

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Membaca Permulaan

2.1.1 Pengertian Membaca Permulaan

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca (Andriani dan Elhefni, 2015).

Menurut Kuntarto (2013:7) menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan program pembelajaran yang diorientasikan kepada keterampilan membaca permulaan di kelas-kelas awal pada saat siswa mulai memasuki bangku sekolah di kelas 1 sekolah dasar, membaca permulaan merupakan menu utama.

Selanjutnya, Menurut Akhadiah (Zubaedah, 2013:7) menyatakan bahwa membaca permulaan hanya berlangsung selama dua tahun, yaitu untuk SD kelas I dan II bagi mereka membaca adalah kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut. Pengertian lainnya dijelaskan menurut Rasto (2018) menyatakan bahwa membaca permulaan didefinisikan sebagai aktivitas visual yang merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Simbol tulis tersebut berupa huruf, suku kata, kata dan kalimat.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hadiana dkk (2018) menjelaskan bahwa membaca permulaan ditekankan pada “menyuarakan” kalimat-kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan. dengan kata lain, siswa dituntut untuk mampu menerjemahkan bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Dalam hal ini, tercakup pula aspek kelancaran membaca. Siswa harus dapat membaca wacana dengan lancar, bukan hanya membaca kata-kata ataupun mengenali huruf-huruf yang tertulis.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan, membaca permulaan adalah membaca yang dilaksanakan di kelas I dan II, dimulai dengan membaca huruf, kata, dan kalimat sederhana. Dan menitik beratkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan sehingga siswa dapat membaca wacana dengan lancar.

2.1.2 Tahapan Perkembangan Membaca Permulaan

Menurut Siti Asmonah (2019) menuturkan bahwa keterampilan pertama dalam membaca diperoleh dari keterampilan sebelumnya. Tahapan perkembangan kemampuan membaca permulaan, yaitu: Tahap dasar (0), tahap 1, tahap 2, tahap 3, tahap 4. Pada tahap dasar ditandai ketika siswa mulai menguasai prasyarat membaca dan membedakan huruf dalam alphabet. Kemudian siswa dapat membaca beberapa kata yang sering ditemui seperti di buku, di televisi atau media lainnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa siswa sudah dapat membedakan antara pola huruf meskipun belum dapat mengerti kata itu sendiri.

Tahap 1, terjadi pada tahun pertama sekolah, siswa belajar kecakapan merekam fonologi (bunyi-bunyi bahasa) yang digunakan untuk menerjemahkan simbol-simbol kedalam suara dan kata-kata.

Tahap 2, siswa sudah belajar membaca dengan fasih dan menguasai hubungan dari huruf ke suara serta dapat membaca sebagian besar kata dan kalimat sederhana.

Tahap 3, siswa sudah bisa mendapatkan informasi dari materi yang tertulis. siswa akan belajardari buku yang mereka baca.

Tahap 4, kemampuan membaca siswa sudah sangat fasih. Siswa menjadi semakin memahami beragam materi bacaan dan menarik kesimpulan dari apa yang dia baca.

Kemampuan membaca permulaan untuk siswa berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Fantasi (*magical stage*), yaitu siswa mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya.
2. Tahap Pembentukan konsep diri (*self- concept stage*), yaitu siswa mulai memandang dirinya sebagai ‘pembaca’ terlihat keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa baku yang tidak sesuai dengan tulisan.
3. Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), yaitu siswa mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah ditemui sebelumnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, sudah mengenal tulisan kata-kata, dan sudah mengenal abjad.

4. Tahap pengenalan bacaan (*take off reader stage*), siswa mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponik, sematik, dan sintaksis). Juga sudah mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan.
5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*), yaitu siswa dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas. Orang tua dan guru masih harus tetap membacakan buku pada siswa. Tindakan tersebut dimaksudkan dapat mendorong siswa untuk memperbaiki bacaannya. Bantu siswa memilih bacaan yang sesuai.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, membaca permulaan adalah tahapan membaca paling awal sebelum membaca lancar dimulai siswa senang dengan buku dan aktivitas membaca, dapat membaca gambar, dapat mengenal kata-kata dan kalimat sederhana.

2.1.3 Jenis-Jenis Membaca Permulaan

Pada umumnya siswa yang duduk di kelas I, II, III dan IV proses membaca yang dilakukan adalah:

1. Membaca bersuara (membaca nyaring)

Yaitu membaca yang dilakukan dengan bersuara, biasanya dilakukan oleh kelas tinggi/besar. Pelaksanaan membaca keras bagi siswa Sekolah Dasar dilakukan seperti berikut:

- a. Membaca klasikal yaitu membaca yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu kelas
- b. Membaca perorangan yaitu membaca yang dilakukan secara individu

c. Membaca perorangan diperlukan keberanian siswa dan mudah dikontrol oleh guru. Biasa dilaksanakan untuk mengadakan penilaian

2. Membaca dalam hati

Membaca dalam hati yaitu membaca dengan tidak mengeluarkan kata-kata atau suara

3. Membaca teknik

Membaca teknik hampir sama dengan dengan membaca keras. Membaca teknik ialah cara membaca yang mencakup sikap, dan intonasi bahasa. Latihan-latihan yang diperlukan diantaranya:

- a. Latihan membaca di tempat duduk
- b. Latihan membaca di depan kelas
- c. Latihan membacakan, (Irdawati dkk, 2014)

2.1.4 Metode Membaca Permulaan

Ada beberapa metode yang dapat digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Metode abjad

Pada metode abjad, huruf diucapkan sebagai abjad (“a”, “be”, “ce”, “de”, dan seterusnya).

2. Metode Bunyi

Metode ini sebenarnya merupakan bagian dari metode eja. Prinsip dasar dan proses pembelajarannya tidak jauh berbeda dengan metode Eja/Abjad di atas. Perbedaannya terletak hanya pada cara atau sistem pembacaan atau perlafalan abjad (huruf-hurufnya).

3. Metode Suku Kata

Metode ini diawali dengan pengenalan suku kata seperti ba,bi,bu,bebo, ca,ci,cu,ce,co da,di,du,de,do dan seterusnya.

4. Metode Kata

Metode ini diawali dengan pengenalan kata yang bernakna, fungsional, dan kontekstual. Sebaiknya dikenalkan dengan kata yang terdiri dari suku kata terlebih dahulu.

5. Metode Global/ Kalimat

Irdawati dkk (2014) mendefinisikan bahwa metode global adalah cara belajar membaca kalimat secara utuh. Metode global didasarkan pada pendekatan kalimat. Caranya ialah guru mengajarkan membaca dengan menampilkan kalimat dibawah gambar.

2.1.5 Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan pembelajaran membaca permulaan pada dasarnya ialah memberi bekal pengetahuan dan keterampilan kepada siswa untuk mengenalkan menangkap isi bacaan dengan baik (Hadiana dkk, 2018). Secara rinci pembelajaran pengenalan membaca permulaan bertujuan sebagai berikut:

1. Memupuk dan mengembangkan keterampilan siswa untuk memahami dan mengenalkan cara membaca dengan benar
2. Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengenal huruf-huruf
3. Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa
4. Memperkenalkan dan melatih siswa mampu membaca sesuai dengan teknik-teknik tertentu

5. Melatih keterampilan siswa untuk memahami kata-kata yang dibaca, didengar, dan mengingatnya dengan baik

2.2 Tinjauan Tentang Media Gambar Animasi

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:3) Menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ , ‘perantara’ atau ‘pengantar’ dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Heinich dkk (Arsyad, 2013:3) mengemukakan bahwa istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Dari berbagai pendapat di atas, media menerapkan suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hadiana dkk (2018) menjelaskan fungsi media pembelajaran bagi siswa yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran

3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk pelajar
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
5. Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
7. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis

Selanjutnya, Hadiana dkk (2018) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan dengan baik
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan terutama jika media pembelajaran dirancang dengan baik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan, fungsi dan manfaat media pembelajaran, media pembelajaran dapat memberikan dan meningkatkan variasi belajar dalam proses pembelajaran serta memudahkan pembelajar untuk pelajar

2.2.3 Pengertian Media Gambar Animasi

Media animasi berasal dari kata “animation” yang dalam bahasa Inggris “to animate” yang berarti “menggerakkan”. Animasi dapat diartikan sebagai

menggerakkan sesuatu (gambar atau objek) yang diam. Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan (Rahardja dkk, 2012:37)

Sukiyasa dan Sukoco (2013) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.2.4 Jenis-Jenis Media Animasi

Jenis- jenis media gambar animasi seperti:

1. Animasi 2D (Dua Dimensi)
2. Animasi 3D (Tiga Dimensi)
3. Animasi tanah liat (Clay Animation)
4. Animasi jepang (anime)
5. Animasi cel
6. Animasi frame
7. Animasi sprite
8. Animasi path
9. Animasi spline

10. Animasi vector
11. Morpling
12. Animasi clay
13. Animasi digital
14. Animasi karakter

Pada penelitian ini penulis, menggunakan media gambar animasi berupa animasi 2D (2 dimensi) adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi yang menghidupkannya dengan gerakan, media gambar animasi 2D biasa juga disebut dengan gambar kartun, kartun sendiri berasal dari kata cartoon, yang artinya gambar yang lucu contohnya yaitu gambar animasi sebagai berikut :

1.



G-U-R-U = GURU

2.



S-I-S-W-A = SISWA

3.



P-E-T-A-N-I = PETANI

4.



D-O-K-T-E-R = DOKTER

5.



N-E-L-A-Y-A-N = NELAYAN

6.



P-O-L-I-SI = POLISI

2.3 Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Dewi Dianurani	Penggunaan Teknik Scramble Melalui Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kalimat Siswa kelas 1 SD Negeri 3 Grogol Kecamatan Gunung	Persamaannya adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)	Perbedaannya terletak pada tempat, dan menggunakan teknik scramble dan hasil penelitian yang berbeda Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa Penggunaan teknik <i>scramble</i> melalui media gambar terbukti dapat meningkatkan

		Jati Kabupate Uweda Kecamatan Pagimana Kabupaten Cirebon		kemampuan membaca permulaan siswa dengan nilai rata-rata kumulatif siklus I mencapai 62,31 dalam kategori cukup. Pada siklus II nilai rata-rata kumulatif 77,92 dalam kategori baik, nilai rata-rata tersebut mengalami peningkatan sebesar 15,61 atau 25,05%.
2.	Erni Dwi Haryanti	Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Gambar Seri pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 02 Mojowetan, Kecamatan Banjarejo, Kabupaten Blora	Persamaannya adalah meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)	Perbedaannya terletak pada tempat, dan menggunakan melalui gambar seri. Berdasarkan hasil penelitian ini di peroleh bahwa penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri 02 Mojowetan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada tes awal sebesar 48,58; siklus pertama 63,57; dan pada siklus kedua naik menjadi 70,00. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 60) pada tes awal 32,14%, tes siklus pertama 78,57%, dan pada tes siklus kedua siswa belajar tuntas mencapai 100%.
3.	Subaedah	Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Kartu	Persamaannya adalah meningkatkan kemampuan membaca dan	Perbedaannya terletak pada tempat, dan menggunakan media kartu bergambar pada siswa kelas I.

		<p>Bergambar Pada Siswa Kelas I Di SD No.155 Tolo-Toli Kecamatan Kelara Kabupaten Jeneponto</p>	<p>menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media kartu gambar dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SDI No.155 Tolo'-Tolo' Kecamatan Kelara Kabupaten Jeneponto, Nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar adalah 78,67, sedangkan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar adalah 61. Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus tersebut di atas, artinya bahwa ternyata dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu gambar dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan siswa kelas I SDI No.155 Tolo'-Tolo' Kecamatan Kelara Kabupaten Jeneponto.</p>
--	--	---	--	--

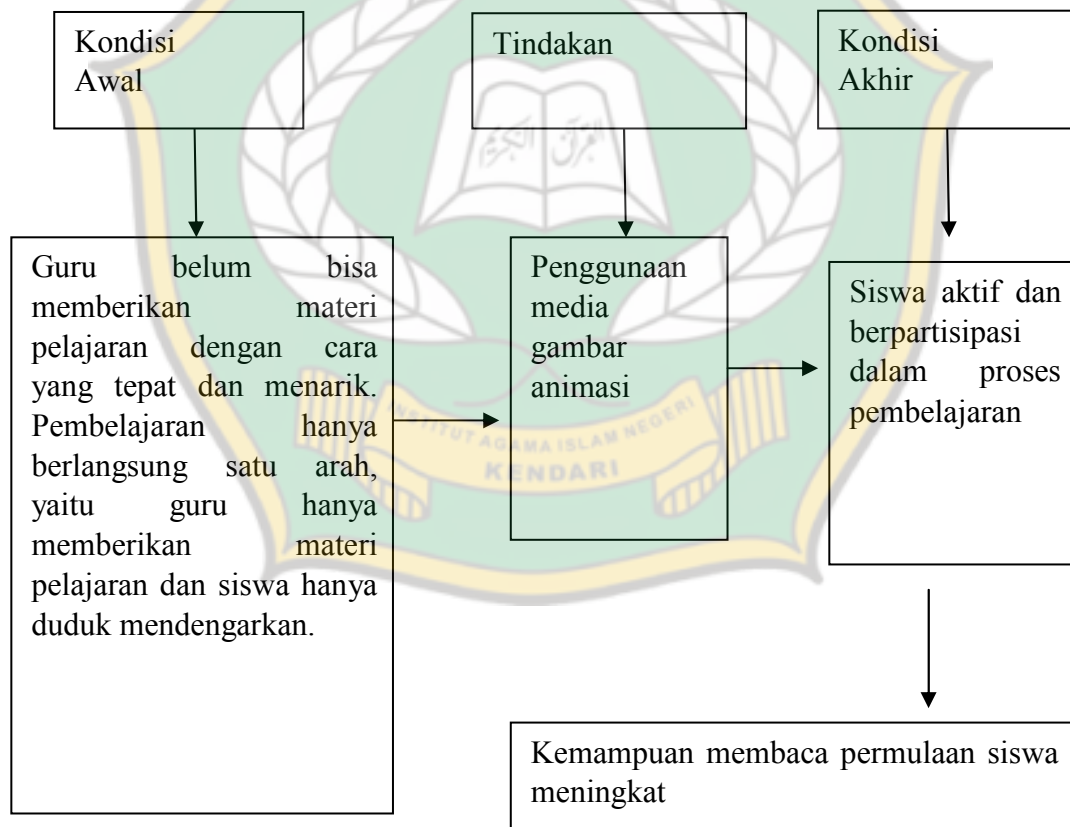
2.4 Kerangka Berpikir

Membaca adalah hal yang penting dimana dengan membaca kita mendapatkan suatu informasi atau pengetahuan untuk menambah wawasan, terutama dengan siswa kelas I dimana membaca adalah suatu yang penting untuk menambah kosakata agar meningkatkan kemampuan bahasa siswa. Dengan

membaca, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa tetapi dapat meningkatkan kognitif siswa dengan memahami isi bacaan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan media gambar animasi dapat menarik minat belajar siswa dan menarik perhatian siswa dalam membaca guna untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, kemudian dengan media gambar animasi siswa lebih antusias dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat terarah.

Adapun gambaran kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir