

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana, hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemaknaan dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang dan dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.¹ Menurut Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapat oleh anak setelah menjalankan pembelajaran. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.² Sedangkan belajar menurut Slameto dalam Mardianto, Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan perorangan agar memperoleh pengetahuan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Mengacu dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan yaitu hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan berupa perubahan tingkah laku atau sikap, keterampilan, dan kognisi siswa akibat adanya usaha pada perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Hasil belajar siswa diperoleh dari usaha mereka dalam mendengar, membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, meniru, melatih, dan mencoba sendiri setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Dalam sistem Pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan dalam kurikulum maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi maupun tujuan intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotrik.⁴

Pada hakikatnya, hasil belajar bukan hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga kecakapan dan keterampilan dalam melihat, menganalisis dan memecahkan masalah, membuat

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 102

² Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999),h. 38

³ Mardianto.2014.*Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, h.45.

⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.22

rencana dan mengadakan pembagian kerja, dengan demikian aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar ini mendapatkan penilaian.⁵

Berdasarkan definisi hasil belajar sebagai kecakapan dan keterampilan dalam melihat, menganalisis dan memecahkan masalah, dan juga peningkatan ilmu pengetahuan, maka Islam juga menganjurkan menuntut ilmu, sebagaimana firman Allah Swt dalam surah Thoha ayat 114:

فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya: *Maka Maha Tinggi Allah Raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al-qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan". (Q.S. Thoha:114)*

Ayat ini menyatakan bahwa manusia diperintahkan untuk meningkatkan pengetahuannya agar ia memiliki keahlian kecakapan dan keterampilan belajar dan memecahkan masalah.

2. Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Sugihartono, dkk, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut :⁶

Faktor Internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

- a). Faktor jasmaniah adalah mencakup kondisi serta kesehatan jasmani dari individu, sehat berarti dalam keadaan baik dan segenap badan dan beserta bagian-bagiannya. Dalam proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu maka seseorang akan merasa cepat lelah dalam belajar,

⁵ Al Rasyidin, *Filsafat dalam Tradisi Islam*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 65

⁶ Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), h. 58

kurang bersemangat, dan tidak cepat tangkap dalam belajar. Berlaku untuk sebaliknya apabila badan kita sehat maka belajar seseorang juga akan baik dalam segala aspek.⁷

- b). Faktor psikologis adalah faktor mempengaruhi prestasi belajar meliputi segala hal berkaitan dengan kondisi mental kejiwaan seseorang. Aspek psikis atau kejiwaan tidak kalah pentingnya dalam belajar dengan aspek jasmaniah.⁸

Faktor Eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

- a). Faktor keluarga adalah adanya hubungan yang harmonis antar sesama keluarganya, tersedianya tempat dan peralatan belajar yang cukup memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana rumah yang cukup tenang, adanya perhatian yang besar dari orang tua terhadap proses perkembangan belajar anaknya.⁹
- b). Faktor sekolah adalah dimana para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seseorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar. Misalnya rajin membaca dan berdiskusi, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa dikelas.¹⁰
- c). Faktor masyarakat adalah kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul serta bentuk lain kehidupan masyarakat. Kegiatan siswa dalam masyarakat pada dasarnya memberikan dampak positif dalam perkembangan selanjutnya, selama kegiatan tersebut dapat dijaga keseimbangannya dengan kegiatan belajar.¹¹

⁷ Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta h. 54

⁸ Ibid h.55

⁹ Hakim, Drs. Thursan, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara: 2008), h.17

¹⁰ Syah, Muhibbin, M.Ed, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung PT Remaja Rosadakarya: 2007), h.137

¹¹ Herijulianti, Drg. Eliza dkk, *Pendidikan Kesehatan Gigi*, (Jakarta, Penerbit Kedokteran EGC:2001), h.23

3. Cara Penilaian Hasil Belajar

Pada dasarnya hasil belajar peserta didik didapati setelah melakukan proses belajar mengajar. Dengan demikian, guru akan mengetahui nilai hasil belajar anak didiknya. Menilai pencapaian hasil pembelajaran siswa merupakan tugas pokok seorang guru sebagai konsekuensi logis kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.¹²

Sasaran penilaian hasil belajar berdasarkan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi mengacu pada tiga jenis domain atau ranah yaitu, ranah kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), ranah afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai), dan ranah psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi, dan koordinasi neuromuscular).¹³

Adapun dalil tentang hasil belajar terdapat dalam surah Al-Mulk ayat 2:

لَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَاةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا هُوَ الْعَزِيزُ الْغَفُورُ

Artinya: "Yang menjadikan mati dan hidup, supaya dia menguji kamu, siapa diantara kamu yang lebih baik amalnya. Dan dia maha perkasa pengampun"¹⁴

Adapun hadis tentang hasil belajar yakni ialah :

الْعُلَمَاءُ وَرَثَةُ الْأَنْبِيَاءِ وَإِنَّ الْأَنْبِيَاءَ لَمْ يُوْرَثُوا دِينَارًا وَلَا دِرْهَامًا، وَلَكِنْ وَرَثُوا الْعِلْمَ، فَمَنْ أَخَذَهُ
أَخَذَ بِحِطِّهِ وَأَفْرٍ

"Para ulama adalah pewaris para nabi. Sesungguhnya para nabi tidak mewariskan dinar ataupun dirham, tetapi mewariskan ilmu. Maka dari itu, barang siapa mengambilnya, ia telah mengambil bagian yang cukup." (HR. Abu Dawud, at-Tirmidzi dan Ibnu Majah).

h.1 ¹² S. Eko Putro Widoyoko, *Penelitian Hasil Pembelajaran Di Sekolah* (Yogyakarta, Pustaka Pelajar:2016),

¹³ Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Dalam Al-Qur'an*, (Medan, Perdana Publishing,2018), h.10

¹⁴ Ibid, h. 63

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran ialah antar perpaduan yang tersusun dari unsur material, manusiawi, prasarana, perlengkapan dan langkah yang saling terhubung mengenai tujuan pembelajaran.¹⁵

Bahasa Indonesia adalah suatu instrumen komunikasi yang digunakan oleh penduduk Indonesia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, contohnya bekerja sama, belajar, dan untuk alat interaksi.

Pemakaian bahasa Indonesia dalam konteks bahasa nasional dapat dengan bebas menggunakan ujarnya baik lisan, tulis, maupun kinestik. Kebebasan pengujaran itu juga ditentukan oleh konteks pembicaraan. Manakala bahasa Indonesia digunakan di bus antarkota, ragam yang digunakan, adalah ragam bus kota yang cenderung singkat, cepat, dan bernada keras.

Adapun bahasa resmi adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi seperti dalam perundang-undangan dan surat-menyurat dinas. Dalam hal ini, bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah, tertib, cermat, dan masuk akal. Bahasa Indonesia yang dipakai harus lengkap dan baku. Tingkat kebakuannya diukur oleh aturan kebahasaan dan logika pemakaian.¹⁶

Bahasa (Indonesia), memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan pemakainya, yakni (1) sebagai alat untuk mengekspresikan diri, (2) sebagai alat untuk berkomunikasi, (3) sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan beradaptasi social dalam lingkungan atau situasi tertentu, dan (4) sebagai alat untuk melakukan kontrol sosial.

1) Alat ekspresi diri

Pada awalnya, seseorang (anak-anak) berbahasa untuk mengekspresikan kehendaknya atau perasaan dan pikirannya pada sasaran yang tetap, yakni ibu-bapaknya atau masyarakat di sekitar tempat tinggalnya. Dalam perkembangannya, seorang anak tidak menggunakan bahasa hanya untuk mengekspresikan kehendaknya tetapi untuk berkomunikasi dengan lingkungan yang lebih luas di sekitarnya. Setelah

¹⁵ Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta, Bumi Aksara: 2017), h. 57

¹⁶ Junaida, M.Pd., dkk, Pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD, (IKAPI : 2018) h.9

dewasa, kita menggunakan bahasa, baik untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi.

Ketika memakai bahasa berbahasa untuk mengekspresikan diri, si pemakai bahasa tidak perlu mempertimbangkan siapa yang menjadi pendengarnya, kawan/mitra bicaranya, pembacanya, atau khalayak sarasannya. Dia menggunakan bahasa hanya untuk kepentingan pribadi. Fungsi ini berbeda dengan fungsi berikutnya, yakni bahasa sebagai alat berkomunikasi.

2) Alat Komunikasi

Ketika kita menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, kita sudah memiliki tujuan dan maksud tertentu. Maksud dan tujuan kita ingin dipahami oleh orang lain. Kita ingin menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, harapan, perasaan, dan lain-lain yang dapat diterima oleh orang lain. Kita ingin membuat orang lain yakin terhadap pandangan kita. Kita ingin mempengaruhi orang lain. Lebih jauh lagi, kita menginginkan orang lain membeli dan menerima hasil pemikiran kita. Jadi, dalam hal ini pembaca, mitra bicara, pendengar, atau public/khalayak sasaran menjadi perhatian utama kita. Kita menggunakan bahasa dengan memperhatikan kepentingan dan kebutuhan khalayak sasaran kita.

Ketika kita menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, kita juga harus mempertimbangkan apakah bahasa yang kita pakai laku untuk dijual? Oleh karena itu, seringkali kita mendengar istilah “bahasa yang komunikatif”. Misalnya, kata *micro* atau *macro* hanya digunakan dan dipahami oleh orang-orang yang mempunyai pendidikan tertentu. Namun, kata *luas* atau *besar* lebih mudah dimengerti oleh masyarakat umum. Kata *griya*, misalnya, lebih sulit dipahami dibandingkan dengan kata *rumah* atau *wisma*.

Dengan kata lain, kata *luas*, *besar*, *rumah*, *wisma* dianggap lebih komunikatif karena bersifat lebih umum (memasyarakat). Sebaliknya, kata *griya*, *makro*, dan *mikro* akan memberi nuansa lain pada bahasa (tulisan) kita, misalnya, nuansa akademik (keilmuan), nuansa intelektualitas, atau nuansa tradisional.¹⁷

Bahasa sebagai alat ekspresi diri dan sebagai alat komunikasi sekaligus merupakan alat untuk menunjukkan identitas diri. Melalui bahasa, kita dapat menunjukkan sudut

¹⁷ Junaida, M.Pd., dkk, Pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD, (IKAPI : 2018) h.10

pandang kita, pemahaman kita atas usatu hal, asal usul bangsa, budaya, dan negara kita, pendidikan dan latar social kita, bahkan sifat/temperamen/karakter kita. Fungsi bahasa di sini sebagai cermin dari diri kita, baik sebagai bangsa, budaya, maupun sebagai diri sendiri/ptibadi.

3) Alat integrasi dan adaptasi sosial

Sebagai alat integrasi bangsa, ada beberapa sifat potensial yang dimiliki bahasa Indonesia: (1) bahasa Indonesia telah terbukti dapat mempersatukan bangsa Indonesia yang multikultural, (2) bahasa Indonesia bersifat demokratis dan egaliter, (3) bahasa Indonesia bersifat terbuka/transparan, dan (4) bahasa Indonesia sudah mulai mengglobal.

Pertama, sejak zaman perjuangan kemerdekaan, bahasa Indonesia selalu tampil memainkan perannya dan telah berhasil membangkitkan serta menggalang semangat kebangsaan (nasionalisme) atau semangat perjuangan dalam mengantarkan rakyat Indonesia ke depan pintu gerbang kemerdekaan Indonesia. Dalam era reformasi sekarang, bahasa Indonesia juga telah membuktikan kesanggupannya menjadi pemersatu da perumahan social-politik.

Kedua, bahasa Indonesia bersifat demokratis. Artinya, bahasa Indonesia tidak mengenal tingkat-tingkat tutur yang berbeda seperti halnya beberapa bahasa daerah terkemuka. Hal ini sesuai dengan karakteristik manusia/masyarakat Indonesia baru yang kita cita-citakan, yaitu menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi dan hak asasi manusia (HAM).

Ketiga, bahasa Indonesia bersifat terbuka (transparan). Artinya, bahasa Indonesia dapat beradaptasi dengan bahasa-bahasa lain dan mudah menerima unsur-unsur bahasa asing atau bahasa serumpun, seperti unsur fonologi, morfologi, dan unsur semantic. Bahasa Indonesia dapat berkembang dengan pesat terutama dibidang perbendaharaan kata, baik di bidang ipteks, politik, ekonomi, bisnis, perdagangan, manajemen, dan lain-lain karena sifatnya yang terbuka tadi. Kata-kata dan peristilahan dari bahasa Sansekerta, Cina, Jepang, Belanda, Inggris, Arab, Jawa, dan Sunda begitu mudahnya terserap ke dalam bahasa Indonesia.¹⁸

¹⁸ Junaida, M.Pd., dkk, Pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD, (IKAPI : 2018) h.11-13

Keempat, bahasa Indonesia sudah mulai mengglobal. Dewasa ini, bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang populer dan digemari oleh bahasa lain, seperti Australia, Jepang, RRC, dan Korea selatan. Di Australia, bahasa Indonesia merupakan satu-satunya bahasa asing yang paling digemari masyarakat, mahasiswa, guru, dosen, dan pegawai negeri lainnya. Masyarakat diseluruh negara bagian Australia, kini aktif belajar bahasa Indonesia mulai taman kanak-kanak sampai universitas. Apalagi sekarang, pemerintah Australia telah menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua di seluruh negara bagian Australia. Kita tentu akan bertanya, bagaimana kondisi masyarakat Indonesia sendiri dalam mempelajari, mendalami, dan menggunakan bahasa Indonesia? Sudahkah bahasa Indonesia menjadi tuan di negeri sendiri? Pertanyaan-pertanyaan seperti inilah yang semestinya menjadi bahan refleksi, pemikiran serta jalan keluarnya agar kualitas pemakaian bahasa Indonesia masyarakat Indonesia lebih berkualitas dari pada orang asing yang belajar bahasa Indonesia.

4) Alat kontrol sosial

Sebagai alat kontrol sosial, bahasa Indonesia sangat efektif. Kontrol sosial ini dapat diterapkan pada diri kita sendiri atau kepada masyarakat pemakainya. Berbagai penerangan, informasi, atau pendidikan disampaikan melalui bahasa. Buku-buku pelajaran di sekolah sampai universitas, buku-buku instruksi, perundang-undangan serta peraturan pemerintah lainnya adalah salah satu contoh penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat kontrol sosial.

Ceramah agama, dakwah, dan wujud pembinaan rohani lainnya merupakan contoh bahasa Indonesia sebagai alat kontrol sosial. Kita juga sering mengikuti diskusi atau acara bincang-bincang (*talk show*) di televisi dan radio. Iklan layanan masyarakat atau layanan sosial merupakan salah satu wujud oenerapan bahasa sebagai alat kontrol sosial. Semua itu merupakan kegiatan berbahasa yang memberikan kepada kita cara untuk memperoleh pandangan/wawasan baru, sikap baru, pengalaman baru, perilaku, dan tindakan yang baru dan baik. Disamping itu, kita belajar untuk mendengarkan pandangan orang lain mengenai suatu hal.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.¹⁹

c. Nilai Penting Bahasa Indonesia bagi Siswa SD

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang terpenting di Kawasan Republik Indonesia. Kedudukan bahasa Indonesia sangat penting. Bahasa Indonesia menduduki tempat yang terkemuka diantara beratus-ratus bahasa Nusantara yang masing-masing amat penting bagi penuturnya sebagai bahasa ibu. Hal ini terutama berkaitan dengan sumpah Pemuda 1928. Selain itu, penting tidaknya suatu bahasa dapat didasari juga dengan ketentuan seperti jumlah penutur, luas penyebaran, dan peranannya sebagai sarana ilmu, seni sastra, dan pengungkap budaya.

¹⁹ Junaida, M.Pd., dkk, Pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD, (IKAPI : 2018) h.14-16

Dengan begitu, bahasa Indonesia sangat penting dipelajari anak-anak sekolah dasar antara lain:

- 1) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan,
- 2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak,
- 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak,
- 4) Sebagai dasar untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.²⁰

5. Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan kegiatan melihat tulisan bacaan dan proses memahami isi teks dengan bersuara atau dalam hati.²¹

Membaca adalah mengungkapkan suatu imajinasi terhadap suatu pembaca yang disukai khalayak ramai dan juga dimengerti oleh seseorang yang dicintai. Kegiatan membaca meliputi membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca keras di depan umum. Sedangkan kegiatan membaca dalam hati adalah kegiatan membaca dengan seksama yang dilakukan untuk mengerti dan memahami maksud atau tujuan penulis dalam media tertulis.²²

Membaca sebagai suatu kegiatan reseptif berbahasa tidak pernah lepas dari proses kognitif seseorang. Proses membaca terjadi dalam otak manusia dan tidak tampak dengan jelas dari luar. Menurut Baradja, proses membaca sering disebut sebagai proses yang terjadi dalam *black box* otak manusia. Pengetahuan yang diperoleh melalui membaca menjadi dasar untuk tindakan-tindakan kreatif.

Menurut Mulyati, dkk. Membaca permulaan adalah suatu pemindahan lambang visual menjadi lambang auditoris (bunyi). Pemahaman ide bacaan kurang ditekankan atau kurang

²⁰ *Ibid*, h.17

²¹ Ade Husnul Khotimah, Dadan Djuanda, Dadang Kurnia (2016). "Keterampilan Membaca Cepat Dalam Menemukan Gagasan Utama". *Jurnal Ilmiah Pena Ilmiah*. 1(1): 342.

²² Tarigan, Henry Guntur (1979). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa

mendapat perhatian. Penekanannya adalah pada pelafalan yang tepat sesuai dengan aturan dan gaya tertentu.

Pendapat lain dikemukakan oleh Syafi'i melalui Farida Rahim ada tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recoding* yaitu membaca merujuk pada kata-kata dalam kalimat, kemudian mengasosiasikan dengan bunyi-bunyian sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Proses *decoding* (penyadian) merujuk pada proses penerjemah rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *recoding* dan *decoding* biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal yaitu SD/MI kelas I, II, III, dan yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Sementara itu proses memahami makna *meaning* lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi SD/MI (kelas IV, V, VI).

Pengertian senada juga disampaikan oleh Klein, dkk melalui Farida Rahim bahwa definisi membaca mencakup (1) membaca merupakan satu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan strategis yaitu membaca menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai bacaan. Membaca adalah interaktif yaitu keterlibatan pembaca dengan teks, memenuhi tujuan yang ingin dicapainya dengan berinteraksi antara pembaca dengan teks bacaan.²³

Berdasarkan pengertian membaca menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses interaksi antara pembaca dengan teks untuk memenuhi tujuan yang ingin dicapainya.

b. Keterampilan Membaca Permulaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia keterampilan diartikan sebagai kecakapan dalam melaksanakan tugas. Sedangkan menurut Tarigan keterampilan membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Keterampilan membaca mencakup tiga komponen yakni (1) pengenalan terhadap aksara serta tanda-tanda baca, (2) korelasi aksara beserta tanda-tanda baca dengan unsur linguistic yang formal, dan (3) hubungan lebih lanjut dari A dan B dengan makna.

²³ Fuadatun Nadifah, peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi membaca nyaring melalui metode scramble pada siswa kelas II, (2018), h.54-56

Menurut Broghton melalui Tarigan secara garis besar terdapat dua aspek penting dalam membaca, yaitu:

- 1) Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dianggap berada pada urutan yang paling rendah. Aspek ini mencakup (1) pengenalan bentuk huruf, (2) pengenalan unsur-unsur linguistic (fonem/grafem, kata, frasa, pola klause, kalimat, dan lain-lain), (3) pengenalan hubungan korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), dan (4) kecepatan membaca bertaraf lambat.
- 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman yang dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi, aspek ini mencakup (1) memahami pengertian sedrehana (leksikal, gramatikal, retorikal), (2) memahami signifikan atau makna, (3) evaluasi atau penilaian, dan (4) kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Keterampilan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan *melek huruf*. Maksudnya, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambing-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Pada tahap ini sangat dimungkinkan anak-anak dapat melafalkan lambing-lambang huruf yang dibacanya tanpa diikuti oleh pemahaman terhadap lambang bunyi-bunyi tersebut.²⁴

Farris mengemukakan bahwa tujuan membaca permulaan adalah membangkitkan, membina, dan memupuk minat siswa untuk membaca. Siswa memberikan bimbingan dengan berbagai pengalaman membaca. Siswa merasa diterima dan mampu mengembangkan sikap berbahasa, walaupun pengembangannya hanya pada taraf melafalkan kata dan kalimat, serta memahami dan mengingat artinya dengan baik.²⁵

Sebagaimana Firman Allah Swt dalam surah Al-'Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

²⁴ Fuadatun Nadifah, peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materimembaca nyaring melalui metode scramble pada siswa kelas II, (2018), h.57-59

²⁵ Siti Khadijah (2009). Pembelajaran membaca permulaan dengan strategi kopasus permainan kubus di kelas I Sekolah dasar. *Jurnal Pelajaran Membaca*, h. 15-17

Artinya: *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”*.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan membaca tingkat rendah yang menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal dan kemampuan menyuarakan lambang tertulis menjadi bunyian bermakna.

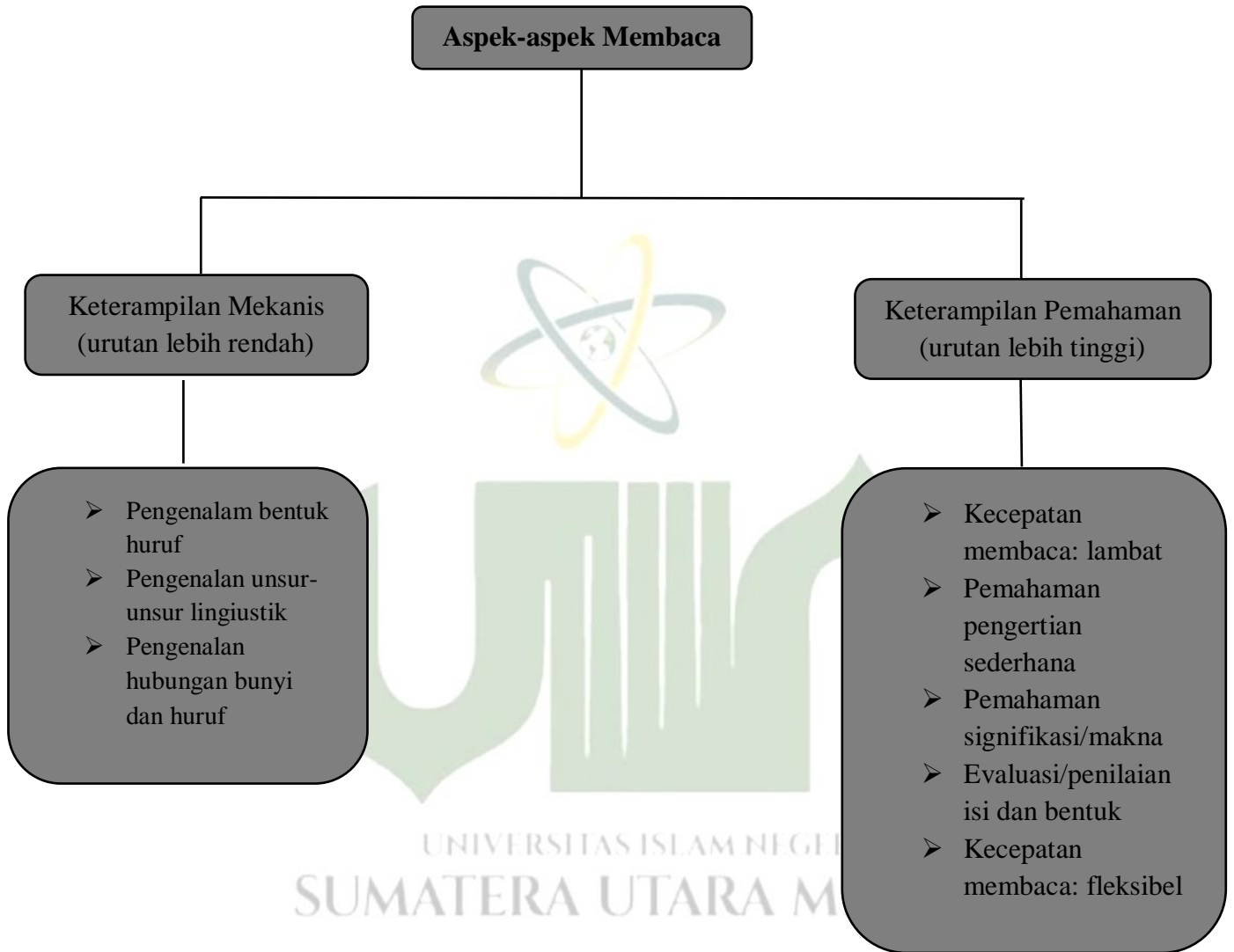
c. Tujuan Membaca

Dalam bukunya Bahasa Indonesia (Pengantar Pengembangan Kepribadian dan Intelektual), Muhammad Asdam menyebutkan tujuan membaca menurut Puji Santoso, dkk bahwa tujuan membaca adalah:

- 1) Menghubungkan pengetahuan baru dengan seseorang.
- 2) Memberikan kesempatan kepada seseorang melakukan eksperimentasi untuk meneliti sesuatu yang dipaparkan dalam suatu teks bacaan.
- 3) Menjawab pertanyaan dikemukakan dalam teks bacaan.
- 4) Menikmati keindahan yang terkandung dalam bacaan.
- 5) Membaca bersuara untuk memberikan kesempatan kepada seseorang menikmati teks bacaan.
- 6) Menggunakan strategi tertentu untuk memahami teks bacaan.
- 7) Menggali simpanan pengetahuan atau schemata seseorang tentang suatu topik.
- 8) Mencari informasi untuk penyusunan suatu bacaan atau laporan.²⁶

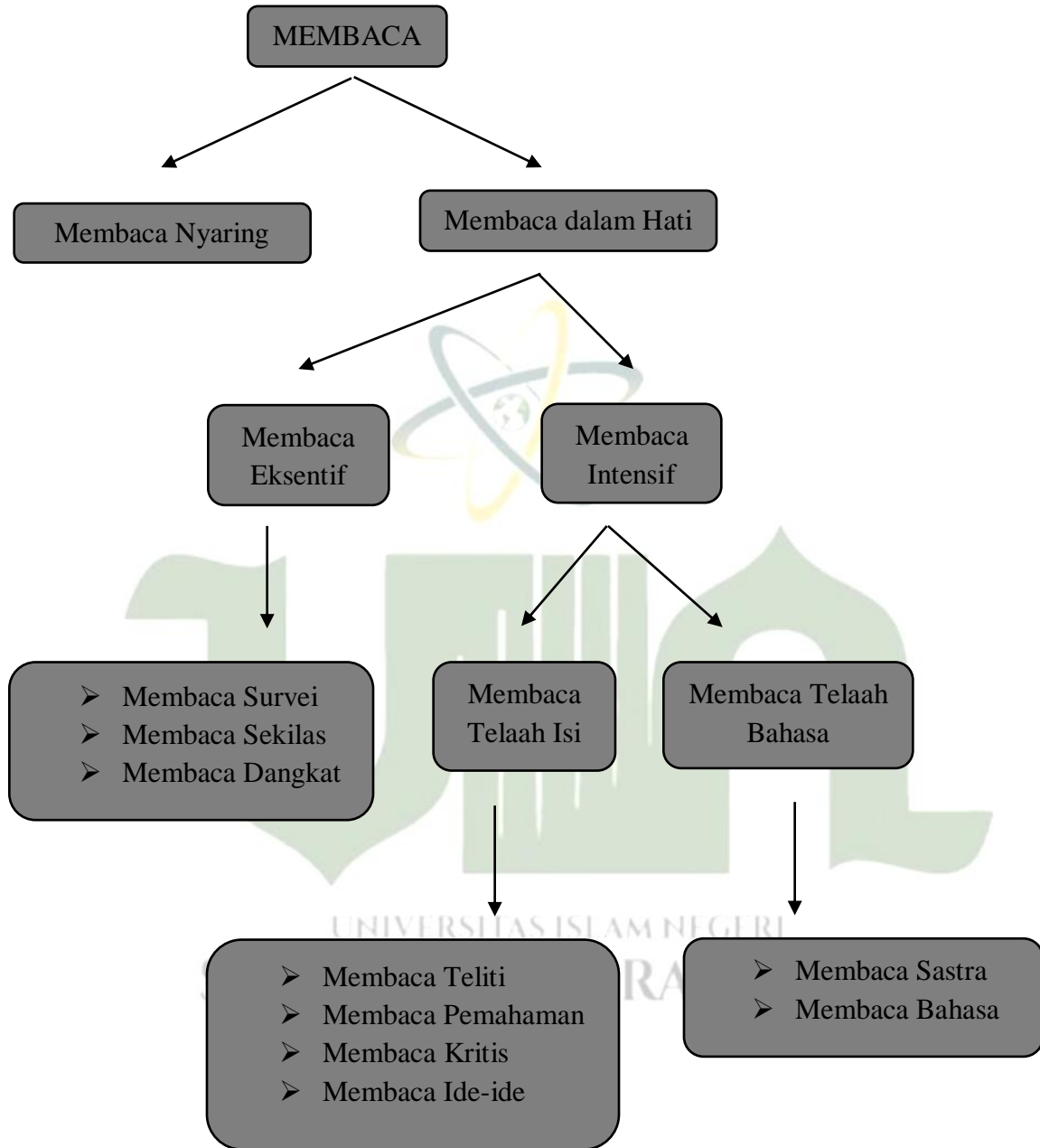
²⁶ Muhammad Asdam, Pengantar Pengembangan Kepribadian dan Intelektual, (Makassar, LIPa: 2015), h.33

d. Aspek-aspek Membaca



Gambar 2.1 aspek-aspek membaca

e. Jenis-jenis Membaca



Gambar 2.2 Jenis-jenis membaca

Dalam penelitian ini, tidak semua jenis dikaji, akan tetapi hanya terbatas pada jenis membaca nyaring yang dilaksanakan di kelas II SD/MI (pada kelas rendah membaca nyaring disebut juga membaca permulaan) yaitu dengan memfokuskan pembelajaran dalam membedakan huruf “p”, “q”, “b”, dan “d”. mengeja dalam membaca kalimat, dan kelancaran membaca siswa.

Keterampilan yang dituntut dalam membaca nyaring adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan ucapan yang tepat.
- 2) Menggunakan frase yang tepat.
- 3) Menggunakan intonasi suara yang wajar dalam posisi sikap yang baik.
- 4) Menguasai tanda-tanda baca.
- 5) Membaca dengan terang dan jelas.
- 6) Membaca dengan penuh perasaan (ekspresif).
- 7) Membaca dengan tidak terbata-bata (membaca dengan lancar).
- 8) Mengerti serta memahami bahan bacaan yang dibaca.
- 9) Membaca dengan penuh percaya diri.
- 10) Pembelajaran Membaca permulaan

Menurut Damyati Zuchdi dan Budiasih materi yang diajarkan dalam membaca permulaan adalah sebagai berikut:

- 1) Lafal, intonasi dan kalimat sederhana
- 2) Huruf-huruf yang sering digunakan dalam kata atau kalimat sederhana yang dikenal oleh siswa (huruf yang diperkenalkan secara bertahap sampai dengan 14 huruf). Contohnya: (1) a, i, m, n. Contoh: ini, mama., (2) u, l, b. Contoh: ibu, lulu., (3) e, t, p. Contoh: ema, topi., (4) o, d. Contoh: bola, dodi., (5) k, s. Contoh: kita, satu.
- 3) Kata-kata baru yang menggunakan huruf-huruf yang sudah dikenal. Contoh: toko, boneka, mata.
- 4) Lafal dan intonasi kata yang sudah dikenal (huruf yang diperkenalkan 10 sampai 20 huruf).
- 5) Puisi yang sesuai dengan umur dan tingkat kemampuan siswa.
- 6) Bacaan lebih kurang 10 kalimat (lafal dan intonasi wajar).

Pendapat di atas akan dijadikan sebagai pedoman untuk membuat instrument penelitian.

Pembelajaran membaca di kelas I dan kelas II merupakan tahap awal seorang anak belajar membaca. Kemampuan membaca siswa yang diperoleh pada kelas I dan kelas II menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk dilakukan upaya peningkatan keterampilan membaca di kelas rendah.²⁷

B. Media Interaktif Animasi

1. Pengertian Media Interaktif Animasi

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan-pesan serta merangsang siswa untuk belajar.²⁸ Contohnya yaitu buku, film, kaset, dan gambar bergerak/video/animasi.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media juga diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Seels dan Glasgow, media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.²⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Media Interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan atau saling aktif. Media interaktif ini juga memiliki unsur seperti suara (audio), gambar (visual), dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

²⁷ Fuadatun Nadifah, peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi membaca nyaring melalui metode scramble pada siswa kelas II, (2018), h.62-63

²⁸ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada: 2014), h. 6

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta, PT Rajagrafindo Persada: 2011), h. 27

Adapun Ayat tentang media pembelajaran terdapat dalam surah An- Nahl ayat 44 :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزَّبْرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Dari pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi merupakan alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara, gambar, dan teks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar penonton (siswa) dapat menerima pesan-pesan yang di sampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.

2. Karakteristik Media

Karakteristik media dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne, dan sebagainya. Karakteristik media ini menurut Kemp merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Media terbagi menjadi 3 jenis sesuai dengan karakteristiknya masing-masing yaitu antara lain:

a. Media Grafis

Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Saluran yang di pakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan di sampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

b. Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan di sampaikan, dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun nonverbal.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media penggabungan dari kedua media tersebut. Media tersebut memiliki peran untuk menyampaikan pesan melalui gambar dan suara.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitupun dengan multimedia interaktif. Menurut Munir, kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya :

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; dan
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.³⁰

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat di simpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dalam pengembangannya salah satunya adalah pembelajaran yang inovatif dan dan interaktif demi menunjang proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan efisien. Selain itu juga kelebihan multimedia interaktif dapat menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang berlangsung hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain memiliki kelebihan, multimedia juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Rima, kelemahan dari multimedia interaktif diantaranya sebagai berikut

³⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. (Jakarta, Alfabeta:2012), h.113-114

- a. Membutuhkan pengetahuan dan ketrampilan khusus tentang komputer sebelum menggunakannya.
- b. Biaya pengadaan dan pengembangan program komputer yang tinggi. Terutama pada komputer yang dirancang khusus untuk sarana pembelajaran.
- c. Biaya relatif tinggi untuk pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras atau hardware.
- d. Compatibility dan incompatibility antara hardware dan software, penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai.³¹

Berdasarkan kutipan di atas ditegaskan bahwa multimedia interaktif memiliki kelemahan yang sangat menonjol yaitu pengembangan perangkat lunak yang relatif mahal, selain itu juga komputer hanya bisa digunakan dalam jumlah kelompok kecil, untuk penggunaan dalam jumlah kelompok yang lebih besar membutuhkan perangkat lain yaitu proyektor yang dapat menyampaikan pesan untuk kelompok besar.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajarannya di antara kelebihan yang dimiliki adalah sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

Sedangkan kelemahannya salah satunya adalah membutuhkan biaya pengadaan yang cukup tinggi, dan hanya bisa dilakukan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Hal itu disebabkan multimedia interaktif harus menggunakan tambahan perangkat lain yang mampu memproyeksikan di layar yang besar.

4. Manfaat Media

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam mengawali proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalakan jalur syaraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran siswa. Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk pembelajaran.³²

³¹ Wati Ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jogjakarta, Kata Pena:2016), h.86-87

³² Marisa, dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Tangerang Selatan, Universitas Terbuka:2017), h. 17

Manfaat-manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut ;

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif
- b. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata
- c. Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran
- d. Mendorong siswa belajar secara lebih mendalam

Berkembangnya ilmu teknologi, membawa perubahan pula pada *learning material* atau bahan belajar. Adanya perubahan dalam bidang teknologi, membawa paradigma baru pada *learning material* dan *learning method*.³³

Derngan memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama, komputer juga dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari siswa, untuk memperoleh atau mempermudah siswa untuk mempelajari berbagai materi pelajaran.

C. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut terdiri dari beberap judul yaitu:

1. Kadek sukiyasa dan sukoco dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”, menyimpulkan bahwa media animasi berkontribusi positif terhadap hasil belajar. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran materi sistem kelistrikan otomotif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan media *powerpoint*. Perbedaan rata-rata skor *posttest* pada kedua kelompok menunjukkan bahwa hasil media animasi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima pembelajaran yang bersifat abstrak. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi, sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media *powerpoint*. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini pun

³³ Deni Darmawan, Inovasi Pendidikan, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya:2014), h. 24

membuktikan bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan media *powerpoint*.³⁴

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "*Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.*" (QS. Al-Mujadilah 58: Ayat 11)

2. Wahyullah Alannasir dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki", menyimpulkan bahwa media animasi memberikan respon positif kepada minat siswa, sehingga siswa terlihat tenang, dan serius dalam memperhatikan guru menjelaskan penggunaan media animasi. Dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima pembelajaran yang bersifat abstrak. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi, sedangkan pada kelas control diberikan perlakuan dengan menggunakan media alat peraga. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini pun membuktikan bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan alat peraga³⁵.

³⁴ OP.CIT

³⁵ Wahyullah Alannasir, Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki, Journal of EST:2016,vol 2

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

وَمِنَ النَّاسِ وَالذَّوَابِّ وَالْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ غَفُورٌ

Artinya: "Dan demikian (pula) di antara manusia, makhluk bergerak yang bernyawa, dan hewan-hewan ternak ada yang bermacam-macam warnanya (dan jenisnya). Di antara hamba-hamba Allah yang takut kepada-Nya, hanyalah para ulama. Sungguh, Allah Maha Perkasa, Maha Pengampun." (QS. Fatir 35: Ayat 28)

3. Gokhan Aksoy dalam jurnalnya yang berjudul "The Effect of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course", menyimpulkan bahwa animasi lebih efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional atau konvensional. Dalam penelitian tersebut, disimpulkan pula bahwa media presentasi *powerpoint* dan metode pembelajaran tradisional yang digunakan dalam kelas control, juga dapat membantu meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, media yang digunakan oleh kelas eksperimen adalah media animasi, sedangkan media yang digunakan oleh kelas control adalah media *powerpoint*. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan media *powerpoint*.³⁶

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

قَالَ الَّذِي عِنْدَهُ عِلْمٌ مِّنَ الْكِتَابِ أَنَا آتِيكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ يَرْتَدَّ إِلَيْكَ طَرْفَكَ فَلَمَّا رَأَاهُ مُسْتَقْبِرًا عِنْدَهُ قَالَ هَذَا مِنْ فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي أَأَشْكُرُ أَمْ أَكْفُرُ وَمَنْ شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ رَبِّي غَنِيٌّ كَرِيمٌ

Artinya: "Seorang yang mempunyai ilmu dari Kitab berkata, "Aku akan membawa singgasana itu kepadamu sebelum matamu berkedip." Maka ketika dia (Sulaiman) melihat singgasana itu terletak di hadapannya, dia pun berkata, "Ini termasuk karunia Tuhanku untuk mengujiku, apakah aku bersyukur atau mengingkari (nikmat-Nya). Barang siapa bersyukur, maka sesungguhnya dia bersyukur untuk (kebaikan) dirinya sendiri, dan barang siapa ingkar, maka sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya, Maha Mulia." (QS. An-Naml 27: Ayat 40).

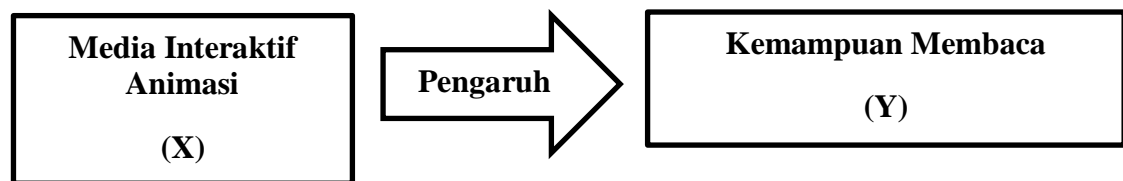
³⁶ Gokhan Aksoy, The Effect of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. 2012, h.304.

D. Kerangka Berfikir

Perkembangan membaca untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah merupakan hal yang sangat penting untuk penalaran anak. Tujuan dari media interaktif animasi adalah agar anak tidak bosan dengan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku saja, tetapi buatlah dengan media pembelajaran yang lainnya agar anak lebih bersemangat dalam hal membaca. Namun pada kenyataannya, kemampuan membaca di lingkungan sekolah masih sangat rendah. Anak masih kurang konsentrasi dalam membaca, dipengaruhi oleh berbagai factor salah satunya adalah dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran. Secara umum, dengan menggunakan media interaktif animasi ini berfungsi untuk membuat siswa lebih fokus dalam hal membaca dan mengajak siswa terlebih dahulu kedalam gambar atau vidio tersebut lalu melaksanakan kegiatan membaca. Tentunya hasil pembelajaran yang menggunakan media interaktif animasi dan tidak menggunakan media interaktif animasi akan berbeda hasilnya.

Dalam proses membaca atau media media interaktif animasi anak akan mengamati dan mempelajari apa yang terdapat pada membaca dan menggunakan media interaktif animasi. Didalam proses belajar dan mengamati anak akan sering untuk bertanya tentang apa yang tidak anak ketahui dan mengungkapkan apa yang telah anak ketahui selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan begitu anak akan lebih bersemangat dalam hal membaca. Selama proses pembelajaran anak tidak akan merasakan jenuh ataupun bosan, sebab guru memberikan media yang berbeda dari yang sebelumnya yaitu dengan menggunakan media interaktif animasi anak akan lebih cepat memahami isi bacaan yang dibaca oleh siswa tersebut.

Apabila digambarkan dalam hubungan variabel adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol. Hipotesis alternatif yaitu hipotesis yang hasil akhirnya diharapkan dan hipotesis nol (H_o) yaitu hipotesis yang hasilnya diharapkan tidak akan terjadi. Maka tindakan hipotesis pada penelitian ini adalah berikut ini:

H_a = Terdapat pengaruh antara media interaktif animasi terhadap hasil belajar membaca BAHASA INDONESIA siswa kelas 2 MIN 15 Langkat.

H_o = Tidak terdapat pengaruh antara media interaktif animasi terhadap hasil belajar membaca BAHASA INDONESIA siswa kelas 2 MIN 15 Langkat.

