

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Membaca Teks Informasi

a. Definisi Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa sekolah dasar, karena melalui aktivitas membaca, anak dapat menguasai berbagai mata pelajaran dengan lebih baik, yang berarti membaca merupakan sebuah komunikasi untuk dapat menyerap dalam pembelajaran (Syari'at & Sukartiningsih, 2022). Menurut Hasma et al., (2015) keterampilan membaca adalah kemampuan memahami bacaan, mulai dari tingkat kata, kalimat, paragraf, hingga pemahaman menyeluruh secara kritis dan evaluatif terhadap isi bacaan. Keterampilan membaca merupakan sebuah kunci keberhasilan dalam belajar siswa, semakin baik keterampilan membacanya, semakin baik pula prestasi belajarnya (Salsabillah et al., 2023).

Membaca adalah kunci prioritas dalam belajar, yang mengharuskan siswa mengenal huruf, kata, dan kalimat untuk memahami teks bacaan (Lathifah & Fradana, 2023). Membaca merupakan kemampuan yang mendasar sebagai bekal untuk mempelajari segala hal, dalam literasi merupakan bentuk pembelajaran

yang sangat menarik dan penting bagi guru serta siswa agar suatu pembelajaran mudah dipahami saat melakukan kegiatan membaca, menulis maupun berkomunikasi (Hermawan & Rumaf, 2020). Keterampilan membaca akan digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Kemampuan ini berperan penting sebagai kunci kesuksesan hidup seseorang, karena segala informasi dan pengetahuan diperoleh melalui kegiatan membaca.

Berdasarkan uraian diatas, kesimpulannya keterampilan membaca yaitu keterampilan dasar yang menjadi proses penting dalam pembelajaran, karena dengan membaca siswa lebih mudah untuk memahami dan menemukan informasi penting dalam bacaan.

b. Indikator Keterampilan Membaca

Menurut (Maulana & Hasanah, 2025) indikator pada keterampilan membaca antara lain:

- 1) Kemampuan menangkap isi bacaan.
- 2) Kemampuan meringkas bacaan.
- 3) Kemampuan menceritakan kembali isi bacaan.
- 4) Kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan.

c. Teks Informasi

Menurut Daulay et al., (2021) teks adalah kesatuan bahasa yang memiliki isi dan bentuk. Teks informasi merupakan sebuah atau beberapa buah teks yang berisi beberapa atau banyak data dan fakta

yang ketika didapat, diproses, setelah diproses dilakukan pengelolaan sedemikian rupa, sehingga hasil yang didapat menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi pembacanya (Julaeha & Altafzani, 2021). Menurut Sun'iyah (2022) teks informasi bertujuan menyajikan fakta, data, dan informasi ilmiah untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa teks informasi berperan penting dalam menyampaikan data dan fakta yang terstruktur agar mudah dipahami pembacanya. Teks informasi bisa berupa teks berita.

2. Media Kartu Bergambar Berbasis *Google Sites*

a. Definisi Kartu Bergambar

Menurut Yasbiati et al., (2017) bahwa kartu bergambar adalah kartu kecil berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi sebagai pengingat atau panduan bagi siswa terkait isinya. Media kartu bergambar merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dilengkapi huruf didalamnya (Nawafilaty, 2017). Penggunaan media kartu bergambar membuat materi lebih menarik karena informasi penting tersajikan dalam gambar (Musdalifah et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar adalah alat pembelajaran yang efektif untuk membuat proses belajar lebih mudah dipahami, karena menyajikan informasi

dalam bentuk visual yang menarik perhatian siswa. Dengan media ini, konsep-konsep sulit jadi lebih mudah dicerna, sehingga siswa bisa belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif di mana saja.

b. Definisi *Google Sites*

Google Sites adalah produk *Google* yang berfungsi sebagai alat pembuat situs web (Hadidi & Setiawan, 2021). *Google sites* merupakan salah satu media berbentuk situs *web* yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran (Pangesti & Rahayu, 2025). Menurut Adzkiya & Suryaman (2021) *google sites* adalah aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan karena hanya membutuhkan *handphone* dan internet, tanpa perlu mengunduh aplikasi, siswa dan guru dapat mengaksesnya melalui *google*. Melalui *Google Sites*, guru dapat mengintegrasikan beberapa tautan link materi dan soal kepada siswa (Mardin & Nane, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* yaitu produk *Google* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis situs web dengan akses mudah tanpa unduh aplikasi dan berfungsi untuk menyajikan materi serta soal pembelajaran.

c. Kelebihan *Google Sites*

Menurut Rasapta et al., (2022) kelebihan yang dimiliki *google sites* sebagai berikut:

- 1) *Google sites* dapat digunakan secara gratis.

- 2) Kemudahan dalam membuat *Google Sites* bagi pemula karena tidak menggunakan bahasa pemrograman.
- 3) Mendukung pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya.
- 4) Tersedia penyimpanan online gratis sebesar 100 MB untuk pengguna akun *Google* pribadi, bahkan penyimpanan tanpa batas untuk pengguna akun pembelajaran.
- 5) *Searchable* atau dapat ditelusuri menggunakan mesin pencarian *google* untuk mengindeks halaman halaman web yang telah dipasang.

d. Kekurangan *Google Sites*

Menurut Juhairiah et al., (2022) kekurangan *Google Sites* yaitu perangkat yang digunakan *Google Sites* harus terkoneksi dengan internet untuk mengakses tautan di dalamnya. *Google sites* juga memiliki kelemahan, diantaranya harus diakses secara online yang tergantung jaringan internet dan beberapa siswa mungkin kesulitan cara menggunakannya karena baru pertamakali (Suharsono, 2021).

3. Model Pembelajaran *discovery learning*

a. Definisi Model Pembelajaran *discovery learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran di mana siswa secara mandiri menemukan materi atau konsep yang akan dipelajari, sementara guru tidak menyajikan informasi secara lengkap (Dari & Ahmad, 2020). Selanjutnya, menurut Khasinah (2021) model

Discovery Learning adalah proses di mana guru mengarahkan siswa untuk menemukan, mengolah, menelusuri, dan menyelidiki. *Discovery learning* merupakan gaya belajar aktif berpartisipasi, bukan sekadar menerima pengetahuan secara pasif (Rahmi et al., 2024a).

Berdasarkan uraian tersebut maka, model *discovery learning* yakni model pembelajaran yang memerlukan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar untuk memecahkan masalah konseptual di setiap mata pelajaran yang akan diajarkan.

b. Sintaks Model *discovery learning*

Sintaks model *discovery learning* yang digunakan untuk tindakan dalam penelitian ini menurut (Rahmi et al., 2024b) yang pertama yaitu pemberian rangsangan; pada tahap awal guru menstimulasi rasa ingin tahu siswa melalui serangkaian pertanyaan. Kedua pernyataan/identifikasi masalah; ditahap ini siswa mengidentifikasi masalah dan mengajukan hipotesis atau dugaan sementara berdasarkan rangsangan yang diberikan oleh guru. Ketiga pengumpulan data; saat fase ini siswa mengumpulkan informasi yang diperlukan berupa hipotesis yang didapatkan. Keempat pengolahan data; pada tahap ini, siswa menganalisis dan mengolah data. Kelima pembuktian; pada tahap ini siswa membandingkan hasil data dengan hasil hipotesis awal untuk melihat kesesuaian dan keenam menarik

kesimpulan; pada tahap terakhir guru dan siswa menyimpulkan hasil percobaan tersebut.

c. Kekurangan dan Kelebihan Model *discovery learning*

Kelebihan model *discovery learning* menurut Yuliana (2018) yaitu 1) Membantu memperbaiki dan meningkatkan keterampilan serta proses kognitif siswa, 2) Memungkinkan siswa berkembang cepat sesuai dengan kecepatan masing-masing, 3) Meningkatkan tingkat penghargaan kepada siswa, karena adanya unsur diskusi, 4) Mampu menimbulkan rasa senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian, dan 5) Membantu siswa menghilangkan keragu-raguan karena mengarah pada kebenaran yang pasti.

Model *discovery learning* ini memiliki kekurangan diantaranya:

1) Menimbulkan anggapan bahwa siswa memiliki kesiapan berpikir untuk belajar. Bagi siswa dengan kemampuan kognitif rendah, akan sulit untuk berpikir abstrak atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi, 2) Kurang efisien untuk digunakan dalam mengajar pada kelas besar karena membutuhkan waktu lama dalam proses penemuan pemecahan masalah, 3) Harapan dari model ini dapat terhambat jika siswa dan guru terbiasa dengan metode lama (Safitri et al., 2022).

Berdasarkan pendapat diatas, kesimpulannya bahwa Model *discovery learning* efektif meningkatkan keterampilan kognitif dan personalisasi pengetahuan siswa melalui pembelajaran aktif, namun kurang efisien untuk siswa dengan hambatan akademik dan kelas besar karena memerlukan bimbingan intensif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2023) yaitu pengembangan media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I. Produk media ini dikembangkan berdasarkan hasil pengamatan saat proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan pendekatan biasa dan beberapakali guru hanya menggunakan buku paket dalam mengajar dikelas. Persamaan yang ada pada penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar menggunakan metode R&D. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada materi dan perancangan media digital kartu bergambar berbasis *Google Sites*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Purwati (2022) yaitu pengembangan media kartu bergambar (berbantuan *Google Sites*) dalam pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur kelas VII. Produk ini dikembangkan berdasarkan analisis bahwa selama pembelajaran, guru hanya menggunakan

media dari buku paket, video dari sumber *Google* atau referensi lain, sementara media kartu bergambar belum pernah digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya sama-sama mengembangkan media kartu bergambar berbasis *Google Sites*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada tingkatan kelas yaitu siswa fase B Sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2022) yaitu pengembangan media kartu soal matematika berbasis *Google Sites* materi kpk dan fpb pada siswa kelas IV SD. Produk ini dikembangkan atas hasil analisis bahwa guru hanya menggunakan *WhatsApp* untuk pengulangan dan pemantapan materi sehingga kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu keduanya sama-sama mengembangkan *Google Sites*. Perbedaannya terletak pada tampilan dan mapel yang akan diterapkan. Pada penelitian Putri menggunakan mapel matematika.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Jamaludin (2023) yaitu pengembangan media kartu bergambar pada pelajaran ipa untuk mengidentifikasi makhluk hidup. Media ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis, bahwa siswa dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi makhluk hidup. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama

mengembangkan media kartu bergambar. Perbedaanya, terletak pada penggunaan dan penerapan media digital yaitu *Google Sites*.

C. Kerangka Berpikir

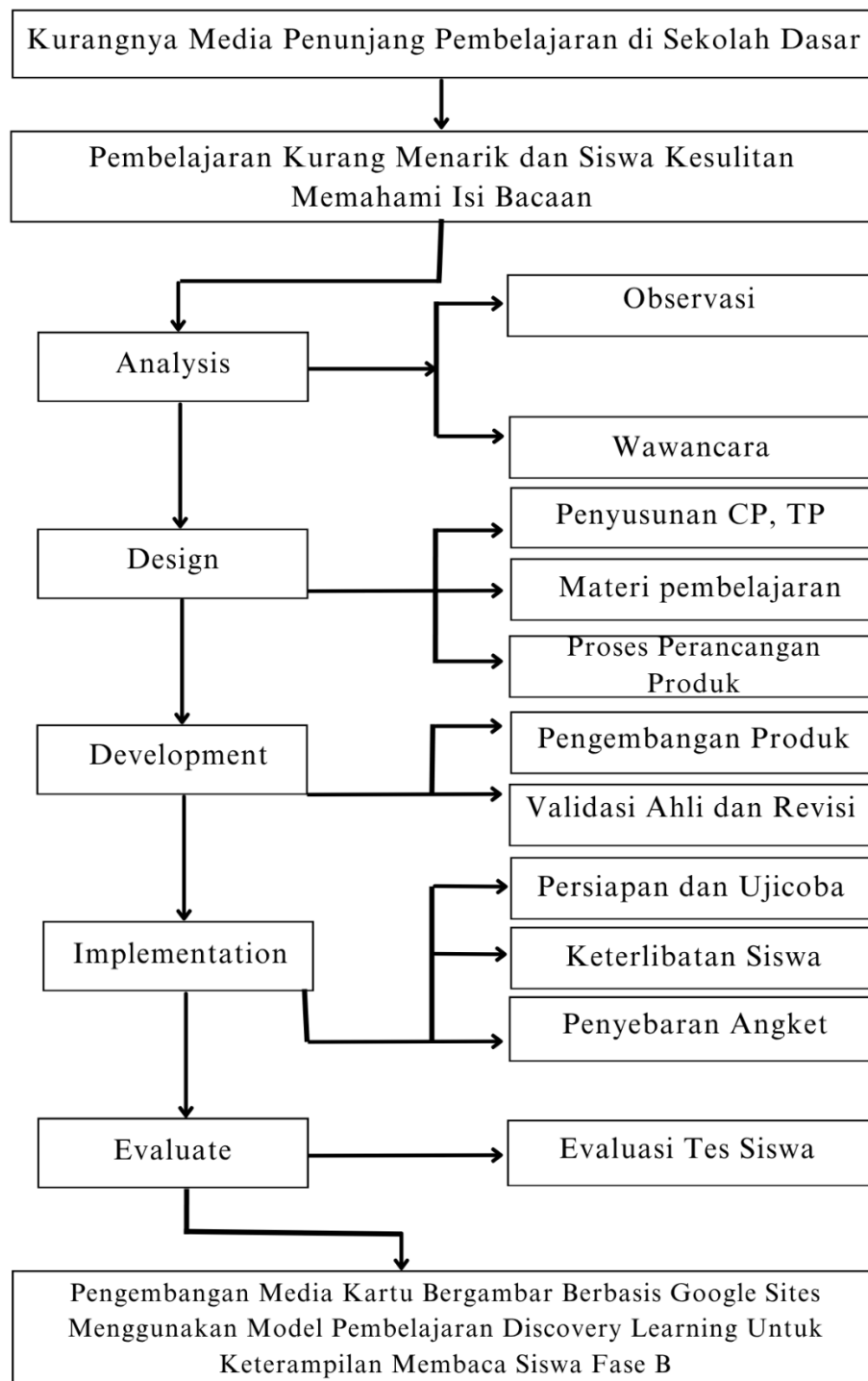
Penelitian ini disusun berdasarkan adanya sejumlah permasalahan yang ditemukan melalui kegiatan observasi di SDN Ngadirejo 02. Permasalahan tersebut meliputi masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital. Seiring pesatnya perkembangan teknologi dan besarnya potensi yang dimiliki, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan, salah satunya melalui media kartu bergambar berbasis *Google Sites*. Pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* memerlukan media pendukung pembelajaran terkait keterampilan siswa. Pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* telah diteliti sebelumnya, namun media tersebut perlu disesuaikan agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti berupaya menawarkan solusi dengan mengembangkan produk media digital untuk pembelajaran yakni *Google Sites*. Media ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan semangat serta pemahaman isi bacaan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa

lebih mudah menangkap makna, mengaitkan informasi, dan menyerap inti materi yang disajikan.

Penelitian ini yaitu mengembangkan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase B. Penelitian tersebut dilaksanakan di fase B yakni kelas III SDN Ngadirejo 02. Pengembangan media digital ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan semangat siswa dalam proses pembelajaran sekaligus menjadi motivasi bagi para guru di SDN Ngadirejo 02 untuk mampu mengembangkan media digital secara inovatif dan kreatif, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* dengan menggunakan model *discovery learning* dilaksanakan menggunakan metode pengembangan *research and development* (R&D) model ADDIE, yang mencaup 5 tahapan: *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluate*. Tahapan pertama, *analyze* terdiri dari observasi dan wawancara. Tahap selanjutnya, *design* meliputi penyusunan materi, tujuan pembelajaran dan proses perancangan produk. Tahapan ketiga *development* yang terdiri dari pengembangan produk, validasi ahli dan revisi para ahli. Tahap keempat, *implementation* media *Google Sites* yang telah divalidasi, bisa dilakukan pengujian mulai persiapan, uji coba di sekolah dasar, pelibatan responden, dan penyebaran angket. Tahap terakhir pengembangan adalah *evaluate*, yang mencakup evaluasi tes siswa dan hasil belajar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media kartu bergambar berbasis *Google Sites* menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk keterampilan membaca siswa fase b dapat terlaksana sesuai model pengembangan ADDIE.
2. Media kartu bergambar berbasis *Google Sites* mendapatkan penilaian yang valid melalui uji validitas yang dinilai oleh para ahli, sehingga layak digunakan.
3. Kartu bergambar berbasis *Google Sites* dengan menggunakan model *discovery learning* mendapatkan respons positif dari siswa dan guru, sehingga dapat dikatakan praktis saat digunakan dalam pembelajaran di kelas.