

BAB II

KAJIAN TEORI

Kajian Pustaka

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Saputra (2023) sebuah media yang mendukung pembelajaran dapat dimaknai dengan sebuah alat yang menggambarkan bentuk baru belajar yang berguna meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, memperjelas materi, dan membuat konsep lebih mudah dipahami siswa. Pengajar bisa memanfaatkan media ini guna meningkatkan pemahaman anak terhadap pelajaran, dalam prosesnya para pengajar berhak memakai berbagai jenis media, termasuk buku cetak dan video.

Menurut M Hamid (2020) media baru dalam pembelajaran dapat dikategorikan sebagai sebuah alat atau cara baru, metodologi, serta cara unik untuk memungkinkan narahubung pembicaraan dan interaksi. Dengan demikian media belajar termasuk dalam bagian utama dalam mendidik anak dan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua guru saat mereka bekerja sebagai guru. Sedangkan menurut Nasser (2021) media belajar ini menjadi sebuah cara mudah pengajar dan mengajar serta memberikan instruksi.

Pengertian media belajar sesuai dengan penjabaran Hasan, dkk. (2021), ialah sebuah media pembelajaran dapat dipakai oleh para pengajar siswa guna meningkatkan interaksi dengan siswa dan meningkatkan minat mereka dalam pelajaran. Menurut Anisa Manongga, dkk. (2021) Media pembelajaran yang menarik harus digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ini akan memotivasi siswa dan menumbuhkan minat baca mereka. Dari berbagai pendapat yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan cara guru membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dari sebelumnya. Media audio visual membantu guru memberi tahu siswa tentang hal-hal baru, memperjelas materi, dan membuat mereka

lebih tertarik untuk belajar. Media pembelajaran didefinisikan dalam lima cara. *Pertama*, itu digunakan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. *Kedua*, itu digunakan sebagai sumber pembelajaran. *Ketiga*, itu digunakan sebagai berbagai metode untuk mendorong minat siswa untuk belajar. *Keempat*, itu digunakan sebagai metode praktis bertujuan menggapai sebuah pengajaran siswa yang komprehensif sehingga signifikan. *Terakhir*, itu digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa. Jika media pembelajaran digunakan dalam kegiatan mengajar siswa maka akan terciptan sebuah kemudahan dalam belajar materi tersebut.

Manfaat Media Pembelajaran

“Media memberikan manfaat terhadap pembelajaran individu yaitu kedudukannya dalam melayani kebutuhan peserta didik, sehingga media yang di gunakan dalam pembelajaran harus efisien dan efektif dan dapat sesuai kebutuhan peserta didik.” (Hakiki, dkk. 2021). Menurut Adam A (2021) manfaat yang dapat diperoleh oleh guru saat menggunakan media visual dalam penyampaian pelajaran adalah seperti berikut: tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, memungkinkan siswa memahami materi dengan mudah, dan meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran. Keterbatasan pengalaman peserta didik dapat diatasi melalui media visual, yang juga dapat meningkatkan interaksi dengan lingkungan sekitar, memperkuat penanaman konsep yang sesuai, serta memotivasi peserta didik untuk mempelajari suatu bidang. Menurut Anggraeni (2024) Media berbasis teknologi adalah cara belajar yang baru dengan tingkat pemahaman baus untuk para anak didik, seperti video interaktif, animasi bergerak yang menarik, dan simulasi. Keuntungan utama dari media ini antara lain: mempermudah pemahaman konsep, memperkuat retensi memori, menumbuhkan minat dan motivasi belajar,

menyajikan beragam perspektif, mendukung pembelajaran secara mandiri, serta meningkatkan kompetensi teknologi.

Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media Visual

“ *Media visual* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat dinikmati oleh panca-indra.” (Sehuni & Khoironi, 20 24). Pada penelitian (Sudarsono, dkk. 2020) Penggunaan media pembelajaran visual memungkinkan siswa untuk tidak hanya membayangkan fenomena yang dipelajari, tetapi juga memudahkan guru dalam menunjukkan konsep yang dimaksud dan ingin disampaikan. Hal ini menjadi keunggulan tersendiri bagi media pembelajaran visual, yang memiliki beragam fungsi penting jika diimplementasikan dengan baik dan tepat dalam proses pembelajaran. Media audio visual memiliki kemampuan untuk memperkaya lingkungan belajar, mendorong rasa ingin tahu, eksperimen, dan penemuan, serta memotivasi peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan pemikiran mereka.

Menurut Putra & Pratama (2021) menunjukkan bahwa media visual berbasis digital memungkinkan pemanfaatan berbagai sumber belajar, seperti gambar, video, dan aplikasi interaktif, berguna mendukung anak didik paham topik pelajaran dengan sempurna. Saat para guru berupaya menciptakan pembelajaran yang menarik melalui berbagai media yang atraktif, seperti proyektor yang menampilkan gambar bergerak dan pendekatan visual yang mampu menarik perhatian siswa. Media visual memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan kelas dan lingkungan belajar lainnya. Ini membuat pemahaman konsep dasar menjadi lebih mudah dan nyata. Selain itu, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa

turut berkembang, serta perhatian dan fokus mereka terhadap materi pelajaran meningkat berkat adanya media visual. Pada penelitian Suyahman, dkk. (2021) Salah satu masalah dalam penggunaan media visual adalah materi yang dibawa oleh guru tidak kreatif, sulit dipahami siswa, dan cenderung membosankan. Siswa SD membutuhkan media yang berwarna-warni dan menarik agar mereka tidak bosan dan tertarik. Jika contoh media yang disajikan sulit dipahami atau tidak menarik, siswa juga akan kesulitan memahami contoh tersebut.

Media Audio

Media audio seperti rekaman suara, siaran radio, dan kaset audio adalah contoh media yang membantu belajar melalui pendengaran melalui simbol suara. Cara pendekatan belajar dengan suara ialah jenis cara komunikasi menggunakan suara sebagai cara utama untuk menyampaikan informasi, pesan, atau pembelajaran dan menggunakan indera pendengaran untuk menyampaikan isi pesan kepada pendengar baik secara langsung maupun melalui rekaman, sehingga meningkatkan pemahaman pendengar.

Media Audio Visual

Menurut Ichsan, dkk. (2020) Media Audio visual adalah media yang mampu menampilkan gambar bergerak dengan warna, disertai teks dan suara sebagai penjelasan. Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan guru untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa. Menurut pemaparan Larashati pada penelitian (Syaifullah, A, dkk. 2024) media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara yang dapat didengar dan unsur gambar yang dapat dilihat, dapat berupa rekaman video, suara, slide dan sebagainya. Media audio visual yaitu suatu alat media yang digunakan guru untuk mengajar di kelas dengan proses kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa melihat dan mendengar suaranya.

Sebagaimana dijelaskan jurnal Manshur & Ramdlani, (2024) menyebutkan media audio visual ialah media dengan mengandung dua unsur yaitu unsur suara yang dapat didengar serta unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya slide suara, berbagai ukuran file, rekaman video dan lainnya.

Oleh sebab hal tersebutlah, media audio visual bisa didefinisikan layaknya metode pembelajaran yang menggabungkan elemen suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Tujuan penggabungan kedua elemen ini adalah untuk melibatkan lebih banyak indera, terutama pendengaran dan penglihatan, sehingga pesan menjadi lebih diterima dan dipahami dengan lebih baik. Ada beberapa keuntungan dari penggunaan media audio visual (Ratminingsih & Budasi, 2020).

Ada juga beberapa keunggulan yang lain sebagai berikut :

- Dapat menjelaskan konsep yang kompleks secara sederhana.
- Cocok untuk berbagai jenis audiens dan tingkat usia.
- Meningkatkan motivasi belajar melalui visualisasi.

Kelemahan Media Audio-Visual:

- Membutuhkan perangkat teknologi (seperti komputer, proyektor, atau Smart TV).
- Memerlukan waktu dan biaya untuk produksi.
- Tidak efektif jika perangkat pendukungnya rusak atau tidak tersedia.

Media audio visual banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, periklanan, pelatihan, dan hiburan karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara jelas dan menarik perhatian. Sebagai contoh, Video pembelajaran interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar sesuatu.

Pengertian Ketrampilan Membaca

“Membaca adalah proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh informasi yang telah disampaikan oleh penulis melalui teks bacaan untuk memahami makna dari teks bacaan tertulis.” (R. Dkk, 2023) menjelaskan sebuah keterampilan yang harus dimiliki oleh anak adalah membaca yang akan diajarkan baik di rumah ataupun di sekolah (Apriliana, 2021). Kegiatan pasif seperti menonton televisi atau mendengarkan radio tidak sebaik membaca dan berpartisipasi dalam aktivitas membaca (Lubis, 2020).

Membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan adalah salah satu dari empat kemampuan berbahasa (Friantary, 2025). Selama membaca permulaan, siswa harus memenuhi beberapa persyaratan. Spesifikasi dan kelancaran anak dalam membaca dapat menyokong proses belajar yang mudah dan bersinambungan (Lena, 2024). Menurut (Anas, 2024) mengatakan bahwa adanya media pengajaran baru begitu mendukung peningkatan peserta didik dalam kasus membaca, dengan demikian adanya media ini bukan hanya menjelaskan informasi saja melainkan berfungsi sebagai perantara yang mendorong siswa untuk berpartisipasi meningkatkan minat belajarnya.

Oleh karena hal tersebut, sebagian pendapat menyatakan bahwa pengertian ketrampilan membaca terdiri dari keterampilan bahasa dasar yang diajarkan di sekolah dan termasuk pengucapan secara verbal dan kejelasan suara serta kemampuan untuk memahami tulisan dengan benar.

Jenis – jenis Ketrampilan Membaca

5.1 *Membaca Dalam Hati*

Menurut Tarigan (2015) membaca dengan suara lirih dan hanya bisa didengar dirinya sendiri (membaca dihati) dapat diartikan sebagai cara mengingat serta memahami yang berkoneksi langsung dengan otak dengan tujuan mengambil

arti tersirat, maka membaca dihati dapat di bagi menjadi 2 bagian diantaranya membaca intensif, bagitupula membaca ekstensif.

5.2 Membaca Nyaring

Tati, Oktaviani, dan Riberu (2022) “Aktivitas membaca nyaring sangat penting untuk mendukung keberhasilan siswa. Karena siswa tingkat sekolah dasar masih berada di tahap perkembangan kemampuan membaca yang lebih kompleks, pengajaran membaca nyaring harus dilakukan dengan baik.”.

Ketrampilan Membaca Nyaring

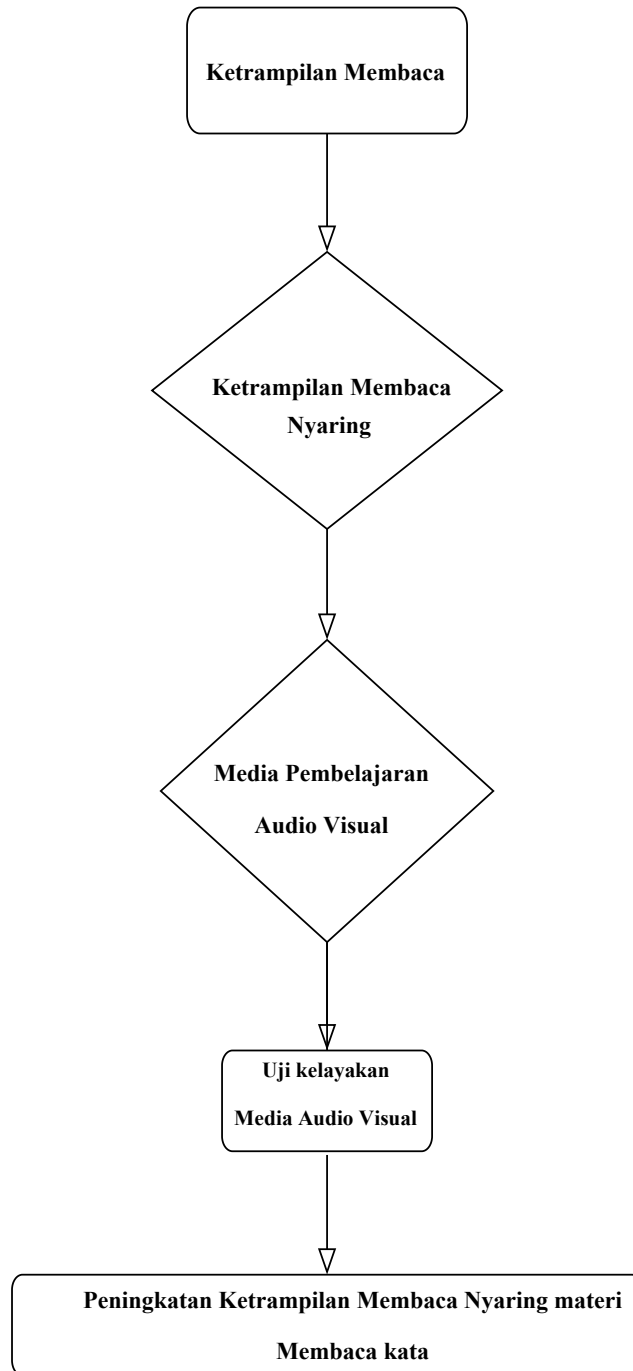
6.1 Pengertian Keterampilan Membaca Nyaring

Sebelum memasuki tahap membaca nyaring, perlu dipahami bahwasanya kegiatan yang bertujuan untuk paham dalam sebuah permasalahan yang diekspresikan dalam bentuk tulisan dapat diartikan sebagai membaca, Resti, dkk (2024). Hal ini diperkuat dengan pendapat (Ismaya, dkk. 2024) Membaca juga merupakan proses yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan menulis, baik dalam penggunaan bahasa lisan maupun nonlisan. Kegiatan membaca secara rutin dapat meningkatkan kosakata. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas (Kurnia dkk, 2024), memperluas pengetahuan, melatih pengucapan, merangsang pemikiran kritis (Purbasari et al., 2021) Pemaparan (Tati & Oktaviani, 2022)“Aktivitas membaca nyaring memiliki peran krusial dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Pengajaran membaca nyaring pada siswa tingkat sekolah dasar memerlukan perhatian khusus karena mereka masih dalam fase perkembangan kemampuan membaca yang lebih rumit.”. Diperkuat oleh penelitian dari (Rahim, 2019) Selain itu, membaca nyaring membutuhkan keahlian dasar layaknya penjelasan sebuah kalimat hingga pelafadzlan sesuai. Keterangan tersebut menjelaskan arti membaca nyaring ialah termasuk sebuah keterampilan membaca dasar. Ini meningkatkan pengetahuan, pengenalan kosakata, dan kemampuan menulis melalui kegiatan membaca rutin. Program membaca nyaring juga mencakup program yang direncanakan untuk mensupport anak guna menciptakan pemahaman yang baik dalam memahami suatu cerita.

Kerangka Berpikir

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membutuhkan ketrampilan membaca. Siswa menganggap materi Bahasa Indonesia yang sulit adalah materi membaca

kata dalam ketrampilan membaca nyaring karena pengenalan kosakata berlimpah ruah. Perkara ini bisa dilihat dari kegiatan literasi guru setiap hari. Guru masih menggunakan jumlah media belajar yang sifatnya terbatas dan memberikan pembelajaran materi yang tidak bervariasi. Tidak banyak program untuk mengajar Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan proyektor di layar besar, mirip dengan menonton film bersama, peserta didik cenderung menyukai hal baru berbentuk animasi. Alat ini juga menarik minat siswa modern. Karena itu, agar gadget tidak dapat mengalahkan pembelajaran, pelajaran harus lebih menarik lagi. Sebab tersebut menjadikan penulis berkeinginan menyempurnakan metode belajar lebih inovatif serta menarik bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan daya berpikir siswa dan membuatnya mudah dipahami. Untuk menarik perhatian peserta didik, pemahaman yang baik tentang membaca nyaring sangatlah penting. Membaca nyaring adalah salah satu keterampilan membaca yang melibatkan pengucapan kata-kata dalam teks dengan suara lantang, jelas, dan intonasi yang tepat. Proses ini tidak hanya melibatkan kemampuan visual dalam mengenali huruf dan kata, tetapi juga keterampilan berbicara, artikulasi, serta pemahaman makna teks. Melalui membaca nyaring, peserta didik dapat memperkaya kosakata dan meningkatkan kelancaran membaca. Selain memberikan pemahaman tentang membaca nyaring, penting juga untuk menyediakan perantara belajar berguna menciptakan minat belajar anak lebih tinggi. Akibatnya, pembuatan media belajar dalam bentuk audio berserta visual menjadi relevan dipakai ketika adanya pengajaran. Media ini sangat menarik bagi siswa karena menyajikan visual yang berbeda dengan menggunakan gambar orang bergerak yang dibuat khusus dan suara yang unik. Ini membantu siswa membaca teks di layar. Selain itu, media ini dilengkapi dengan materi dan video yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam berlatih membaca kata dengan nyaring.



Gambar 1.1 kerangka berpikir