d. Kelebihan Dan kelemahan Media kartu bergambar

Kelebihan media kartu bergambar menurut (Zubaidillah et al., 2019) sebagai berikut:

- 1) Bersifat fleksibel, yaitu dengan ukurannya yang cenderung kecil maka dapat disimpan di tas dan mudah untuk digunakan dimanamana sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Praktis, yaitu dalam penggunaannya sangat mudah, tidak memerlukan tahapan yang rumit. Kita dalam menggunakannya hanya perlu menyusun urutan gambar dengan disesuaikan kebutuhan dan keinginan. Hal yang perlu diperhatikan adalah posisi gambar, pastikan tidak terbalik. Apabila media telah selesai digunakan, media tersebut disimpan kembali dengan cara diikat maupun dimasukkan dalam kotak agar terlihat lebih rapi.
- 3) Mudah diingat, adanya gambar yang diberikan keterangan teks lebih memudahkan siswa dalam memahami dan menghafal suatu konsep yaitu nama sebuah benda dengan disertai ilustrasi gambar yang sesuai.
- 4) Menyenangkan, yaitu penyajian kartu bergambar dilakukan dengan permainan sehingga tidak membosankan dan mampu menarik keaktifan siswa.

Novita & Sundari (2020) kelebihan media kartu bergambar yakni sifatnya nyata sehingga guru dapat menjelaskan dalam proses pembelajaran dan terdapat kelemahan untuk kelompok besar masih susah untuk dijangkau karena ukurannya yang kecil dan hanya memfokuskan pada mata saja.

Menurut Lestari et.al., (2021) kelemahan media kartu bergambar sebagai berikut:

- 1) berfokus pada indera penglihatan saja.
- 2) hal ini tidak efektif jika tebakan terlalu rumit.
- 3) tidak cocok untuk kelompok besar jika ukuran kartu kecil.
- 4) sulit menemukannya karena berkaitan dengan sejarah masa lalu.

3. Kemampuan Membaca

a. Pengertian membaca

Menurut Almadiliana et al., (2021) membaca merupakan hal yang penting untuk mendapat informasi di media cetak. Kemampuan membaca harus melewati proses yang banyak, yaitu baca tulis di buku, selanjutnya memahami isi bacaan tersebut sehingga siswa dapat mengambil isi dari bacaan tersebut. Di dalam kemampuan membaca permulaan untuk anak-anak mulai dengan dikenalkan huru-huruf, kata kalimat-kalimat sederhana. Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang wajib untuk dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Tahap awal membaca dilakukan dengan memperkenalkan abjad A-Z yang selanjutnya diucapkan dan dihafalkan bunyinya sedangkan angka awal diberikan pada kelas bawah (SD) yaitu 1,-3 (Muammar, 2020).

Menurut Suparlan (2021) membaca merupakan penerjemahan dari simbol atau gambar dan suara yang dapat disusun menjadi sebuah kata yang memiliki makna. Setiap siswa harus menyukai membaca

karena mereka bisa mempelajari ilmu yang dipelajari sebelumnya secara mandiri. Membaca juga bisa menemukan gagasan kalimat untuk mengekspresikan diri.

Jadi dapat disimpulkan membaca adalah yaitu menyajikan dan memahami tulisan baik berupa kata atau kalimat, kemudian dilafalkan atau diucapkan, sehingga tulisan tersebut mempunyai makna tertentu dan pembaca memahami maknanya.

b. Membaca Permulaan

Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Fahmi (2018) memaparkan bahwa membaca permulaan merupakan tahap yang dilalui oleh siswa kelas I, II, dan III yang terdiri dari keterampilan dalam membaca huruf, suku kata, dan kalimat sederhana dengan tepat. Rahman & Haryanto (2014) memaparkan bahwa membaca permulaan didefinisikan sebagai membaca yang dilakukan oleh siswa ada jenjang sekolah dasar kelas I dan II dengan mempertimbangkan aspek pelafalan huruf, suku kata, dan kata-kata yang tepat, dimana selanjutnya mengubah tulisan tersebut dalam bentuk bunyi yang memiliki makna.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca permulaan adalah kemampuan siswa yang berada pada kelas rendah SD untuk membaca yang meliputi keterampilan membaca huruf, suku kata, dan tidak keliru dalam membedakan huruf yang hampir sama. Tahap ini menjadi kemampuan dasar bagi anak untuk bisa membaca

dengan lancar tanpa terbata-bata. Sehingga siswa tidak memiliki hambatan untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan

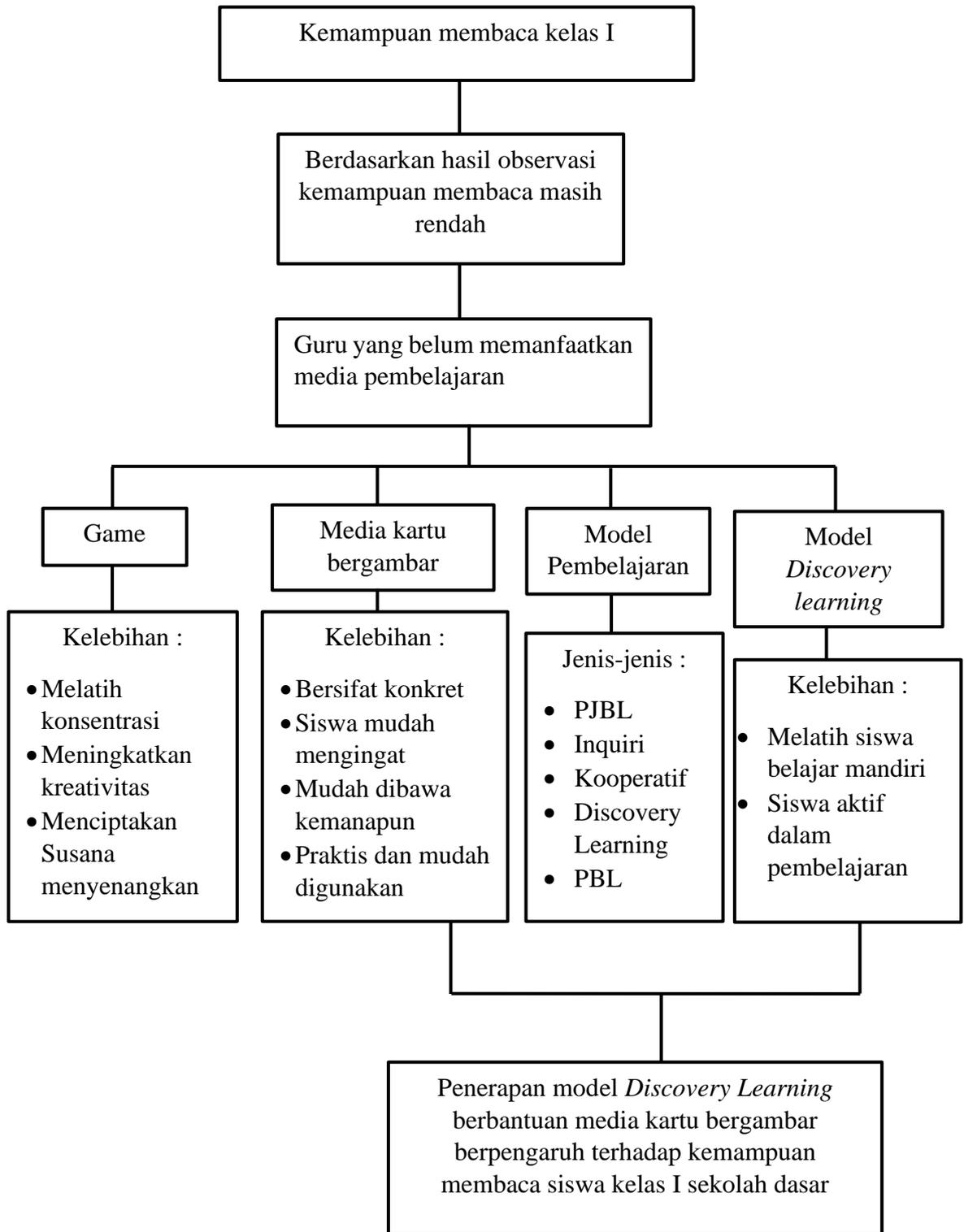
Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa indikator dari kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yaitu (1) Dapat mengenali simbol huruf vocal dan konsonan, (2) Dapat mengetahui kata dengan huruf awalan yang sama, (3) Dapat mengetahui perbedaan kata dengan suku awal yang sama, dan (4) Dapat merangkai suku kata dalam bentuk sebuah kata.

B. Kerangka Berpikir

Membaca adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan oleh pembaca supaya mendapat informasi berupa tulisan. Setiap siswa disekolah harus memiliki kemampuan membaca yang harus dikuasai. Guru harus memiliki kesabaran untuk mengajari siswanya membaca, karena setiap siswa butuh konsentrasi untuk mengingat jenis huruf dan akan menjadi kalimat jika disatukan atau disusun. Tetapi, tidak semua siswa bisa membaca dengan lancar terkadang juga dijumpai siswa yang belum bisa membaca. Meo et al., (2021) kesulitan membaca yang dialami oleh siswa penyebabnya adalah guru yang kurang memperhatikan siswanya sehingga berdampak kepada prestasi belajar sebab kesulitan mengikuti proses pembelajaran.

Siswa yang kesulitan membaca dipengaruhi oleh tidak ada alat bantu berupa media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Siswa kelas I SD pada dasarnya sedang berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga harus ada media pembelajaran yang nyata supaya mereka tertarik. Zahwa & Syafi'i (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran yaitu alat bantu yang disajikan untuk menyampaikan materi menimbulkan minat siswa tumbuh dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Media pembelajaran seperti buku masih banyak digunakan oleh guru dan menggunakan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa bosan dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Apalagi siswa I yang masih suka bermain, jadi guru harus menciptakan media pembelajaran yang inovasi. Media yang digunakan guru adalah media kartu bergambar. Media ini mengajak siswa belajar sambil bermain dan siswa juga akan termotivasi untuk belajar. Dari uraian diatas, bahwa media kartu bergambar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya (zaki & Saiman, 2021). Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir diatas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ada pengaruh signifikan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.