

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Menurut Sugiyono, pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam konteks ini, “produk” bisa sangat beragam, mulai dari:

Produk fisik: seperti alat peraga, media pembelajaran, software, atau model. Produk non-fisik: seperti prosedur baru, sistem, kurikulum, atau metode pengajaran.

Tujuan utama dari penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) ini adalah menciptakan produk yang lebih baik, lebih efektif, atau lebih efisien dari yang sudah ada, atau menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Setelah produk dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian untuk memastikan bahwa produk tersebut benar-benar efektif dan layak digunakan.¹³

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam arti sempit merujuk pada komponen bahan dan alat dari sistem pembelajaran, sedangkan dalam arti luas media merujuk pada penggunaan semua komponen sistem dan sumber belajar diatas

¹³ Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Lebih lanjut Yuni Astuti berpendapat bahwa meskipun media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan pesan, dimana media adalah cara atau media adalah sesuatu pesan untuk berkomunikasi, sementara itu istilah belajar adalah upaya mencerdaskan anak didik. Pembelajaran adalah sebuah proses seseorang yang berusaha untuk belajar; oleh karena itu, pembelajaran adalah komponen komunikasi interpersonal atau suatu proses yang melibatkan komunikasi antara peserta didik dan guru.¹⁴

Sejauh perkembangan media dan pengertian terhadapnya, nampaknya disekitar abad ke 20 pengertian media mengalami penyempitan makna terutama bagi masyarakat umum. Penyempitan itu menempatkan media hanya sebagai alat komunikasi multi-arrah yang banyak dipakai oleh manusia. Fenomena ini pun tampaknya bukan sesuatu yang istimewa, sebab pemberian arti atau stigma oleh publik kepada suatu objek memang selalu mengikuti trend yang berlaku secara umum. Sebagai contoh, pengertian media:

*a medium is a channel of communication, the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers and instructor.*¹⁵

¹⁴ Yuni Astuti, “ *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial : Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*”, (Scopindo : Media Pustaka), 2021, 110

¹⁵ Yuni Astuti, “ *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial : Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*”, (Scopindo : Media Pustaka), 2021, 110

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

2. Fungsi Media Pembelajaran

1. Fungsi komunikatif media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi komunikatif yang sangat penting dalam proses pendidikan. Fungsi ini mencakup:

a) Menyampaikan Informasi:

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

b) Mendukung Interaksi:

Media dapat memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan guru, serta antar peserta didik itu sendiri, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif.

c) Meningkatkan Pemahaman:

Dengan menggunakan media yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, karena media dapat menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana.¹⁶

¹⁶ Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

2. Fungsi Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi adalah faktor kunci dalam proses belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik melalui:

a) Variasi dalam Pembelajaran:

Penggunaan berbagai jenis media (audio, visual, dan kinestetik) dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

b) Keterlibatan Aktif:

Media yang interaktif, seperti permainan edukatif atau simulasi, dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

c) Pencapaian yang Terlihat:

Media yang memberikan umpan balik langsung dapat membantu peserta didik melihat kemajuan mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi untuk belajar lebih lanjut.¹⁷

3. Fungsi Kebermaknaan Media Pembelajaran

Kebermaknaan media pembelajaran berkaitan dengan seberapa relevan dan bermanfaat media tersebut bagi siswa. Beberapa aspek kebermaknaan meliputi:

a) Konteks Pembelajaran:

Media harus relevan dengan konteks dan kebutuhan peserta didik agar dapat memberikan makna yang lebih dalam.

¹⁷ Mulyasa, E. (2022). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

b) Keterhubungan dengan Kehidupan Sehari-hari:

Media yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan kebermanaan.

c) Pengembangan Keterampilan:

Media yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan tertentu dapat memberikan makna lebih bagi peserta didik dalam proses belajar.¹⁸

4. Fungsi Penyamaan Dalam Pembelajaran

Penyamaan dalam konteks media pembelajaran merujuk pada kesetaraan akses dan kesempatan bagi semua peserta didik untuk belajar. Ini mencakup:

a) Aksesibilitas Media:

Media pembelajaran harus dapat diakses oleh semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

b) Kesetaraan dalam Pembelajaran:

Penggunaan media yang beragam dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda-beda, sehingga semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil.

¹⁸ Sari, D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 34-42.

5. Fungsi Individualis Media Pembelajaran

Individualisasi dalam media pembelajaran berarti menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing peserta didik. Beberapa cara untuk mencapai ini adalah:

a) Penggunaan Teknologi:

Teknologi dapat digunakan untuk menyediakan materi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

b) Pilihan Media:

Memberikan peserta didik pilihan dalam jenis media yang mereka gunakan dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran.

c) Umpan Balik yang Personalisasi:

Media yang memberikan umpan balik yang disesuaikan dengan kemajuan individu peserta didik dapat membantu mereka memahami area yang perlu diperbaiki.¹⁹

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Satrianawati, terdapat empat jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru di kelas, diantaranya :

a. Media Visual:

Media ini adalah media yang hanya bisa dilihat dan mengandalkan indra penglihatan sebagai salurannya.

¹⁹ Hamid, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-130.

Contoh: foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, alat peraga, grafik, diagram, bagan, peta, dan sebagainya.

b. Media Audio:

Media ini adalah media yang hanya bisa didengar dan mengandalkan indra telinga (pendengaran) sebagai salurannya.

Contoh: suara, musik, lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, atau CD (audio), rekaman pidato, podcast, dan sebagainya.

c. Media Audio Visual:

Media ini adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara simultan.

Contoh: drama, pementasan, film, televisi, video, sound slide, dan sebagainya.

d. Multimedia:

Satrianawati juga menyebutkan multimedia sebagai kategori tersendiri, yang didefinisikan sebagai semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Ini biasanya mencakup kombinasi teks, suara, gambar, animasi, video, dan tautan yang diakses melalui alat bantu seperti komputer dan internet.

Contoh: program pembelajaran interaktif, situs web edukasi, aplikasi edukasi, e-book interaktif, dan lain-lain.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu manfaat utama media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalisme. Ini berarti media

membantu mengubah informasi yang abstrak atau hanya disampaikan secara lisan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Sebagai contoh, ketika seorang guru menjelaskan tentang cerita rakyat timun mas hanya dengan kata-kata, mungkin sulit bagi siswa untuk membayangkan tokoh, latar, atau alur yang terjadi. Namun, dengan menggunakan gambar, atau video, cerita tersebut menjadi lebih jelas dan nyata. Penggunaan media semacam ini menghindari “verbalisme” atau kecenderungan peserta didik hanya mendengarkan kata-kata tanpa memahami maknanya secara mendalam.²⁰

5. Peranan Media Pembelajaran

Beberapa peranan media dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan dan informasi
- b) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- d) Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.²¹

6. Media Pembelajaran di Jenjang SD/MI

Pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru

²⁰ Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

²¹ Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Tarbiyah Vol 11, No 1, 2014, 143-157*

yang memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik peserta didik, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan peserta didik, sarana belajar peserta didik yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong peserta didik untuk belajar, dan lain-lain.

Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung terhadap penciptaan kondisi belajar peserta didik yang menarik dan menyenangkan. Salah satu sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran. Mengingat peran media pembelajaran di madrasah sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses dan pencapaian hasil belajar yang diharapkan, pemahaman guru secara utuh mengenai pentingnya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran di madrasah atau sekolah merupakan salah satu aspek yang harus menjadi perhatian guru.²²

7. Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran perlu di uji kelayakannya, hal itu dilakukan agar media pembelajaran mendapatkan penilaian kelayakan, masukan dan perbaikan dari para ahli.²³ Ada 3 kriteria media pembelajaran dapat dikatakan layak. Berikut ini kriteria kelayakan media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran harus efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

²² Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat. Kemenag RI. Hal: 1 pemahaman kepada siswa (Suparlan. 2020).14

²³ Nida Jarmita, Adek Elfera Chandrawati, and Zulfiati Zulfiati, "Pengembangan Media Seven In One Ditinjau Dari Uji Kelayakan Dan Uji Kepraktisan Di Kelas V MI/SD Di Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 21, no. 1 (2020): 113.

- b. Media pembelajaran memiliki kualitas yang baik dan harus dapat menarik perhatian peserta didik. Agar dapat menarik perhatian peserta didik maka dalam pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan tampilan, desain teks dan tata letak.
- c. Media dalam pembelajaran yang meliputi keamanan media dan keaktifan peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran.²⁴

C. Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

Media Buku Cerita Bergambar adalah suatu media yang berisi cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, lucu dan menyenangkan sehingga anak menjadi senang dan gemar untuk membaca, sehingga membaca menjadi suatu kebutuhan yang wajib untuk dipenuhi oleh seorang anak.²⁵ Media cerita bergambar ini berupa buku yang didalamnya terdapat cerita dengan gambar-gambar atau visualisasi yang juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kreatifitas berpikir.²⁶ Media cerita bergambar ini juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca. Seperti yang kita ketahui bahwa membaca adalah aspek penting yang harus dimiliki peserta didik.²⁷

²⁴ Nabilah Hamudiana Saski and Tri Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2021): 120.

²⁵ Kesumadewi, D. A., Agung, A. A. G., & Rati, N. W. (2020). Model Pembelajaran CIRC Berbantuan Media Cerita Bergambar Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 303–314.

²⁶ Hartoto, H., Syawaluddin, A., & Nurdewi, N. (2023). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital pada Kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. *Global Journal Basic Education*, 2(3), 250–261.

²⁷ Anjani, P. N. N. (2024). Kemampuan Membaca Puisi Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas III SDN 1 Jenangan Ponorogo . IAIN Ponorogo.

Media pembelajaran buku cerita bergambar dapat didefinisikan berdasarkan Teori Dual Coding yang dikemukakan oleh Allan Paivio. Menurut teori ini, buku cerita bergambar adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan informasi verbal (teks narasi) dengan informasi non-verbal (gambar atau ilustrasi visual) secara bersamaan untuk memfasilitasi proses belajar. Tujuan penggabungan ini adalah untuk menciptakan dua jalur pengkodean dalam memori peserta didik satu untuk teks dan satu untuk gambar yang saling mendukung dan memperkuat pemahaman serta daya ingat. Ketika siswa membaca teks sambil melihat gambar yang relevan, mereka membentuk representasi berfikir yang lebih kaya dan terstruktur, sehingga informasi dapat diproses dan disimpan lebih efektif.²⁸

D. Kemampuan Membaca

1. Pengertian Kemampuan Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “kemampuan” merupakan kesanggupan atau kecakapan. “Membaca” yaitu melihat serta memahami isi dari bacaan atau mengeja dan melafalkan apa yang tertulis. Definisi membaca mempunyai beberapa prinsip, antara lain membaca merupakan interpretasi simbol-simbol yang berupa tulisan, dan membaca adalah mentransfer ide yang telah disampaikan oleh penulis bacaan. Maka dengan kata lain membaca merupakan aktivitas sejumlah kerja kognitif termasuk persepsi dan rekognisi.²⁹

²⁸ Paivio, A. (1971). *Imagery and Verbal Processes*. Holt, Rinehart & Winston.

²⁹ Ampuni, S. (1998). *Proses Kognitif dalam Pemahaman Bacaan*. Buletin Psikologi, VI, 2. Semarang: Universitas Diponegoro.

Membaca pada hakikatnya suatu hal yang rumit sebab melibatkan banyak hal, bukan hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas seperti: visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses membaca secara visual merupakan proses menerjemahkan symbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pengalaman kreatif.³⁰

Istilah yang sering dipakai dalam memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu recording, decoding, dan meaning. Recording merujuk pada kata-kata atau kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, sedangkan proses decoding (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis dalam kata-kata. Proses recording dan decoding berlangsung pada kelas-kelas rendah, yaitu SD kelas (I, II, dan III) yang lebih dikenal dengan istilah membaca permulaan. Perkenalan korespondensi pada huruf dengan bunyi-bunyi. Sementara itu proses memahami makna (meaning) lebih ditekankan di kelas tinggi SD.

Menurut Henry Guntur Tarigan, membaca permulaan adalah tahap awal dalam proses pembelajaran membaca yang diajarkan di sekolah dasar, khususnya pada kelas satu dan dua. Fokus utama pada tahap ini adalah pengenalan dan penguasaan dasar-dasar mekanisme membaca, bukan pada pemahaman isi teks yang mendalam. Tarigan menekankan

³⁰ Muhammad Irfan , *Keterampilan Berbahasa Indonesia Untuk PGSD/PGMI* (Pancor: Jaya Mandiri Creator, 2013), hlm. 39.

bahwa tujuan membaca permulaan adalah membekali siswa dengan keterampilan teknis membaca yang memadai sebelum mereka beralih ke membaca lanjut yang lebih kompleks.³¹

Tarigan mengidentifikasi beberapa aspek materi pokok yang harus dikuasai siswa dalam membaca permulaan:

1. Pengenalan Huruf (Abjad)

Ini adalah fondasi paling dasar. Siswa harus mampu mengenal bentuk-bentuk huruf: Baik huruf kapital (huruf besar) maupun huruf kecil. Mereka harus bisa membedakan antara 'B' dan 'D', atau 'p' dan 'q'. Mengenal nama-nama huruf: Siswa diajarkan nama-nama huruf sesuai abjad (misalnya, A, B, C, dst.). Mengenal urutan huruf: Memahami urutan abjad secara benar.

2. Pengenalan Bunyi Huruf (Fonem)

Setelah mengenal bentuk dan nama huruf, siswa harus diajarkan tentang hubungan antara huruf (grafem) dengan bunyi yang dilambangkannya (fonem). Ini krusial untuk kemampuan mengeja dan merangkai kata. Misalnya, huruf 'a' berbunyi /a/, huruf 'b' berbunyi /b/, dst. Pengenalan bunyi ini merupakan dasar dari kemampuan fonologis yang sangat penting dalam membaca.

3. Merangkai Suku Kata

Setelah mengenal huruf dan bunyinya, langkah selanjutnya adalah menggabungkan beberapa bunyi huruf menjadi suku kata.

³¹ Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Contoh: menggabungkan /b/ dan /u/ menjadi "bu", atau /k/ dan /u/ menjadi "ku". Latihan merangkai suku kata ini membangun kecepatan dalam mengenali unit-unit bunyi yang lebih besar.

4. Membaca Kata

Setelah menguasai suku kata, siswa diajarkan untuk menggabungkan suku kata-suku kata menjadi kata-kata utuh.

Contoh: menggabungkan "bu" dan "ku" menjadi "buku". Fokus pada tahap ini adalah membaca kata-kata yang dikenal (kata-kata dasar) dan kata-kata yang strukturnya sederhana.

5. Membaca Kalimat Sederhana

Setelah mampu membaca kata, siswa diajarkan untuk memahami bagaimana kata-kata dirangkai menjadi kalimat yang memiliki makna utuh. Kalimat yang digunakan haruslah sangat sederhana, pendek, dan menggunakan kosakata yang sudah familiar bagi siswa.

Contoh: "Ini buku.", "Budi makan roti."

6. Membaca Teks Sederhana

Sebagai puncak dari membaca permulaan, siswa mulai diajarkan membaca teks pendek yang sangat sederhana, biasanya berupa cerita pendek atau deskripsi singkat dengan kalimat-kalimat yang mudah dipahami. Teks-teks ini masih sangat tergantung pada ilustrasi/gambar untuk membantu pemahaman.³²

³² Tarigan, Henry Guntur. (1986). *Pengajaran Membaca*. Bandung: Angkasa.

Untuk memahami kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SD/MI (usia sekitar 7-8 tahun), Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, khususnya pada tahap Operasional Konkret, adalah yang paling relevan. Pada tahap ini, anak-anak mulai berpikir secara logis, namun pemahaman mereka sangat bergantung pada pengalaman nyata, konkret, dan visual. Mereka belum bisa berpikir abstrak. Oleh karena itu, dalam konteks membaca:

- a. Dukungan Visual Penting: Mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi dari bacaan yang didukung oleh gambar, ilustrasi, atau konteks visual yang jelas. Visual ini membantu mereka menghubungkan kata dengan makna dan memahami alur cerita yang sederhana.
- b. Fokus pada Konkret: Narasi yang konkret dengan detail yang jelas lebih mudah dicerna daripada yang abstrak.
- c. Transisi Kefasihan: Pada usia ini, mereka bergeser dari sekadar mengenal huruf (decoding) menjadi membaca dengan lebih lancar dan memahami isi bacaan. Media seperti buku cerita bergambar sangat membantu transisi ini dengan memberikan konteks visual yang menarik.

Jadi, menurut Piaget, materi bacaan untuk anak kelas 2 harus konkret, visual, dan disajikan secara logis-sederhana agar efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca.³³

³³ Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.

Dalam mengukur kemampuan membaca, ada beberapa indikator penting yang saling berkaitan dan mencerminkan kualitas pembacaan seseorang. Indikator-indikator ini sering digunakan dalam penilaian, terutama pada tahap membaca permulaan atau membaca nyaring (membaca keras). Mari kita bahas teori di balik setiap indikator: lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan.

1. Lafal (Pengucapan)

Teori: Lafal mengacu pada cara seseorang atau sekelompok orang mengucapkan bunyi bahasa. Dalam konteks membaca, lafal adalah ketepatan pembaca dalam mengucapkan setiap huruf, suku kata, dan kata sesuai dengan kaidah fonologi bahasa yang digunakan. Teori linguistik menekankan bahwa pelafalan yang tepat sangat krusial karena kesalahan lafal dapat mengubah makna kata atau kalimat

Indikator praktis: Ketepatan mengucapkan vokal dan konsonan: Apakah bunyi huruf 'a', 'i', 'u', 'e', 'o' diucapkan dengan benar? Apakah konsonan seperti 'b', 'd', 'p', 't' dibedakan dengan jelas? Ketepatan mengucapkan diftong dan kluster konsonan: Misalnya, "ai", "au", "eu" atau "pr", "bl", "str". Tidak adanya pengaruh dialek/bahasa daerah yang mengganggu pemahaman: Meskipun aksen wajar, pelafalan tidak boleh sampai menyimpang dari standar bahasa baku sehingga sulit dimengerti.

2. Intonasi

Teori: Intonasi adalah tinggi rendahnya nada dalam suatu kalimat yang diucapkan, termasuk penekanan pada kata-kata tertentu, jeda,

dan irama kalimat Gramedia, 2022. Intonasi sering disebut juga sebagai "lagu kalimat". Ini adalah aspek suprasegmental bahasa yang memberikan makna tambahan dan emosi pada ucapan. Teori komunikasi dan linguistik pragmatis menyoroti bahwa intonasi yang tepat memungkinkan pendengar memahami maksud dan perasaan pembaca, serta membedakan jenis kalimat (misalnya, pertanyaan, pernyataan, perintah, seruan).

Indikator praktis: Kesuaian nada dengan tanda baca: Misalnya, nada naik untuk pertanyaan, nada turun untuk pernyataan, jeda pada koma, berhenti pada titik. Pemberian penekanan yang tepat pada kata kunci: Menyoroti kata-kata yang penting untuk menyampaikan makna utama kalimat. Variasi nada yang alami dan tidak monoton: Pembacaan tidak terdengar seperti robot, melainkan mengalir sesuai dengan isi dan emosi teks. Pengaturan jeda yang logis: Memberikan jeda pada frasa atau klausa yang tepat agar makna tidak rancu dan memudahkan pemahaman.

3. Kelancaran (Fluency)

Teori: Kelancaran membaca adalah kemampuan membaca teks dengan cepat, akurat, dan ekspresif, sehingga memungkinkan pembaca untuk fokus pada pemahaman makna daripada decoding kata demi kata (Reading Eggs, n.d.). Kelancaran adalah jembatan antara pengenalan kata dan pemahaman bacaan. Teori tentang kelancaran menunjukkan bahwa pembaca yang lancar tidak perlu menghabiskan terlalu banyak energi kognitif untuk mengenali setiap kata, sehingga

mereka bisa mengalokasikan sumber daya mentalnya untuk membangun makna dari teks.

Indikator praktis: Kecepatan membaca yang wajar/sesuai jenjang usia: Tidak terlalu lambat (terbata-bata) atau terlalu cepat sehingga mengorbankan akurasi dan pemahaman. Akurasi pengenalan kata: Pembaca mengucapkan kata-kata dengan benar tanpa banyak kesalahan atau pengulangan. Pembacaan tidak terbata-bata atau tersendat-sendat: Aliran membaca halus dan kontinu. Prosodi (ekspresi dan intonasi yang tepat): Ini sering dianggap sebagai bagian dari kelancaran, di mana pembaca membaca dengan irama dan penekanan yang sesuai dengan maksud penulis.

4. Kejelasan (Artikulasi)

Teori: Kejelasan mengacu pada bagaimana bunyi-bunyi bahasa diartikulasikan (diucapkan) dengan terang dan mudah dipahami oleh pendengar. Dalam konteks membaca nyaring, kejelasan suara sangat penting agar pesan dari teks dapat diterima dengan baik. Teori fonetik dan akustik suara menekankan pentingnya artikulasi yang tepat dari organ-organ bicara (lidah, bibir, rahang) untuk menghasilkan bunyi yang jernih dan tidak samar. Suara yang jelas menunjukkan bahwa pembaca memiliki kontrol yang baik atas produksi suara.

Indikator praktis: Artikulasi huruf dan kata yang tidak samar: Setiap bunyi diucapkan dengan tegas, tidak bergumam atau terlalu pelan.

Volume suara yang memadai: Cukup keras untuk didengar oleh pendengar tanpa harus berteriak. Tidak adanya desisan, bisikan, atau

suara lain yang mengganggu. Suara yang jernih dan bersih: Tidak ada suara serak yang mengganggu atau intonasi yang tidak wajar. Keempat indikator ini saling melengkapi untuk memberikan gambaran komprehensif tentang kemampuan membaca seseorang. Pembaca yang baik akan menunjukkan keseimbangan yang optimal dari keempat aspek ini, memungkinkan mereka tidak hanya menguraikan teks tetapi juga menyampaikan maknanya secara efektif.

E. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah program kurikuler yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.” Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi bagian dan budaya sekolah serta merupakan penanaman kemahiran berbahasa dan apresiasi terhadap karya sastra.³⁴ Dalam hal ini bisa dikatakan, bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan menumbuhkembangkan empat kompetensi komunikatif, yaitu:

- 1) Kompetensi gramatikal (penguasaan tanda-tanda bahasa; kosa kata, tata bahasa pelafalan, ejaan dan pembentukan kata).

³⁴ Pramudya, A. D. (2024). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(6), 1881-1888.

- 2) Kompetensi sociolinguistik yakni kemampuan menggunakan ujaran dalam konteks sosial yang bervariasi (pengetahuan pertuturan seperti membujuk, meminta maaf atau menjelaskan).
- 3) Kompetensi wacana yaitu kemampuan untuk menggabungkan gagasan, idea, atau prakarsa untuk mencapai kesatuan dan kepaduan pikiran dalam satuan Bahasa yang tertulis dalam paparan kalimat, dan
- 4) Kompetensi strategi yakni kemampuan menggunakan strategi untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan Bahasa.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Kemampuan ini mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan dapat:

- a. Memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi secara efektif sesuai dengan konteks dan tujuan.
- b. Mengapresiasi karya sastra Indonesia dan menumbuhkan kecintaan terhadap bahasa dan sastra.
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif melalui berbagai kegiatan berbahasa.
- d. Membangun karakter dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya dan sastra Indonesia.

- e. Menjadikan Bahasa Indonesia sebagai alat untuk belajar mata pelajaran lain dan mengembangkan diri.³⁵

3. Fungsi Bahasa Indonesia

Untuk anak SD/MI kelas 2, Bahasa Indonesia memiliki fungsi krusial sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien. Pada usia ini, anak-anak sedang aktif mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, ide, dan informasi mereka baik secara lisan maupun tulisan. Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengikuti instruksi guru, berdiskusi dengan teman, dan mulai mengekspresikan diri melalui tulisan sederhana. Ini adalah fondasi penting untuk partisipasi aktif mereka di sekolah dan kehidupan sehari-hari.³⁶

4. Teori Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas 2 SD/MI

Untuk siswa kelas 2 SD/MI, pembelajaran 36ariat Indonesia sebaiknya berfokus pada pengembangan kemampuan dasar berbahasa yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, dengan penekanan pada konteks yang konkret dan bermakna bagi siswa. Beberapa teori pembelajaran yang relevan adalah:

³⁵ Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2024 tentang *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

³⁶ Yanti, M. (2020). RAGAM MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1).

1. Teori Behaviorisme (Prinsip Penguatan dan Pengulangan)

Penerapan: Meskipun tidak lagi menjadi satu-satunya pendekatan, prinsip-prinsip behaviorisme masih relevan untuk penguasaan aspek-aspek dasar seperti pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana melalui pengulangan, latihan, dan penguatan positif. Misalnya, mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan, menulis kata-kata dasar, atau melafalkan kalimat.

Contoh Aktivitas: Latihan membaca kartu kata, menyalin tulisan, menghafal kosakata sederhana, atau menjawab pertanyaan pilihan ganda.³⁷

5. Teori Kognitivisme (Prinsip Pengembangan Skema dan Pemrosesan Informasi)

Penerapan: Teori ini menekankan pada bagaimana siswa mengorganisasikan informasi baru dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Pada kelas 2, ini berarti membantu siswa membangun skema atau pemahaman tentang struktur naratif, makna kata, dan alur cerita sederhana.³⁸

Contoh Aktivitas: Meminta siswa untuk menceritakan narasi cerita yang didengar atau dibaca, mengidentifikasi gagasan utama dalam sebuah paragraf pendek, atau mengelompokkan kata-kata berdasarkan kategori (misalnya, nama benda, hewan, buah).

Konstruktivisme (Prinsip Pembelajaran Aktif dan Bermakna)

³⁷ Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

³⁸ Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

6. Penerapan: Siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya. Pembelajaran bahasa menjadi lebih bermakna ketika siswa terlibat dalam kegiatan yang otentik dan relevan dengan kehidupan mereka.

Contoh Aktivitas: Bercerita pengalaman pribadi, membuat kalimat berdasarkan gambar, menulis surat pendek kepada teman atau guru, bermain peran (role-playing) dengan dialog sederhana, atau diskusi kelompok kecil tentang suatu topik.³⁹

7. Pendekatan Whole Language (Bahasa Utuh)

Penerapan: Pendekatan ini memandang Bahasa sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Peserta didik belajar Bahasa melalui kegiatan berbahasa yang bermakna dan fungsional, bukan melalui drill-drill terpisah. Fokusnya adalah pada pemahaman makna dan penggunaan Bahasa dalam konteks nyata.

Contoh Aktivitas: Membaca buku cerita bergambar secara keseluruhan, menulis cerita pendek, bercerita, atau membuat proyek yang melibatkan penggunaan bahasa secara terintegrasi (misalnya, membuat poster dengan tulisan).⁴⁰

8. Pendekatan Komunikatif

Penerapan: Tujuan utama pembelajaran bahasa adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Peserta didik

³⁹ Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

⁴⁰ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

didorong untuk menggunakan bahasa secara aktif untuk menyampaikan gagasan, informasi, dan perasaan.

Contoh Aktivitas: Berdialog tentang kegiatan sehari-hari, bertanya jawab tentang suatu gambar, presentasi sederhana di depan kelas, atau berbagi cerita pengalaman dengan teman.⁴¹

F. Karakteristik Peserta Didik

1. Pengertian Karakteristik Peserta Didik

Karakter menurut Puerwadarminta adalah watak, tabiat atau sifat-sifat kejiwaan. Sedangkan menurut IR Pedjawijatna karakter atau watak adalah seluruh “aku” yang ternyata dalam tindakannya (insani). Dengan beberapa pengertian tersebut dapat penuliskatakan bahwa Karakteristik Peserta Didik adalah merupakan semua watak yang nyatadan timbul dalam suatu tindakan peserta didik dalam kehidupannya setiap saat. Sehingga dengandemikian, karena watak dan perbuatan manusia yang tidak akan lepas dari kodrat, dan sifat, serta bentuknya yang berbeda-beda, maka tidak heran jika bentuk dan karakter peserta didik juga berbeda-beda.⁴²

2. Bentuk-bentuk Karakteristik Peserta Didik Kelas II SD/M

a. Senang Bermain

Hal ini menurut guru kelas II SD/MI untuk Menyusun kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, terutama di kelas rendah kelas II. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran

⁴¹ Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

⁴² Tri Ratna Dewi, M.Pd. (2023). Makalah karakteristik peserta didik tingkat MI/SD

yang “serius tapi santai”, yang memungkinkan adanya unsur permainan.

b. Senang Bergerak

Anak kelas II SD/MI cenderung kurang untuk duduk dengan tenang dalam waktu yg cukup lama, hanya sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru harus mendesain model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berpindah atau bergerak. Mengharuskan peserta didik untuk duduk diam dalam waktu yang lama bisa membuat mereka tersiksa.