

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Model yang Sudah Ada (*Existing Model*)

A. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Penelitian dan pengembangan sebuah karya untuk menciptakan dan menyetujui sebuah barang yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Pemeriksaan peningkatan ini dapat dilakukan dengan menciptakan informasi yang sudah ada untuk mengembangkan informasi sebelumnya. Salah satu contohnya adalah pembuatan media pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi serta kemahiran siswa.

(Salim and Haidir 2019) mengungkapkan yaitu suatu perkembangan siklus/gerakan ke arah menumbuhkan atau menciptakan item lain atau mengembangkan lebih lanjut item yang sudah ada sehingga dapat direpresentasikan. Kemudian dalam buku (Winaryati et al. 2021 : 2) mencakup konsrp dan implemenrasi ide produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Konsepsi serta eksekusi konsep produk baru atau penyempurnaan produk. Inti dari kegiatan *Research and Development* ini ialah dengan menghasilkan produk baru, atau perbaikan produk yang telah ada, agar dapat disempurnakan. Tujuan utama Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Istilah “pengembangan” mengacu pada proses penemuan informasi baru, teknologi baru, barang baru, atau penyempurnaan barang yang sudah ada. Pekerjaan inovatif dimulai dengan eksplorasi dan informasi tentang barang yang diusulkan dan pencarian pemikiran baru dan barang baru untuk dibuat (Winaryati et al. 2021 : 3).

Adapun kriteria kegiatan *research and development* (Mesra, 2023 : 4) yaitu:

1. Kebaruan (*Novelty*)

Hasil yang diinginkan dari upaya penelitian dan pengembangan adalah pengetahuan baru, namun pengetahuan tersebut perlu dikontekstualisasikan. RnD dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menciptakan barang atau proses baru atau menyempurnakan sesuatu atau proses yang sudah

ada.

2. Kreatif

Pemikiran atau ide baru yang secara obyektif memajukan pemahaman serta saat ini harus menjadi fokus inisiatif penelitian dan pengembangan.

3. Tidak Pasti

Ketidakpastian dalam penelitian dan pengembangan mencakup banyak aspek berbeda. Pengeluaran proyek penelitian dan pengembangan (termasuk alokasi waktu) tidak dapat diprediksi secara tepat.

4. Sistematis

Penelitian dan pengembangan adalah upaya yang terstruktur dan metodis. "*Sistematis*" dalam pengertian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan yang terencana dan metodis yang didokumentasikan sehubungan dengan prosedur yang diikuti dan hasilnya.

5. Dapat dialihkan dan/atau direproduksi.

Sebuah proyek penelitian dan pengembangan harus menciptakan peluang untuk mentransfer informasi, menjamin penerapannya, dan memungkinkan peneliti lain untuk mereplikasi temuannya untuk penyelidikan mereka sendiri. Saat melakukan R&D, baik secara rutin atau jarang, kelima persyaratan ini setidaknya harus dipenuhi secara teori.

Studi ini menggunakan paradigma pengembangan 4D (empat-D), yang terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran, untuk mengarahkan proses konfigurasi eksplorasi. Sejak awal tahun 1970-an, model pengembangan media pembelajaran 4D ini telah dikembangkan. Proses yang biasa diikuti pengembang saat itu—analisis, desain, pengembangan, dan penerapan—sebenarnya merupakan evolusi dari konsep ini.



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan 4D

Karena tahapan-tahapannya relatif mudah, model 4-D memiliki keuntungan lebih cepat selesai. Namun demikian, salah satu kekurangannya adalah model ini hanya sampai pada tahap penyebaran dan tidak menyertakan penilaian, yang merupakan cara yang paling umum untuk memperkirakan sifat item yang telah dicoba. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai manfaat produk dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaannya.

B. Model atau Penelitian yang Relevan

Adapun model atau penelitian yang sudah ada tersebut yaitu :

- a. Pembuatan media word wall untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II di SD Negeri 2 Selat, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat merupakan judul penelitian yang dilakukan oleh Dian Febriyanti Eka Putri (2023) (Putri 2023). Melalui penggunaan media word wall, penelitian ini berupaya membantu anak dalam menyusun kalimat dengan lebih cepat dan terarah sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keberhasilan belajar mereka. Pengembangan media pembelajaran kartu kata terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I SD, yang ditunjukkan dengan nilai uji N-Gain sebesar 60. Hal ini sejalan dengan hasil analisis data dan pembahasan penelitian. Nilai uji N-Gain sebesar 60 diperoleh dari media pembelajaran kartu kata yang dikembangkan dengan perolehan rata-rata 90,2% dari ahli materi dan 85,7% dari ahli media yang memenuhi kriteria

validitas sangat valid. Selain itu, rata-rata 85% peserta didik memenuhi kriteria pembelajaran sangat praktis dan rata-rata 90,9% dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria pembelajaran sangat praktis.

- b. Peningkatan Pemahaman Membaca Melalui Media Kartu Paragraf pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan penelitian yang dilakukan oleh Lilis Lisnawati, Arsyi Rizqia Amalia, dan Dyah Lyesmayar (Lisnawati, Amalia, dan Lyesmaya 2023). Tujuan penelitian ini adalah menguraikan prosedur yang dapat meningkatkan pemahaman membaca dan menjelaskan proses pembelajaran di SD Negeri 1 Pameungpeuk dengan menggunakan media kartu paragraf. Penelitian ini menunjukkan bagaimana penggunaan media dapat membantu anak-anak menjadi pembaca yang lebih profesional. Pada siklus kedua, nilai rata-rata siswa meningkat dari kategori "cukup" (67,6) pada siklus pertama menjadi "baik" (71,2). Analisis data menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 58% pada siklus pertama menjadi 83% pada siklus kedua, di samping peningkatan nilai rata-rata. Tingkat partisipasi siswa dalam pendidikannya juga meningkat, yaitu dari 70,9% pada siklus pertama menjadi 87% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan kinerja guru dan siswa.
- c. Wening Nadzifah melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV SDN Katongan I dengan Metode SQ3R" (Nadzifah 2016). Dengan menggunakan pendekatan SQ3R, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas IV SD N Katongan I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut memiliki kemampuan pemahaman membaca yang berkembang dengan baik. Penerapan pendekatan SQ3R meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas IV SD N Katongan I, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian ini. Hanya 16,67% siswa yang memenuhi target, seperti yang ditunjukkan oleh hasil pratindakan, yang memiliki nilai rata-rata 61,11.

Pada akhir siklus pertama, 58,56% siswa telah mencapai target, yang menunjukkan keberhasilan teknik SQ3R. Siswa pada siklus II menyelesaikan persyaratan 100% dari waktu, dengan nilai rata-rata 77,33.

Terdapat sejumlah persamaan dan variasi antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi atau meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa, yang sebanding dengan penelitian lain. Penelitian ini berbeda dalam beberapa hal dari penelitian sebelumnya. Pertama, karakteristik dan tingkat urgensi lokasi penelitian bervariasi. Selain itu, terdapat keragaman dalam metode penelitian yang digunakan juga, seperti penelitian pengembangan, penelitian kualitatif, dan penelitian tindakan kelas (PTK). Ketiga, media yang digunakan dalam penelitian sebelumnya juga berbeda. Misalnya, penelitian Dian Febriyanti Eka Putri menggunakan media word wall; (2) Patra Aghtiar Rakhman dan Siti Rokhmanah menggunakan media word board; (3) Lilis Lisnawati, Arsyi Rizqia Amalia, dan Dyah Lyesmayar menggunakan media paragraph card; namun, peneliti menggunakan media funworder.

2.2 Analisis Kebutuhan

Proses pengembangan dimulai dengan analisis. Langkah awal dalam proses penelitian adalah analisis kebutuhan, yang berupaya mengumpulkan informasi yang relevan dengan penciptaan produk pembelajaran. Informasi yang dikumpulkan dari pemeriksaan ini akan digunakan untuk menentukan aspek pembelajaran yang perlu ditingkatkan. Untuk memastikan kapasitas siswa dalam meningkatkan kinerja pembelajaran, analisis ini merupakan langkah awal yang penting. Analisis kebutuhan adalah cara untuk menemukan kebutuhan siswa sehingga guru dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Analisis merupakan tahap pertama dalam proses pengembangan. (Magdalena et al. 2021 : 154)

a. Observasi

Menurut nasution dalam buku (Sugiono 2019 : 223) observasi merupakan inti seluruh ilmu pengetahuan. Observasi merupakan data berupa fakta/kenyataan. Sedangkan dalam buku (Sahir 2022 : 30) observasi merupakan teknik prosedur pengumpulan data dimana peneliti terlebih dahulu terjun ke lapangan dan

kemudian mengamati gejala-gejala yang diteliti. Setelah itu, peneliti dapat mendeskripsikan permasalahan yang muncul. yang dapat dihubungkan dengan kuesioner atau wawancara atau metode pengumpulan data lainnya, dan hasil yang diperoleh dihubungkan dengan penelitian dan teori. Teori dan penelitian dihubungkan dengan hasil yang diperoleh. Sebelumnya.

b. Wawancara

Mengajukan pertanyaan terstruktur kepada sumber yang telah dipilih sebelumnya untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian dikenal sebagai teknik wawancara. (Sahir 2022 : 28). Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan interaksi langsung melibatkan tanya jawab antara pewawancara dan narasumber. (Trivaika and Senubekti 2022 : 34).

2.3 Materi yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan materi pembelajaran tematik untuk kelas III semester 2, yang membantu siswa memahami bagaimana perubahan cuaca memengaruhi kehidupan manusia dalam tema 5 subtema 3. Berikut ini paparan materi yaitu :

Cuaca adalah kondisi atmosfer di suatu tempat yang berlaku dalam waktu singkat, sehingga dapat berubah-ubah. Ada beberapa jenis cuaca:

1. Cuaca cerah

Langit yang cerah, sinar matahari yang bersinar terang tetapi tidak terlalu panas, merupakan ciri khas cuaca cerah.

2. Cuaca cerah berawan

Ciri ciri cuaca cerah berawan adalah jika kondisi langit terang tetapi sedikit tertutupi oleh awan

3. Cuaca cerah berawan

Ciri ciri cuaca cerah berawan adalah jika kondisi langit terang tetapi sedikit tertutupi oleh awan

4. Cuaca mendung

Ciri ciri cuaca mendung ialah apabila langit berwarna gelap, matahari tertutup oleh banyak awan serta awan berwarna kelabu.

5. Cuaca hujan

Cuaca hujan ialah apabila langit berwarna sangat gelap atau hitam yang artinya banyak awan yang mengandung uap air yang siap jatuh sebagai hujan.

“Ayo Membaca”

Pagi ini sangat cerah membuat Amal, Fafad, Rara dan Asih bersemangat untuk berangkat kesekolah. Mereka pergi kesekolah dengan berjalan kaki karena jarak antara sekolah dengan rumah mereka hanya sekitar 1 KM saja. Setelah sampai di sekolah amal dan teman- temannya serta seluruh warga sekolah melakukan upacara bendera dengan penuh khidmat.

Setiap hari senin amal beserta teman-teman sekelasnya mengikuti mata pelajaran olahraga dan pada mata pelajaran ini peserta didik biasanya belajar dilapangan. Anak laki-laki bermain bola kaki, sedangkan anak perempuan bermain lompat tali. Tiba-tiba cuaca yang tadinya cerah pun berubah menjadi sangat gelap dan hujan pun turun. Amal dan teman-temannya pun tampak cemas dan segera menghentikan aktivitas diluar kelas. Mereka pun melanjutkan pembelajaran didalam kelas yang didampingi oleh ibu Dewi. Tidak berselang lama, lonceng pun berbunyi dan mereka dipersilahkan untuk pulang dalam keadaan cuaca yang masih hujan.

Keesokan harinya Asih memberi kabar bahwasanya Rara tidak masuk sekolah karena kehujanan semalam yang membuat badan Rara panas. Lalu ibu guru pun menjelaskan bahwasanya cuaca sedang berubah-ubah sehingga dapat membuat daya tahan tubuh kita menurun. Ibu guru pun meminta agar kami selalu membawa payung atau jas hujan kesekolah.

Setelah itu ibu guru pun pergi. ketika berada didalam kelas, Amal pun tiba tiba berkata bahwa ayahnya sudah seminggu ini tidak pergi bekerja. Hal itu pun juga dikarenakan cuaca yang tidak menentu. Saat hujan turun, dilaut pasti akan badai. Inilah yang mengancam keselamatan ayahnya, karena ayahnya bekerja sebagai seorang nelayan.

Mereka pun melanjutkan pembelajaran. Tak lama kemudian lonceng pun berbunyi. Waktunya anak-anak untuk pulang kerumah masing-masing. Berbeda dengan Fafad, Amal dan Asih, mereka diminta oleh ibu guru untuk pergi menjenguk Rara kerumahnya.

2.4 Pendekatan yang Digunakan

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif yang digunakan yaitu kuantitatif descriptive, data yang didapatkan berupa angka dan diolah menjadi nilai tertentu. Data kuantitatif diperoleh dari beberapa sumber, yaitu: validasi ahli materi dan media, angket kepraktisan yang diisi guru, dan angket keefektifan yang diisi oleh guru dan peserta didik. Sedangkan pendekatan kualitatif yaitu berupa jawaban para validator berupa kritik, saran serta tanggapan yang akan menjadi dasar untuk melakukan revisi pada produk media *Funworder*.

2.5 Model Teoritis

2.5.1 Pengembangan

Secara umum, "pengembangan" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merujuk pada proses, cara, dan produk pengembangan. Proses mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi rancangan yang lebih baik untuk menghasilkan produk yang lebih maju disebut pengembangan (Makawoka, Tulusan, and Londa 2021). Pengembangan adalah metode yang terlibat dengan perencanaan maju secara bijaksana. Pengembangan merupakan proses merancang ulang produk yang sudah ada untuk mencapai kualitas yang lebih tinggi dan menghasilkan produk yang lebih maju. (Priscila Adelia, Andini, and Iklimah 2022 : 344).

Oleh karena itu, jika ide pengembangan diterapkan pada pendidikan, maka pada saat itu, pemikiran, gagasan, atau rencana yang telah dipandang dewasa dan bermanfaat kemudian ditingkatkan lebih lanjut dengan tujuan untuk meningkatkan standar pendidikan yang ada. akan terus membaik seiring dengan proses pengembangan ini dilaksanakan. Dalam sistem, kegiatan pembelajaran, dan pengembangan semua harus dapat diterapkan. Ketika seorang guru aktif mengajarkan materi tetapi tidak membuka proses pembelajaran, maka dapat

menimbulkan kejenuhan dalam belajar. mendistribusikan materi pembelajaran, namun, siswa tidak diberi kesempatan untuk berinteraksi.

2.5.2 Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang berarti "tengah", "perantara", atau "orang tengah". Dalam bahasa Arab, "media" juga memiliki arti yang sama, yakni sebagai perantara atau pengantar. Media menurut Gandana dalam buku (Anwar et al. 2022 : 1) adalah suatu metode untuk menyampaikan pesan atau data baik melalui media cetak maupun media umum dengan korespondensi yang digunakan. Selanjutnya, media menurut Gagne didalam buku (Pagarra H & Syawaludin 2022 : 5) dapat diartikan sebagai macam bagian dalam kondisi pemeran pengganti yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Berbeda dengan yang ada di buku (Anwar et al. 2022 : 41) Menurut Arief S. dkk, media berfungsi sebagai penghantar pesan dari sumber ke penerima, dengan tujuan untuk memicu refleksi, perasaan, minat, dan pertimbangan penerima. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki definisi yang beragam.

Pembelajaran, seperti yang didefinisikan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, merupakan proses yang umum digunakan untuk melibatkan siswa, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan edukatif. Pembelajaran di tingkat nasional dapat dipahami sebagai interaksi kompleks yang melibatkan siswa, guru, sumber daya pendidikan, dan lingkungan belajar. Pengalaman menunjukkan bahwa proses ini membutuhkan kerja sama dan kolaborasi yang erat antara semua elemen yang terlibat untuk mencapai hasil optimal (Sartika 2022 : 6). Pembelajaran pada dasarnya adalah interaksi, khususnya metode yang terlibat dalam mengelola, mengkoordinasi iklim belajar yang positif bagi peserta didik, sehingga mereka dapat berkembang dan terdorong untuk mencapai tujuan pendidikan mereka. Pembelajaran juga harus mencakup bimbingan dan bantuan bagi mereka.

Media pembelajaran merupakan posisi dari pembawa informasi yang dimana penyampai informasinya perlu menyampaikan data tentang penemuan yang berhubungan dengan media sehingga terjadi proses belajar dan pengalaman

bagi pendidik, pembicara atau yang biasa kita sebut dengan instruktur dalam melakukan proses pembelajaran (Muliyani et al. 2022 : 135). Pendidik dapat lebih mudah memahami dan menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan bantuan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga memiliki dasar dalam Al-Qur'an, seperti yang tercantum dalam Surat An-Nahl ayat 44, yaitu:

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

Artinya : “ (Kami utus) mereka dengan membawa berita (mukjizat) dan kitab-kitab suci. Dan Kami turunkan kepadamu Al-Dzikir (Al-Qur'an) agar kamu menjelaskan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, dan agar mereka menerimanya”.

Dalam tafsir Al-Mishbah, Quraish Shihab menjelaskan bahwa para rasul yang diutus membawa Al-Qur'an, kitab suci yang menjadi pedoman bagi manusia. Tugas mereka adalah menyampaikan isi Al-Qur'an kepada seluruh umat manusia, agar semua orang memahami wahyu yang telah diturunkan kepada mereka. Beberapa dari mereka juga membawa kitab suci, yang memuat aturan-aturan hukum dan nasihat-nasihat yang menyentuh kalbu. Mereka semua membawa bukti nyata, yaitu keajaiban-keajaiban yang membuktikan kebenaran mereka sebagai rasul. Dengan penjelasan itu, semoga mereka dapat memahami dan mengambil pelajaran untuk kebaikan kehidupan dunia dan akhirat mereka.

Berdasarkan tafsirnya, ayat 44 Q.S. An-Nahl secara tidak langsung menjelaskan bahwa penting bagi guru untuk menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Seperti yang dinyatakan dalam ayat tersebut bahwa Al-Qur'an diturunkan Allah sebagai mukjizat atau media perantara yang melaluinya seluruh ajaran Islam akan disampaikan kepada umat manusia, maka tidak diragukan lagi pentingnya sebuah sumber atau media yang diimplementasikan sebagai pembelajaran. Media atau sumber yang diimplementasikan tentunya menjelaskan pelajaran yang akan diajarkan dan dapat membantu mengatasi tantangan pembelajaran.

Meskipun berbagai ahli telah mengklasifikasikan media pembelajaran dengan cara yang berbeda, pada dasarnya terdapat kesamaan dalam pengelompokan tersebut. Berikut ini adalah beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan, khususnya:

- (1) Media visual: merupakan media yang harus dilihat. Misalnya gambar, spanduk, atau benda-benda lain yang harus dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan diam.
- (2) Media suara: khusus media yang harus digunakan secara eksklusif melalui pendengaran. Misalnya, catatan suara, radio, musik, dll.
- (3) Media umum: merupakan media yang merangsang indera penglihatan dan pendengaran, seperti video, *slide show* dan film pendek. Bermanfaat pada menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik, berhasil serta produktif (Ibrahim et al. 2022 : 108).

Dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran, berikut beberapa hal mendasar yang perlu diperhatikan:

- (1) Objektivitas.

Seorang pendidik harus tidak memihak, dengan tidak memilih media pembelajaran berdasarkan kesenangan pribadi.

- (2) Program pembelajaran.

Peserta didik perlu mendapatkan program pembelajaran yang selaras dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Program tersebut harus dirancang agar pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, membangun pemahaman secara konstruktif, dan mendalami materi pelajaran.

- (3) Tujuan program.

Dalam kasus-kasus tertentu, understudies memiliki kapasitas baik dalam perspektif, pikiran kreatif, persyaratan, dan ketekunan understudies dalam pembelajaran mereka.

- (4) Kualitas khusus.

Dalam pandangan perspektif khusus, media pembelajaran harus dilihat terlepas dari apakah media tersebut memenuhi kebutuhan.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

- a. Membuat ide-ide yang bersifat teoritis menjadi konkrit. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas dan membuat lebih mudah dipahami ide-ide konseptual yang sulit dipahami langsung oleh siswa.
- b. Menonjolkan objek yang ukurannya jauh lebih besar atau lebih kecil, misalnya, instruktur akan menyampaikan garis besar tentang sekolah, klinik medis, tempat perlindungan, dan sebagainya atau menunjukkan protes yang jauh lebih besar atau lebih kecil. Atau di sisi lain menunjukkan prototipe yang terlalu sedikit seperti mikroorganisme, infeksi, atau artikel-artikel kecil.

menurut buku (Pagarra H & Syawaludin 2022 : 20-23) terdapat keuntungan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Peserta didik akan menganggap pembelajaran lebih menarik, yang pada akhirnya dapat memotivasi mereka untuk belajar.
2. Peserta didik akan lebih mampu memahami isi materi pembelajaran, yang memungkinkan mereka menguasainya dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan dari guru. Ini penting, terutama untuk guru yang mengajar secara rutin, agar mudah, terutama saat mengajar di setiap jam pelajaran.
4. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada mendengarkan guru, tetapi juga melibatkan kegiatan aktif seperti memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain, yang memberikan kesempatan lebih luas bagi peserta didik untuk belajar.

Berikut adalah beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar:

- 1) Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam memperjelas penyampaian informasi dan data, sehingga proses serta hasil belajar dapat berlangsung dengan lebih lancar dan efektif.
- 2) Media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan fokus dan minat anak, yang pada gilirannya dapat memicu motivasi belajar dan

memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan belajar mereka.

- 3) Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan dalam hal kemampuan, ruang, dan waktu.
 - a. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan secara langsung dapat digantikan oleh gambar, foto, slide, realitas, atau film di dalam kelas, serta menggunakan model atau radio.
 - b. Mikroskop, film, slide, atau model bisa digunakan untuk menampilkan objek yang terlalu kecil untuk dilihat oleh mata telanjang. Untuk objek kecil, alat seperti pembesar, film bingkai, slide, atau gambar dapat membantu.
 - c. Rekaman video, film, slide, atau gambar dapat digunakan untuk menampilkan kejadian langka dari masa lalu atau puluhan tahun sebelumnya. Selain itu, film, rekaman video, dan media lain dapat menunjukkan gambar atau slide, baik secara visual maupun verbal.
 - d. Penjelasan waktu nyata tentang item atau proses yang kompleks, seperti sirkulasi darah, dapat diberikan melalui slide, film, foto, atau simulasi komputer.
 - e. Eksperimen atau kejadian yang berpotensi berbahaya dapat disimulasikan melalui media seperti film, komputer, dan video.
 - f. Teknik selang waktu dapat digunakan untuk mempercepat kejadian alam seperti letusan gunung berapi atau proses yang panjang seperti perkembangan kepompong menjadi kupu-kupu menggunakan slide, film, video, atau simulasi komputer.

Alasan mengapa media digunakan dalam pendidikan adalah karena media memiliki tiga ciri yaitu:

- 1) Ciri Fiksatif

Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek ditunjukkan oleh ciri ini. Sama seperti objek yang telah difoto atau direkam dengan kamera,

peristiwa atau objek tersebut dapat diurutkan dan disusun kembali, serta dapat diakses kapan saja jika diperlukan.

2) Ciri Manipulatif

Metode perekaman waktu memungkinkan siswa untuk memahami peristiwa yang berlangsung lama dalam waktu singkat. Dengan menggunakan metode ini, peristiwa yang biasanya memakan waktu sehari-hari dapat disampaikan kepada siswa hanya dalam beberapa menit. Ini merupakan ciri manipulatif yang memungkinkan penyampaian informasi yang efisien..

3) Ciri Distributif

Kemampuan untuk mentransformasikan suatu objek melalui ruang dan menampilkan peristiwa secara bersamaan kepada banyak siswa dengan rangsangan merupakan ciri distribusi. Dengan demikian, peristiwa ini dapat dikenalkan kepada sejumlah besar siswa yang merasakan keterlibatan relatif baru dalam kejadian tersebut (Rohani 2020 : 36).

Alat bantu untuk mendidik dan pengalaman belajar, yang secara umum dapat dipahami sebagai media pembelajaran, berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan hadirnya media pembelajaran dalam latihan mendidik dan belajar membatasi variasi pengganti dalam mendapatkan ilustrasi dengan alasan bahwa dorongan yang terkandung dalam media pembelajaran akan memberlakukan fakultas dalam tubuh menjadi lebih ideal dalam mendapatkan pembelajaran.

2.5.3 Media Funworder

Media *funworder* merupakan media yang dipergunakan dengan cara menyusun kalimat dengan mencocokkan antara gambar yang ada dalam buku dengan kartu-kartu kalimat. Media *funworder* dicetak dengan menggunakan kertas yang terlebih dahulu peneliti desain isinya dengan semenarik dan sekreatif mungkin. Peneliti memilih Media *funworder* karena terinspirasi oleh media pembelajaran scrabble. Media scrabble merupakan permainan yang dimainkan dengan cara menyusun kata-kata yang memiliki arti atau makna (Dewantari et al. 2024 : 33). Kemudian peneliti pun merancang media pembelajaran berbasis

permainan yang menggunakan kalimat dan gambar untuk membantu siswa belajar membaca yang dinamakan media *funworder*. Media *funworder* lebih berfokus pada membaca pemahaman pada peserta didik. Media *funworder* sendiri memiliki arti media yang menyenangkan sehingga diharapkan dengan penggunaan media *funworder* ini membuat peserta didik merasa senang selama proses pembelajaran. Terdapat kelebihan dan kekurangan media *funworder* yakni antara lain:

a. Kelebihan media *funworder*

- (1) Media ini dapat mumbuhkan siswa merasa tertarik senang dalam proses pembelajaran.
- (2) Metode dalam pembelajaran akan lebih bervariasi
- (3) Media *funworder* ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kolaboratif
- (4) Media *funworder* dapat dibawa dengan mudah karena media yang tidak terlalu besar dan berat

b. Kekurangan media *funworder*

Menurut peneliti hanya satu, yaitu harga cetak media yang dapat terbilang mahal karena memakai kertas yang bagus dan tahan lama.

Berikut ini cara penggunaan media *funworder* yakni :

- 1) Peserta didik akan dibentuk dalam beberapa kelompok
- 2) Kemudian guru membagi buku dan kartu-kartu kalimat media *funworder*
- 3) Guru menjelaskan cara penggunaan media *funworder*
- 4) Setiap kelompok kecil tersebut menyusun kartu sesuai dengan gambar dalam media *funworder*
- 5) Peserta didik diminta untuk mendemonstrasikannya kedepan kelas

2.5.4 Kesulitan Membaca Pemahaman

a. Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), membaca berarti melihat dan memahami makna dari tulisan, baik secara langsung maupun dalam hati. Membaca teliti yaitu kemampuan dalam menggunakan perenungan dan aktivitas untuk melakukan latihan visual, mengartikulasikan perkembangan huruf menjadi

kata dan kalimat, memahami prosedur pemahaman, dan memahami hal-hal yang ada di dalam bacaan secara akurat (Nurkholidah et al. 2023 : 51). Membaca (Harianto 2020 : 2) merupakan cara untuk mengungkapkan kata-kata dan memperoleh kata-kata dari bahan cetak. Belajar, berpikir, bernalar, memadukan, dan mengorganisir berbagai keterampilan yang kompleks adalah bagian dari hal tersebut. keterampilan seperti belajar, berpikir, bernalar, mensintesis, dan memecahkan masalah yang membantu pembaca memahami informasi. memecahkan masalah melibatkan penjelasan informasi kepada pembaca. Kemudian, terdapat juga dalam jurnal (Melani et al. 2023 : 178) membaca merupakan metode untuk melatih keterampilan komunikasi lisan.

Perintah pertama yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW melalui malaikat Jibril terdapat dalam Surah Al-'Alaq ayat 1-5, yang merupakan bagian awal dari Al-Qur'an. Perintah tersebut berbunyi "Iqra'" yang berarti "Bacalah!". Perintah ini mengandung makna penting sebagai dorongan untuk membaca, menunjukkan betapa esensialnya membaca. Ini menandakan bahwa wahyu pertama yang kewajiban setiap manusia untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-'Alaq ayat 1-5::

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

Artinya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Perintah membaca dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5 tidak membatasi objek bacaan, artinya Allah SWT menganjurkan untuk membaca apa saja. Hal ini menunjukkan bahwa Allah SWT menginginkan adanya media untuk membaca agar ajaran membaca dapat diwujudkan dan meningkatkan pengetahuan seseorang. Sehingga dapat dikatakan akar dari pengetahuan adalah membaca.

Dapat disimpulkan bahwa di era informasi dan komunikasi saat ini, membaca memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Anas and Sakdah 2023 : 128). Membaca dalam hati dan membaca nyaring adalah dua jenis keterampilan membaca yang bisa dilakukan (Suparlan 2021 : 8-10). Penjelasannya sebagai berikut :

1) Membaca Nyaring.

Membaca nyaring, atau membaca bersuara, adalah aktivitas di mana seseorang mengeluarkan suara dari lambang-lambang bunyi yang tertera dalam teks. Aktivitas ini memerlukan keterampilan khusus, khususnya dalam hal suprasegmental.

2) Membaca Dalam Hati.

Membaca dalam hati, yang merupakan aktivitas membaca tanpa mengeluarkan suara, memungkinkan peserta didik untuk memahami teks dengan lebih mendalam karena dilakukan secara internal. Selain itu, metode ini juga memungkinkan guru untuk mengamati reaksi dan kebiasaan membaca peserta didik. Membaca dalam hati mencakup membaca ekstensif dan intensif.

(a) Membaca Ekstensif/Membaca Cepat.

Membaca cepat, juga dikenal sebagai membaca ekstensif, adalah teknik yang menekankan kecepatan membaca tanpa mengorbankan pemahaman inti dari bacaan. Metode ini memungkinkan pembaca untuk menyerap informasi dengan cepat sambil tetap mempertahankan pemahaman yang mendalam.

(b) Membaca Intensif.

Membaca secara ekstensif untuk memahami gagasan utama sebuah buku atau teks dikenal sebagai membaca intensif, atau membaca untuk pemahaman. Ini menunjukkan bahwa rahasia membaca intensif adalah pemahaman menyeluruh terhadap hal-hal spesifik atau membaca hal-hal spesifik isi.

a. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman dikemukakan oleh Aziz dan Yasin dalam (Mediana, 2022 : 8226) Pemahaman membaca adalah proses yang kompleks, yaitu bahwa

pembaca harus mampu menggabungkan informasi yang diperoleh dari teks dengan latar belakang pengetahuan mereka untuk memahami kata-kata dan konten yang sedang dibaca. Membaca pemahaman (Ayuningrum and Herzamzam 2022 : 233) Secara khusus, latihan yang dirancang untuk membantu pembaca memahami isi bacaan secara menyeluruh agar memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi darinya. Lebih jauh, pemahaman bacaan juga mengacu pada kemampuan kognitif yang terlibat dalam menguraikan teks sehingga pembaca dapat memahami sepenuhnya makna yang dimaksudkan penulis, baik yang tersurat maupun tersirat. (Frans, Ani, and Wijaya 2023 : 55).

Dari beberapa pengertian tersebut menunjukkan bahwa membaca adalah proses yang kompleks karena pembaca perlu menggabungkan pengetahuan yang sudah ada dengan informasi baru untuk memahami pesan dalam teks yang dibaca. Keterampilan membaca adalah keterampilan reseptif dalam berbahasa tulis. (Rizky Wanindi et al. 2021 : 251) . Untuk menilai tingkat keberhasilan membaca pemahaman, diperlukan indikator yang relevan sebagai panduan atau alat ukur, sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan. Abidin berpendapat (Mediana 2022 : 8227) terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman membaca, yaitu:

1. Melakukan. Di sini, yang dimaksud dengan "melakukan" adalah pembaca dapat memberikan respons fisik terhadap instruksi membaca.
2. Memilih. Pembaca memilih opsi bukti pemahaman, baik secara lisan maupun tulisan.
3. Mengalihkan. Pembaca dapat mengungkapkan secara lisan apa yang telah mereka baca.
4. Menjawab. Pembaca mampu menjawab pertanyaan mengenai isi bacaan.
5. Mempertimbangkan. Pembaca dapat menyoroti atau mencatat pesan-pesan penting yang terdapat dalam teks.
6. Memperluas. Pembaca dapat mengembangkan bacaan atau setidaknya menyusun akhir cerita, terutama untuk teks fiksi.
7. Menduplikasi. Pembaca dapat membuat teks serupa dengan yang telah dibaca, dengan menuliskan versi mereka sendiri.

8. Modeling. Pembaca dapat memainkan peran dari cerita yang telah mereka baca.
9. Mengubah. Pembaca mampu mengonversi teks ke dalam bentuk lain, menunjukkan adanya pemrosesan informasi.

Empat tingkat kemampuan membaca pemahaman, yaitu pemahaman literal, inferensial, kritis, dan kreatif, menggambarkan berbagai aspek pemahaman yang perlu dicapai dalam membaca. Dua faktor utama yang memengaruhi tingkat kemampuan membaca pemahaman adalah:

- 1) Faktor internal

Kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi oleh beberapa faktor internal, yaitu suasana hati atau emosi saat membaca, konsentrasi, kemampuan mengingat informasi yang telah dibaca, jumlah kosakata, sikap dan minat terhadap membaca, penguasaan struktur teks, dan kemampuan membaca dasar.

- 2) Faktor eksternal

Kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal, seperti ketersediaan bahan bacaan dan fasilitas seperti perpustakaan, kebiasaan membaca di lingkungan sekitar, pengawasan terhadap kemampuan membaca, metode pengajaran membaca yang diterapkan oleh guru di kelas, dan karakteristik bacaan, terutama apakah kalimat yang digunakan terlalu rumit atau sederhana.

Menurut McLaughlin & Allen (Ayuningrum and Herzamzam 2022 : 234)

Ada beberapa prinsip dalam membaca pemahaman. prinsip tersebut adalah:

- (1) Pemahaman merupakan proses yang dibangun melalui interaksi sosial.
- (2) Keseimbangan keterampilan berfungsi sebagai kerangka kurikulum yang mengembangkan pemahaman.
- (3) Guru yang membaca dengan cara profesional (dengan sangat baik) akan berdampak pada pembelajaran siswa.
- (4) Pembaca yang terampil memiliki peran strategis dan aktif dalam proses membaca.

- (5) Aktivitas membaca harus dilakukan dalam konteks yang memiliki makna.
- (6) Siswa mendapatkan manfaat dari membaca berbagai teks pada tingkat kelas yang berbeda.
- (7) Perkembangan kosakata dan proses pembelajaran mempengaruhi pemahaman bacaan.
- (8) Inklusi adalah faktor penting dalam proses pemahaman.
- (9) Strategi dan keterampilan membaca dapat diajarkan.
- (10) Penilaian dinamis memberikan informasi untuk meningkat

Peran guru dalam proses pembelajaran di kelas sangat krusial, terutama bagi siswa, berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dijelaskan sebelumnya. Dari prinsip tersebut, kita pun dapat mengetahui tujuan dari membaca pemahaman. Adapun tujuan membaca pemahaman tersebut ialah:

- (1) Peserta didik mampu mengidentifikasi ide utama dari sebuah bacaan. Setiap kali membaca, pemahaman memerlukan kemampuan untuk mengetahui inti atau ide utama dari teks tersebut.
- (2) Mengenali detail yang penting berarti saat membaca, kita hanya perlu fokus pada informasi yang relevan.
- (3) Mengembangkan imajinasi visual saat membaca dapat memperkaya daya imajinasi pembaca.
- (4) Meramalkan hasil berarti setelah membaca, pembaca dapat membuat interpretasi terhadap isi bacaan.
- (5) Mengikuti petunjuk berarti pembaca dapat mematuhi instruksi atau panduan dari buku yang sedang dibaca.
- (6) Mengenali organisasi karangan.

Tujuan membaca pemahaman adalah untuk memahami isi teks, yang meliputi beberapa aspek seperti: memperoleh detail dan fakta, mengidentifikasi ide pokok, memahami urutan organisasi teks, menarik kesimpulan, memahami klasifikasi, serta membuat perbandingan atau perbedaan (Sd and Gubukusuma n.d.2022 :14).

Pemahaman akan lebih lengkap jika pembaca dapat berimajinasi dan terlibat dalam suasana waktu, tempat, atau perasaan yang terdapat dalam bacaan. Pembaca yang baik umumnya memberikan komentar tentang bacaan tersebut setelah selesai membaca, baik berupa pujian atas kepuasan atau tanggapan tentang hal-hal yang belum terpenuhi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN