

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

2.1.1 Teori Kognitif

Teori belajar kognitif menekankan bahwa proses pembelajaran mencakup perubahan mental internal, bukan semata-mata perubahan perilaku yang tampak. Teori ini berakar dari pendekatan psikologi kognitif, yang menurut Posner didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari proses mental yang terlibat dalam memperoleh dan menggunakan pengetahuan “intelligence and intelligent systems, with particular reference to intelligent behaviour”. Menurut teori belajar kognitif, belajar dipahami sebagai suatu proses perubahan dalam persepsi dan pemahaman individu, yang tidak selalu tercermin dalam perilaku yang dapat diamati secara langsung (Budiningsih, 2005). Belajar adalah proses internal yang melibatkan berbagai aspek psikologis, seperti memori, persepsi, retensi, pengolahan informasi, emosi, serta komponen mental lainnya.

Para ahli dalam aliran kognitif memandang bahwa belajar merupakan proses perkembangan persepsi dan pemahaman yang bersifat dinamis, serta tidak selalu tampak melalui perubahan perilaku. Berbeda dengan pendekatan behavioristik yang menekankan hubungan antara stimulus dan respons, teori belajar kognitif, sebagaimana dijelaskan oleh (Suyono & Hariyanto, 2014), menekankan dua pendekatan utama: (1) sistem memori dipandang sebagai suatu proses pengolahan informasi yang aktif dan terstruktur, serta (2) pengetahuan dasar yang dimiliki siswa berperan besar dalam membantu kelancaran proses pembelajaran.

Dalam pandangan teori belajar kognitif, proses pembelajaran dipahami sebagai tahapan penyesuaian struktur kognitif individu yang berlangsung melalui dua mekanisme utama, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merujuk pada upaya individu dalam menanggapi lingkungan dengan menggunakan kerangka berpikir atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Sementara itu, akomodasi terjadi ketika seseorang harus menyesuaikan atau merevisi struktur kognitifnya agar dapat memahami informasi baru dari lingkungan. Proses belajar dianggap berhasil apabila individu mampu mencapai keadaan seimbang, atau *equilibration*, yaitu kondisi di mana pengalaman baru yang diperoleh dapat selaras dengan perubahan dalam struktur kognitifnya. Dengan demikian, belajar melibatkan proses pengorganisasian pengalaman secara efektif dan penyesuaian skema mental secara optimal. Hubungan antara asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrisasi inilah yang menjadi dasar utama dalam memahami proses pembelajaran menurut perspektif kognitif.

Struktur kognitif yang dimiliki oleh peserta didik turut dipengaruhi oleh tingkat kematangan yang berkaitan dengan fase perkembangan usia mereka. Tahapan perkembangan kognitif dapat dibagi sebagai berikut:

1. Tahap Sensorimotor (0–2 tahun)

Fase ini terjadi sejak bayi lahir hingga usia dua tahun. Anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas inderawi dan motorik, seperti melihat, merasakan, menyentuh, dan menggenggam benda-benda di sekitarnya.

2. Tahap Praoperasional (2–7 tahun)

Tahapan ini berlangsung pada rentang usia dua hingga tujuh tahun. Pada masa ini, pola pikir anak masih didominasi oleh egosentrisme, sehingga mereka belum menyadari bahwa orang lain bisa memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap suatu objek atau situasi.

3. Tahap Operasional Konkret (7–11 tahun)

Fase ini terjadi pada usia tujuh hingga sebelas tahun. Anak mulai mampu berpikir logis dan sistematis, tidak hanya bergantung pada persepsi sensorik. Mereka juga sudah dapat mengklasifikasikan objek dan memecahkan masalah secara konkret menggunakan logika.

4. Tahap Operasional Formal (≥ 11 tahun)

Dimulai dari usia sebelas tahun ke atas, peserta didik telah mampu berpikir secara abstrak, mengembangkan gagasan, serta menyusun hipotesis untuk memahami konsep-konsep yang bersifat tidak nyata atau teoritis.

Secara umum, teori belajar kognitif menekankan pentingnya pengelolaan informasi dan pengembangan struktur pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Proses pembelajaran difokuskan pada bagaimana materi disusun secara sistematis agar lebih mudah dipahami. Selain itu, teori ini juga menekankan pentingnya mempertimbangkan pengalaman serta pengetahuan awal siswa sebagai fondasi dalam menyampaikan materi baru. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila ia mampu mencapai equilibrium, yakni keseimbangan antara konsep baru dengan struktur pengetahuan yang telah dimilikinya.

2.1.2 Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik mendefinisikan pembelajaran sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respons (Budiningsih, 2005). Sebagai salah satu teori paling awal dalam dunia pendidikan, pendekatan ini telah lama digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Sepanjang separuh pertama abad ke-20, teori behavioristik memiliki pengaruh yang dominan dalam bidang psikologi pembelajaran.

Teori behavioristik tidak selalu dipandang negatif, meskipun lebih menekankan pada keterkaitan antara stimulus dan respons serta cenderung mengesampingkan proses internal dalam pembelajaran. Pendekatan ini justru sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar yang berorientasi pada hafalan atau penguasaan konsep-konsep yang bersifat tetap. Menurut Edwin R. Guthrie, dalam teori behavioristik terdapat prinsip pemberian ganjaran (*reward*) dan hukuman (*punishment*) yang bertumpu pada hubungan asosiasi. Pemberian *reward* dan *punishment* tersebut berfungsi sebagai penguat yang bertujuan untuk membentuk perilaku atau respons yang diharapkan.

Pemberian imbalan (*reward*) dapat menghindari terjadinya proses pembatalan belajar (*unlearning*), karena imbalan tersebut dapat menghambat terbentuknya asosiasi antara stimulus baru dengan respons yang tidak diinginkan. Sebaliknya, hukuman hanya akan memicu pembatalan belajar apabila hukuman tersebut membuat peserta didik mempelajari respons lain yang berbeda. Teori behavioristik sering kali dikaitkan dengan penerapan hukuman, namun pendekatan ini semakin ditinggalkan dalam

pendidikan modern karena dianggap kurang efektif dan berpotensi memberikan dampak negatif bagi siswa yang menerimanya. Tokoh behavioristik seperti Skinner bahkan menolak penggunaan hukuman, dan justru menekankan pentingnya penguatan positif untuk merangsang terbentuknya perilaku yang diharapkan.

Desain program pembelajaran yang berlandaskan pada teori behavioristik menganggap bahwa pengetahuan bersifat objektif, pasti, stabil, dan tidak mengalami perubahan. Secara garis besar, menurut Suciati dan Prasetya Irawan, langkah-langkah pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan behavioristik meliputi beberapa tahapan tertentu yang sistematis, diantaranya:

1. Menetapkan tujuan pembelajaran yang menjadi target utama
2. Melakukan analisis terhadap situasi kelas saat ini, termasuk mengenali kemampuan awal atau perilaku awal (*entry behavior*) peserta didik.
3. Menetapkan materi pelajaran yang akan diajarkan.
4. Menguraikan materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, seperti pokok bahasan, subtema, maupun topik-topik tertentu.
5. Menyampaikan materi kepada peserta didik secara sistematis.
6. Memberikan rangsangan kepada siswa dalam bentuk pertanyaan, kuis, latihan, atau tugas lain, baik secara tertulis maupun lisan.
7. Mengamati serta mengevaluasi respons yang diberikan oleh peserta didik.
8. Memberikan penguatan, baik yang bersifat positif maupun negatif, atau dalam beberapa kasus, memberikan hukuman.
9. Menyampaikan stimulus tambahan untuk melanjutkan proses pembelajaran.

10. Kembali mengamati dan mengevaluasi tanggapan siswa terhadap stimulus baru tersebut.
11. Menyediakan penguatan lanjutan atau hukuman berdasarkan respons yang muncul.
12. Proses ini diulang sesuai kebutuhan pembelajaran.
13. Melaksanakan evaluasi guna mengukur hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Menurut Mager, tujuan dalam pendekatan behavioristik menggambarkan tindakan yang dilakukan oleh siswa saat menunjukkan hasil belajarnya, serta bagaimana guru dapat mengamati dan menilai proses tersebut. Pendekatan teori belajar behavioristik umumnya diterapkan dalam pengajaran keterampilan atau kompetensi tertentu yang bersifat praktis, melalui metode latihan berulang seperti *drill and practice*.

2.1.3 Teori Konstruktivistik

Berdasarkan definisi dari (Budiningsih, 2005), teori belajar konstruktivistik memandang bahwa proses belajar terjadi melalui internalisasi, rekonstruksi, serta pembentukan pemahaman baru yang berlangsung secara berkelanjutan. Pengetahuan yang sudah ada akan mengalami penataan ulang seiring masuknya informasi atau pengalaman baru. Inti dari pendekatan ini adalah bahwa belajar merupakan aktivitas membangun struktur pengetahuan secara aktif oleh individu. Belajar juga dapat dipahami sebagai suatu proses internal yang dilakukan secara mandiri oleh peserta

didik untuk memenuhi kebutuhan intelektualnya. Tidak seperti pendekatan behavioristik dan kognitif, teori konstruktivistik memiliki landasan pemikiran yang berbeda. Belajar juga dapat dipahami sebagai suatu proses internal yang dilakukan secara mandiri oleh peserta didik untuk memenuhi kebutuhan intelektualnya. Tidak seperti pendekatan behavioristik dan kognitif, teori konstruktivistik memiliki landasan pemikiran yang berbeda. Menurut Merrill, terdapat beberapa asumsi dasar dalam konstruktivisme, yaitu:

1. Pengetahuan dibentuk melalui interaksi dan pengalaman langsung;
2. Proses belajar merupakan interpretasi individu terhadap realitas yang dihadapi;
3. Belajar melibatkan aktivitas aktif dari peserta didik dalam membangun makna berdasarkan pengalaman yang dimiliki;
4. Perkembangan pemahaman konsep diperoleh melalui proses negosiasi makna, berbagi berbagai sudut pandang, serta transformasi pemikiran melalui kerja sama dalam pembelajaran;
5. Kegiatan belajar idealnya berlangsung dalam konteks kehidupan nyata, dan penilaiannya pun menyatu dengan aktivitas belajar, bukan dilakukan secara terpisah (dikenal dengan istilah penilaian autentik).

Berdasarkan prinsip-prinsip dalam teori konstruktivistik, peserta didik memegang peran yang lebih dominan dan aktif dalam proses belajar dibandingkan pendidik. Mereka memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam pengalaman nyata, yang kemudian diolah melalui proses refleksi, analisis mendalam,

serta interaksi dalam kegiatan belajar kolaboratif. Wray & Lewis (Pritchard, 2009) menyebutkan 4 poin penting dalam prinsip belajar berdasar teori konstruktivistik, yaitu:

- 1) Proses belajar melibatkan interaksi antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan materi baru yang akan dikuasai. Dengan demikian, penting bagi peserta didik memiliki pengetahuan awal yang bisa digunakan sebagai acuan untuk memahami informasi baru, sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif melalui pembentukan koneksi antara keduanya.
- 2) Belajar juga merupakan aktivitas sosial. Untuk itu, pembelajaran sebaiknya dirancang agar melibatkan interaksi antar individu, baik dalam kelompok besar maupun kecil, serta dapat berlangsung dengan atau tanpa keterlibatan langsung dari pendidik.
- 3) Belajar terjadi dalam konteks yang bermakna. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan situasi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Harus disadari bahwa sesuatu yang dianggap penting oleh guru belum tentu dirasakan sama oleh siswa.
- 4) Belajar merupakan proses metakognitif. Artinya, pemahaman peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari perlu diberi ruang untuk berkembang melalui refleksi, agar mereka mampu mengelola dan memperdalam pemahamannya secara mandiri.

Selain empat prinsip teori konstruktivistik yang dijelaskan oleh Wrey & Lewis (2011), **Simon** juga mengemukakan lima elemen penting dalam proses pembelajaran

berbasis konstruktivistik. Kelima elemen tersebut mencakup: **aktif (active), bertahap atau akumulatif (cumulative), terpadu (integrative), reflektif (reflective), dan berorientasi pada tujuan (goal-oriented)**. Meskipun kelima prinsip ini disampaikan dengan istilah yang lebih sederhana, namun secara substansi tetap memiliki keterkaitan yang kuat. Kedua pendekatan tersebut sama-sama menekankan pentingnya **pembelajaran yang bermakna, pemanfaatan pengetahuan awal, serta penilaian sebagai bagian dari proses belajar.**

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang secara harafiah diartikan perantara atau penyajian. Dalam hal belajar mengajar, media harus membawa informasi dari guru kepada siswa agar mencapai pembelajaran yang optimal (Anas, 2014). Media pendidikan terbukti dapat menjadi alat penghubung antara guru dan siswa dalam mempermudah pemahaman materi, sehingga proses belajar berlangsung secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap isi pelajaran menjadi lebih optimal dan efisien.

Menurut Ruth Lauther Media pembelajaran adalah perangkat pendukung yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Tafonao, 2018). Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menstimulasi kemampuan

berpikir kritis siswa serta menjadi salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Ramadhan & Khairunnisa (2021) mengungkapkan Penggunaan media pembelajaran bermanfaat dalam memperjelas penyampaian informasi dan pesan, sehingga dapat membantu kelancaran serta meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat menarik minat anak. Sejalan dengan itu, Briggs mengungkapkan “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, dan kaset” (Sadiman, 1996).

Berdasarkan pendapat yang disampaikan dapat diketahui bahwa media merupakan sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan guru sebagai sarana mengajar untuk menyampaikan materi, meningkatkan prestasi siswa, menarik minat, serta merangsang pikiran dan perasaan siswa, sehingga kemampuan mereka dalam belajar dapat berkembang.

2.2.2 Teori Media Pembelajaran

2.2.2.1 Teori Cone of Experience Edgar Dale

Edgar Dale dikenal sebagai salah satu tokoh penting dalam perkembangan teknologi pembelajaran modern (Warsita, 2008). Menurutnya, proses pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan penelitiannya, Dale menemukan bahwa keberhasilan

dalam mencapai tujuan belajar berkaitan erat dengan metode yang digunakan individu dalam belajar. Ia meyakini bahwa kualitas proses dan hasil belajar sangat ditentukan oleh pendekatan atau cara belajar yang diterapkan.

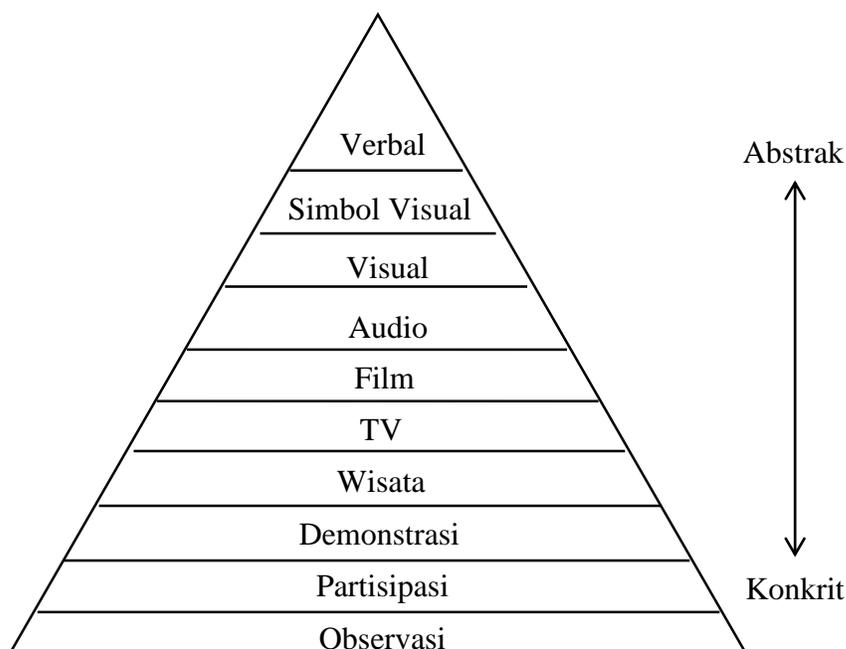
Edgar Dale menjelaskan bahwa tingkat daya ingat seseorang terhadap materi yang dipelajari sangat dipengaruhi oleh cara belajarnya. Ketika seseorang hanya membaca, daya ingatnya diperkirakan sekitar 10%. Namun, jika ia mendengarkan informasi, kemampuan mengingat dapat meningkat hingga 20%. Kegiatan membaca dan mendengarkan ini umumnya menghasilkan keterampilan dasar seperti mendefinisikan, menyusun daftar, menggambarkan, serta menjelaskan. Selanjutnya, jika pembelajaran melibatkan media visual seperti gambar atau video, maka daya ingat akan meningkat menjadi sekitar 30%. Ketika media visual tersebut disertai dengan suara (audio visual), kemampuan mengingat bahkan dapat mencapai 50% (Warsita, 2008).

Strategi belajar yang melibatkan kegiatan melihat dan mendengar, seperti menghadiri pameran atau menonton pertunjukan, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendemonstrasikan, merancang, menciptakan, serta mengevaluasi sesuatu. Ketika peserta didik terlibat dalam aktivitas belajar yang mencakup berbicara dan menulis, daya ingat mereka dapat meningkat hingga 70%. Strategi ini umumnya diterapkan melalui kegiatan seperti lokakarya atau pembelajaran kolaboratif. Lebih lanjut, jika siswa terlibat langsung dalam praktik nyata, maka potensi untuk mengingat informasi dapat mencapai hingga 90%. Ini menunjukkan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berlatih secara langsung, terutama

dalam membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, perancangan, penciptaan, dan penilaian.

Dalam upaya mengkonkretkan materi pembelajaran yang abstrak, Edgar Dale mengembangkan sebuah klasifikasi yang menggambarkan tingkat pengalaman belajar dari yang paling nyata hingga yang paling abstrak. Klasifikasi ini kemudian dikenal luas sebagai "*Kerucut Pengalaman Edgar Dale*" (Cone of Experience).

Menurut Brunner dalam (Maharani, 2019), erdapat tiga tingkat utama dalam proses belajar, yakni melalui pengalaman langsung, visualisasi atau gambar, dan pengalaman yang bersifat abstrak. Ketiga tahapan ini saling berkaitan dan berperan dalam membentuk pemahaman siswa terhadap pengetahuan, sikap, serta keterampilan baru. Salah satu teori yang berkaitan erat dengan konsep tersebut adalah *Kerucut Pengalaman* yang diperkenalkan oleh Edgar Dale. Teori ini mengilustrasikan bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi dipengaruhi oleh sejauh mana mereka melibatkan indra dalam proses belajar. Dengan memahami konsep dalam *Cone of Experience*, pendidik dapat merancang proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik (Indriyani et al., 2024).



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edge Dale 1970

1. Pengalaman langsung merujuk pada pembelajaran yang diperoleh siswa melalui keterlibatan aktif secara pribadi. Dalam hal ini, siswa benar-benar merasakan, mengalami, dan terlibat langsung dalam aktivitas yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran.
2. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang dihasilkan melalui objek atau peristiwa yang telah dimodifikasi atau disimulasikan agar menyerupai situasi nyata yang diharapkan.
3. Pengalaman melalui drama diperoleh dari situasi atau kondisi yang diciptakan melalui kegiatan bermain peran atau akting, dengan alur cerita dan skenario yang selaras dengan tujuan pembelajaran.
4. Pengalaman melalui demonstrasi terjadi ketika siswa menyaksikan secara langsung proses atau cara kerja suatu hal yang diperagakan oleh orang lain untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas.
5. Pengalaman wisata merupakan bentuk pembelajaran yang diperoleh melalui kegiatan kunjungan ke tempat-tempat tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran, seperti museum, pabrik, atau situs bersejarah.

6. Pengalaman melalui pameran melibatkan pengamatan siswa terhadap hasil karya yang ditampilkan, baik dalam bentuk karya seni, benda bersejarah, maupun produk teknologi, yang dapat memperkaya pemahaman terhadap suatu konsep.
7. Pengalaman melalui media televisi merupakan bentuk pembelajaran tidak langsung karena informasi disampaikan melalui alat perantara yang memadukan unsur gambar dan suara.
8. Pengalaman melalui film atau gambar bergerak adalah proses belajar yang memanfaatkan visual dinamis yang ditampilkan secara berurutan di layar dengan kecepatan tertentu sehingga membentuk narasi atau pesan yang utuh.
9. Pengalaman melalui media audio seperti radio, rekaman suara, atau alat sejenis cenderung bersifat abstrak karena hanya melibatkan indera pendengaran tanpa dukungan visual secara langsung.
10. Pengalaman melalui lambang visual, seperti grafik, diagram, atau gambar, membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat kompleks melalui representasi visual yang terstruktur.

Pengalaman yang diperoleh melalui simbol verbal bersifat lebih abstrak, karena peserta didik mendapatkan pengalaman tersebut hanya lewat bahasa, baik secara lisan maupun tulisan (Ambiyar, 2016). Berdasarkan teori "Kerucut Pengalaman" Edgar Dale dapat disimpulkan bahwa semakin banyak indera yang terlibat dalam pembelajaran, semakin tinggi tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang. Pengalaman belajar diklasifikasikan dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak, dimulai dari pengalaman langsung seperti praktik (90% retensi), pengalaman tiruan, drama,

demonstrasi, wisata, dan pameran, hingga pengalaman tidak langsung melalui media seperti televisi, film, radio, serta lambang visual dan verbal yang paling abstrak. Dengan memahami prinsip ini, guru dapat merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif guna meningkatkan pemahaman siswa.

2.2.2.2 Multimedia Learning

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah suatu pendekatan yang memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam mengatur dan mengelola proses belajarnya sendiri. Lingkungan belajar dalam konteks ini merujuk pada pemanfaatan perangkat komputer sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi. Prinsip utama dari penggunaan multimedia interaktif terletak pada integrasi berbagai komponen media, seperti teks, warna, gambar, animasi, suara, dan video, yang dikombinasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Sinaga & Tanjung, 2019).

Multimedia adalah kombinasi berbagai jenis elemen informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau mencapai tujuan tertentu. Elemen-elemen tersebut meliputi teks, gambar, grafik, foto, animasi, suara, dan video. Dengan kata lain, multimedia merupakan integrasi berbagai bentuk media yang dapat dimanfaatkan, baik dalam konteks pendidikan maupun untuk kepentingan lainnya (Hutabri, 2019).

Teori pembelajaran multimedia adalah deskripsi berbasis bukti tentang bagaimana orang belajar dari pesan instruksional multimedia. Pesan instruksional multimedia adalah materi instruksional yang terdiri dari kata-kata (misalnya, teks cetak

atau teks spo- ken) dan grafik (misalnya, ilustrasi, foto, animasi, video, atau realitas virtual yang imersif) yang dimaksudkan untuk menumbuhkan pengetahuan atau keterampilan baru pada peserta didik. Pesan instruksional multimediana dapat disajikan dalam bentuk cetak (misalnya, sebagai buku), di layar komputer (misalnya, sebagai video instruksional atau animasi bernarasi atau permainan simulasi), atau dalam realitas virtual melalui layar yang dipasang di kepala (misalnya, sebagai simulasi interaktif) (Mayer, 2024).

Dalam kegiatan pembelajaran, **multimedia berperan sebagai sarana penyampaian informasi** berupa pengetahuan, keterampilan, serta sikap kepada peserta didik. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, dengan cara merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keinginan mereka untuk belajar. Sebagai bentuk inovasi dalam dunia pendidikan, **multimedia pembelajaran menawarkan pendekatan baru** yang menggabungkan teknologi dengan metode pengajaran. Integrasi antara teknologi dan pembelajaran ini mampu **meningkatkan, memperkaya, dan memperluas kompetensi siswa** selama proses belajar berlangsung (Wati, 2019).

Pemanfaatan komputer sebagai media bantu dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk **meningkatkan mutu proses belajar mengajar**, yang pada akhirnya bertujuan untuk **menumbuhkan motivasi dan meningkatkan capaian belajar siswa**. Melalui penerapan multimedia dalam pengajaran, sejumlah keuntungan dapat diperoleh, antara lain **efisiensi dan efektivitas pembelajaran dari segi waktu**

maupun tempat, peningkatan daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan, serta kemudahan dalam menyampaikan konten pembelajaran kepada peserta didik (Huda, 2016).

Pemanfaatan multimedia komputer dalam proses pembelajaran memiliki berbagai keunggulan praktis, antara lain:

1. Membangkitkan minat dan keinginan belajar baru. Penggunaan media dapat memperluas cakupan pengalaman belajar siswa, mempertajam persepsi, serta memperkaya pemahaman konsep, sehingga secara alami memunculkan ketertarikan dan semangat belajar yang baru.
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan berbagai media seperti gambar pada papan buletin, pemutaran video, maupun program audio dapat memberikan rangsangan yang mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan antusias.
3. Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. Setiap peserta didik membawa pengalaman yang beragam sesuai dengan latar belakangnya, tergantung lingkungan keluarga dan sosialnya. Media pembelajaran dapat menjadi jembatan yang membantu menyamakan pengalaman belajar tersebut, sehingga lebih merata.
4. Mengatasi keterbatasan ruang kelas. Beberapa objek atau fenomena sulit diamati langsung di kelas, baik karena ukurannya, kecepatannya, atau jaraknya. Media dapat digunakan untuk menyajikan objek-objek tersebut secara visual dan lebih mudah dipahami.

5. Mendorong interaksi langsung dengan lingkungan. Media memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan fenomena fisik maupun sosial secara lebih nyata dan kontekstual.
6. Menciptakan keseragaman persepsi. Dengan menggunakan media, siswa dapat diarahkan untuk mengamati aspek-aspek penting secara serempak, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
7. Menanamkan konsep dasar secara konkret dan realistis. Penggunaan berbagai media seperti gambar, model, film, grafik, dan lain-lain membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata, sehingga pemahaman yang dibentuk menjadi lebih akurat dan relevan dengan dunia nyata.

Media pembelajaran mampu menyajikan pengalaman belajar yang menyeluruh, mulai dari hal-hal yang bersifat konkret hingga yang abstrak. Misalnya, sebuah tayangan film mengenai objek atau peristiwa yang sulit diakses secara langsung oleh siswa dapat memberikan visualisasi nyata mengenai bentuk, ukuran, dan letaknya. Selain itu, media tersebut juga dapat mengarahkan siswa untuk memahami makna-makna yang lebih luas, seperti nilai-nilai kepercayaan dalam suatu budaya atau aspek konseptual lainnya (Arsyad, 2011).

Menurut Mayer, pemanfaatan multimedia secara optimal melalui dua saluran utama yaitu visual dan audio dapat meningkatkan efektivitas dalam menyerap informasi. Ketika informasi disampaikan melalui kedua saluran tersebut, beban kognitif pada masing-masing saluran menjadi lebih ringan karena kapasitas pemrosesan informasi terbagi secara proporsional (Mayer, 2005). Dengan demikian,

peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Sejalan dengan hal tersebut, Saeverot dan Torgersen menyatakan bahwa penggunaan multimedia yang mempertimbangkan fungsi visual dan audio secara seimbang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien, karena materi ajar lebih mudah dipahami oleh siswa (Saeverot & Torgersen, 2016).

Selain mengoptimalkan penggunaan dua saluran utama, penting pula untuk memperhatikan prinsip-prinsip dalam teori pembelajaran multimedia. Teori kognitif multimedia mencakup sejumlah prinsip seperti *contiguity* (spasial dan temporal), *coherence*, *signaling*, dan *redundancy* yang bertujuan untuk mengurangi beban kognitif akibat pemrosesan informasi yang tidak relevan. Sementara itu, prinsip seperti *segmenting*, *pre-training*, dan *modality* mendukung pemrosesan informasi yang esensial, sedangkan prinsip *multimedia*, *personalization*, dan *interactivity* difokuskan untuk mendorong pemrosesan generatif. Penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam proses pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu peserta didik mengelola informasi secara lebih efisien serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Kartal menyatakan bahwa memperhatikan prinsip-prinsip ini dalam desain multimedia dapat mempermudah siswa dalam memahami isi pembelajaran (Kartal, 2010).

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, efek multimedia konsisten dengan teori kognitif pembelajaran multimedia karena siswa yang diberikan penjelasan multimedia dapat membangun dua representasi mental yang berbeda model verbal dan model visual dan membangun hubungan di antara keduanya. Sejalan dengan prinsip kontiguitas, dimana guru memberikan penjelasan multimedia, tampilkan kata-kata dan

gambar yang sesuai secara berdekatan, bukan secara terpisah. Prinsip kedua adalah bahwa siswa lebih memahami penjelasan ketika kata-kata dan gambar yang sesuai disajikan pada waktu yang sama daripada ketika mereka dipisahkan dalam waktu yang berbeda. Hasil ini konsisten dengan teori kognitif pembelajaran multimedia karena kata-kata dan gambar yang sesuai harus berada dalam memori kerja pada saat yang sama untuk memfasilitasi pembangunan hubungan referensial di antara mereka (Mayer & Moreno, 1998)

Sebuah pesan instruksional multimediana memasuki sistem kognitif pelajar melalui mata dan telinga mereka. Kata-kata dan gambar yang tercetak disimpan secara singkat dalam memori sensorik visual, dan kata-kata yang diucapkan disimpan secara singkat dalam memori sensorik pendengaran. Ketika gambar-gambar ini memudar, pelajar dapat memperhatikan beberapa materi, yang kemudian ditransfer ke memori kerja untuk diproses lebih lanjut. Dalam memori kerja, pelajar dapat mengatur materi bergambar menjadi model bergambar dan materi verbal menjadi model verbal dan mengintegrasikan representasi bergambar dan verbal yang sesuai satu sama lain dan dengan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Hasilnya adalah pengetahuan yang bermakna yang disimpan dalam memori jangka panjang dan dapat diterapkan pada situasi baru (Mayer, 2024).

Materi yang disajikan menggunakan multimedia dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsipnya akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini yang menjadi alasan pentingnya penggunaan multimedia dengan tetap memperhatikan prinsip-

prinsipnya. Sejalan dengan Saeverot dan Torgersen menyatakan bahwa kemudahan peserta didik menerima informasi berpengaruh terhadap pemahaman mereka terhadap materi yang menjadi substansi pembelajaran (Saeverot & Torgersen, 2016).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif memungkinkan siswa mengendalikan lingkungan belajarnya dengan memanfaatkan komputer dan berbagai elemen media seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Multimedia berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta menjadi inovasi dalam pembelajaran yang memadukan teknologi dengan pendidikan. Penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, menarik perhatian siswa, serta mempermudah penyampaian materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi siswa, mengurangi keterbatasan pengalaman yang dimiliki, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, menyamakan persepsi dalam pengamatan, serta mempermudah penanaman konsep dasar yang bersifat konkret, dan memberikan pengalaman belajar dari yang nyata hingga yang abstrak. Dengan demikian, multimedia dalam pembelajaran menjadi solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memperluas keterampilan siswa.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran penting dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa

dalam memahami isi pelajaran dengan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memperkaya proses belajar-mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran secara signifikan.

Yaumi (2017) menyebutkan media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi penting sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Pertama, penggunaan media mampu meningkatkan daya tarik proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Kedua, materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami karena makna pengajaran tersaji dengan lebih jelas, memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Ketiga, kehadiran media memungkinkan adanya variasi dalam metode penyampaian, tidak hanya terpaku pada penjelasan verbal oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mengurangi kejenuhan, baik bagi siswa maupun guru. Terakhir, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena tidak hanya menyimak penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, mencoba, hingga melakukan demonstrasi.

Sejalan dengan beberapa manfaat diatas, media pembelajaran terbukti mampu **meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa**. Melalui media visual seperti video dan animasi, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran karena penyampaian materi terasa lebih hidup dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi dan eksplorasi materi secara mandiri (Ahadi, 2024).

Selain itu, Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi yang sulit dengan cara visual atau simulatif, sehingga lebih mudah dipahami siswa (Priyono, 2016). Dan dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kapasitasnya masing dan secara mandiri (Safitri, 2014). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga secara nyata meningkatkan minat, pemahaman, prestasi, dan keterampilan siswa dalam proses belajar. Integrasi yang tepat dan bijak dari berbagai bentuk media dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan paparan diatas disimpulkan, keuntungan menggunakan media pembelajaran adalah memberikan pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar, karena materi yang disajikan lebih jelas isinya dan materi pembelajaran tidak membosankan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2.3 Media Audio Visual

2.3.1 Pengertian media audio visual

Media audiovisual merupakan gabungan antara media audio dan visual yang dipadukan dengan kaset audio yang biasanya berisi objek audio dan visual yang terlihat seperti rekaman video, gambar audio, dan lain-lain. Lingkungan audio visual adalah lingkungan pendengaran yang menyajikan isi materi pendidikan secara lebih lengkap dan komprehensif. secara optimal (Nurfadhilah, 2022). Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Media audio visual

mempunyai keistimewaan yang baik karena mempunyai dua jenis media yaitu audio (pendengaran) dan visual (visual) (Suryani, 2023).

Media audiovisual merupakan perpaduan atau kombinasi antara materi audio dan visual. Tentunya dengan menggunakan media ini akan lebih lengkap dan optimal dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian materi pendidikan kepada siswa, selain itu media ini dapat menggantikan peran dan tanggung jawab guru dengan batasan-batasan tertentu (Z. I. Fitria & Yusuf, 2025). Dalam konteks ini, peran guru tidak semata-mata sebagai penyaji materi pelajaran, karena tugas tersebut dapat digantikan oleh media pembelajaran. Oleh karena itu, guru lebih berfungsi sebagai fasilitator, yaitu mendampingi dan membimbing siswa dalam proses belajar mereka. Media audiovisual, seperti video edukatif, program televisi pendidikan, serta presentasi berbasis audio dan visual, merupakan contoh sarana yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media audiovisual, pesan atau isi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif kepada peserta didik pembelajaran (Lestari & Wardhani, 2024).

Media audiovisual merupakan suatu alat atau media yang tidak sekedar berupa suara atau gambar, namun mencakup keduanya. Dengan menggabungkan unsur suara dan unsur visual, kedua media tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh, sering disebut dengan audiovisual (EVA, 2022). Media audiovisual merupakan media yang mengandung unsur suara (audio) dan gambar (visual) yang dapat dipandang maupun di dengar (Ramadanti & Arifin, 2021).

Beragam jenis media pembelajaran kerap digunakan dalam proses pendidikan, di antaranya media visual seperti ilustrasi, diagram, peta, dan globe. Selain itu, terdapat pula media cetak yang mencakup buku pelajaran, majalah edukatif, dan surat kabar. Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan sasaran pengguna atau audiensnya, seperti media yang ditujukan untuk khalayak luas (media massa), kelompok belajar di kelas (media klasikal), maupun untuk kebutuhan pembelajaran mandiri (Yulianti & Rachman, 2022). Magdalena (2024) juga berpendapat bahwa media dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis, yaitu media audio, media visual, dan multimedia. Yaumi (2017) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam empat kategori, yaitu (1) media yang mengandalkan unsur visual, (2) media berbasis audio, (3) media yang menggabungkan unsur suara dan gambar atau audio-visual, serta (4) media yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dikenal dengan istilah multimedia.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai macam lingkungan belajar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang sering kita jumpai, yaitu televisi, radio, internet, merupakan salah satu jenis media yang tersebar luas. Media audiovisual adalah kombinasi antara media audio dan visual, yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar. Salah satu contoh media audiovisual adalah video, film, televisi dan lain-lain. Media audio visual banyak digunakan di berbagai lingkungan mulai dari pekerjaan, bisnis, hiburan bahkan pendidikan.

2.3.2 Tujuan Media Audio Visual

Anderson (Z. I. Fitria & Yusuf, 2025) mengemukakan terdapat sejumlah tujuan media audiovisual dalam pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan kognitif,

1. Media audiovisual berperan dalam memperkuat kemampuan kognitif peserta didik, seperti dalam mengenali dan merespons rangsangan visual maupun gerakan harmonik.
2. Penggunaan gambar diam seperti foto atau film tanpa suara meskipun kurang efisien, tetap bisa mengembangkan daya pikir siswa.
3. Media ini juga berguna dalam menjelaskan prinsip-prinsip ilmiah dan hukum tertentu secara visual.
4. Dalam konteks demonstrasi, audiovisual membantu menunjukkan bagaimana suatu tindakan atau perilaku seharusnya dilakukan, terutama dalam proses belajar yang bersifat interaktif.

2. Tujuan afektif

1. Dalam ranah afektif, media audiovisual sangat efektif untuk menyampaikan pesan emosional atau nilai-nilai tertentu.
2. Dengan pemanfaatan efek visual dan teknik penyampaian yang tepat, media ini mampu memengaruhi sikap dan perasaan siswa secara mendalam.

3. Tujuan psikomotor

1. Media audio visual sangat sesuai untuk memperlihatkan contoh ketrampilan motorik atau gerakan

2. Alat ini digunakan untuk mempercepat maupun memperlambat adegan gerakan agar siswa mudah mengamatinya.

Sejalan dengan hal diatas terdapat beberapa tujuan dari penggunaan media audiovisual yang dirangkum dari beberapa sumber diantaranya:

1. **Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik**

Media audiovisual membantu peserta didik memahami konsep abstrak dengan menyajikan informasi dalam bentuk gambar, video, dan suara (Mayer, 2005).

2. **Meningkatkan Daya Tarik dan Fokus**

Media audiovisual memiliki potensi untuk menarik perhatian audiens melalui unsur-unsur visual dan suara yang menarik, seperti gerakan, warna, dan efek suara. Ini membantu audiens tetap fokus pada materi yang disampaikan (Ettlinger, 1962).

3. **Meningkatkan Keterlibatan Emosional** Media audiovisual dapat menciptakan keterlibatan emosional yang lebih dalam melalui cerita, musik, atau efek suara yang sesuai. Keterlibatan emosional ini dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan memudahkan audiens untuk mengingat materi yang disampaikan (Slater & Rouner, 2002).

4. **Memfasilitasi Pembelajaran Kontekstual dan Praktis** Media audiovisual, seperti video tutorial atau simulasi, memungkinkan audiens untuk melihat penerapan teori dalam konteks nyata, memberikan pengalaman praktis yang lebih kaya dibandingkan pembelajaran hanya dengan teks atau gambar (Clark & Mayer, 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan media audiovisual ini dirancang untuk mempermudah penyampaian pesan dengan memberikan pengalaman multisensori yang interaktif, menarik perhatian, dan memfasilitasi keterlibatan emosional. Dengan menyajikan informasi secara kontekstual dan praktis, media audiovisual memungkinkan audiens memahami materi secara lebih mendalam, mempercepat proses pembelajaran, dan menjangkau berbagai gaya belajar, baik visual maupun auditor

2.2.3 Kelebihan Media Audio Visual

Dalam era digital yang semakin maju, pemanfaatan media audio visual menjadi salah satu pendekatan strategis dalam proses pembelajaran yang modern. Media ini memadukan unsur suara dan gambar bergerak, sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Keberadaan media audio visual bukan hanya memperkaya pengalaman belajar, namun memberikan rangsangan multi-indra yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran.

Menurut **Arsyad (2011)**, media audio visual memiliki keunggulan dalam memperjelas penyampaian pesan, memperbesar perhatian siswa, serta memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna melalui ilustrasi visual dan suara yang saling mendukung (Arsyad, 2011). Kelebihan media audio visual dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan penyampaian informasi secara merata kepada seluruh peserta didik, tanpa bergantung pada perbedaan latar belakang atau gaya belajar masing-masing individu.
- 2) Sangat efektif dalam menjelaskan suatu tahapan atau proses, karena dapat memperlihatkan urutan kejadian secara visual dan dinamis.
- 3) Dapat mengatasi batasan geografis dan waktu, karena memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran tanpa harus berada di lokasi tertentu atau pada waktu yang bersamaan.
- 4) Menawarkan tampilan yang lebih nyata dan fleksibel, serta dapat diputar ulang atau dihentikan sewaktu-waktu sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 5) Meninggalkan kesan yang kuat secara emosional maupun kognitif, sehingga mampu memengaruhi sikap belajar siswa, meningkatkan motivasi, memperjelas pemahaman materi, serta mendukung keterampilan menulis mereka.

Fitria juga menyebutkan kelebihan dari media audio visual diantaranya (Fitria, 2014) :

- 1) Dapat digunakan secara serentak, sehingga seluruh peserta didik memperoleh akses pembelajaran yang sama pada saat yang bersamaan, baik dalam bentuk visual maupun audio.
- 2) Memiliki fleksibilitas waktu dan tempat, artinya media ini dapat diakses kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 3) Mudah diulang penggunaannya, sehingga siswa dapat mengulang materi untuk memperkuat pemahaman tanpa batasan waktu.

- 4) Mampu menyajikan peristiwa atau fenomena yang tidak dapat dialami secara langsung oleh peserta didik, seperti bencana alam atau eksplorasi ruang angkasa, sehingga memperluas wawasan dan pengalaman belajar mereka.
- 5) Menawarkan kendali terhadap kecepatan penyajian, yaitu dapat diperlambat atau dipercepat sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.
- 6) Menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan, yang menjadikan penyampaian materi lebih menarik dan mampu memusatkan perhatian peserta didik.

Dengan demikian, media audio visual memiliki kelebihan utama dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperjelas informasi, serta memperkuat pemahaman siswa dengan pengalaman belajar yang interaktif dan nyata.

Sehingga dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan media audiovisual berbasis video animasi adalah mampu menjelaskan penyajian pesan (baik berupa teks maupun kata-kata) melintasi batas ruang dan waktu. Media audiovisual dapat meningkatkan pengalaman inti siswa secara langsung dari apa yang sulit dibayangkan. Media audiovisual berbasis video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang praktis dan menyenangkan. Media ini dapat diakses kapan saja melalui media sosial, selama isi materi masih relevan dengan materi yang telah dipelajari, serta memberikan kemudahan dan kelengkapan dalam penyampaian isi materi.

2.4 Membaca Permulaan

2.4.1 Pengertian Membaca Permulaan

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, membaca termasuk ke dalam empat aspek keterampilan berbahasa, bersama dengan menyimak, berbicara, dan menulis. Aktivitas membaca tidak hanya terbatas pada pelafalan teks tertulis, tetapi juga mencakup proses visual, pemikiran logis, aspek psikolinguistik, serta kemampuan metakognitif yang mendalam (Suastika, 2018).

Pembelajaran membaca di tingkat Sekolah Dasar disesuaikan dengan jenjang kelas, yang dibedakan antara kelas rendah dan kelas tinggi. Kegiatan membaca di SD terbagi menjadi dua tahap utama, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan umumnya diberikan di kelas 1 dan 2, sedangkan membaca lanjutan dimulai dari kelas 3 ke atas. Tahap membaca permulaan memegang peranan yang sangat krusial karena menjadi fondasi bagi penguasaan keterampilan membaca berikutnya. Oleh karena itu, tahap ini membutuhkan perhatian khusus dari guru. Apabila kemampuan dasar membaca tidak dibangun secara optimal pada tahap awal, maka peserta didik berpotensi mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca yang lebih kompleks di tahap selanjutnya (Muhyidin et al., 2018).

Pembelajaran membaca permulaan di jenjang Sekolah Dasar memiliki keterkaitan yang erat dengan proses pembelajaran menulis permulaan, karena keduanya bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengenali huruf, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, serta merangkai huruf menjadi suku kata, kata, hingga kalimat. Proses ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis,

dimulai dari pengenalan huruf-huruf vokal dan konsonan, membedakan keduanya, mengidentifikasi bentuk serta bunyinya, hingga pada tahap penggabungan huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat yang bermakna (Yuliana, 2017).

Tahapan dalam proses pembelajaran membaca permulaan di tingkat Sekolah Dasar tidak hanya diarahkan untuk membantu siswa agar mampu mengenal dan menggunakan huruf (melek huruf), tetapi juga memiliki efek pendukung (nurturant effect), yaitu membentuk kebiasaan membaca sejak dini. Kebiasaan ini diharapkan berkembang menjadi budaya literasi yang kuat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik secara menyeluruh dan turut memperkaya keterampilan berbahasa (Yuliana, 2017).

Meskipun pembelajaran membaca permulaan memiliki tahapan yang telah disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa dan prinsip-prinsip fonetik, pada praktiknya tidak semua guru di Sekolah Dasar menerapkannya dengan tepat. Sebagian guru belum sepenuhnya memahami bahwa perubahan pelafalan suatu huruf dapat dipengaruhi oleh kehadiran huruf lain di sekitarnya. Kurangnya pemahaman terhadap tahapan, proses, serta metode yang tepat dalam pembelajaran membaca permulaan menyebabkan kegiatan belajar membaca di kelas menjadi kurang optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya keterampilan membaca siswa, serta menurunnya minat mereka terhadap aktivitas membaca (Yuliana, 2017).

Rahim & Ed (2019) tahap awal dalam proses membaca merupakan fase perseptual, di mana anak belajar mengenali hubungan antara urutan huruf dan bunyi

bahasa, yang kemudian dilengkapi dengan vokal sehingga membentuk rangkaian huruf seperti a, b, c, d, hingga z. Secara esensial, membaca permulaan merupakan proses mengenal lambang-lambang bunyi bahasa dan urutan huruf, serta menghubungkannya dengan makna dari rangkaian tersebut. Sementara itu, (Yurfiah, 2021) menegaskan bahwa kemampuan membaca permulaan mencakup keterampilan anak dalam melafalkan huruf, suku kata, kata, hingga kalimat yang disajikan secara tertulis.

Berdasarkan laporan USAID Prioritas (2015), pelaksanaan program membaca di jenjang awal sekolah dasar memerlukan pendampingan yang intensif dari guru. Pada tahap ini, guru berperan aktif dalam memperkenalkan huruf, suku kata, kosakata, hingga membimbing siswa untuk memahami kalimat sederhana. Tujuan utamanya adalah menanamkan kebiasaan membaca sejak dini. Apabila didukung oleh berbagai faktor seperti kesiapan siswa, lingkungan belajar yang kondusif, ketersediaan bahan bacaan, serta keterlibatan orang tua, maka kebiasaan membaca tersebut dapat berkembang menjadi budaya membaca. Sejalan dengan hal ini (USAID Prioritas, 2015), Hartati dkk., (2006) menegaskan bahwa tujuan utama pembelajaran pada siswa kelas I sekolah dasar adalah agar mereka memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis, karena keterampilan tersebut menjadi fondasi penting untuk penguasaan kompetensi lainnya, baik dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran membaca permulaan di Sekolah Dasar sebaiknya dilakukan secara konkret dan bertahap, dimulai dari materi yang paling sederhana hingga ke tingkat yang lebih kompleks. Metode eja dan metode bunyi merupakan dua cara yang sering diterapkan guru dalam mengajarkan membaca permulaan. Kedua pendekatan ini

memiliki kesamaan dalam pelaksanaannya, yaitu dimulai dengan pelafalan huruf-huruf secara terpisah yang kemudian disusun menjadi suku kata dan selanjutnya menjadi kata. Perbedaan utama dari kedua metode ini terletak pada cara pelafalan huruf konsonannya. Pada metode eja, konsonan dilafalkan sesuai dengan pelafalan konvensional, sedangkan pada metode bunyi, pelafalan konsonan dilakukan dengan menambahkan vokal netral atau vokal pepet, misalnya huruf [b] diucapkan sebagai [eb], dan hal serupa berlaku untuk konsonan lainnya.

Meskipun metode eja dan bunyi kerap digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, namun keduanya memiliki keterbatasan tertentu. Meskipun seorang anak telah mengenal serta menghafal huruf-huruf alfabet dengan baik, hal tersebut tidak selalu menjamin kemampuannya dalam mengenali dan memahami susunan huruf menjadi suku kata atau kata (Hartati & Cuhariah, 2006). Sering kali, anak yang baru mulai belajar membaca merasakan kebingungan saat harus mengucapkan bunyi gabungan seperti b dan a menjadi (ba), bukan (bea)]. Hal ini muncul karena dalam pembelajaran sebelumnya mereka telah terbiasa melafalkan huruf b sebagai (be) dan a sebagai (a), sehingga saat melihat kombinasi /ba/, anak cenderung mengucapkannya sebagai [bea] berdasarkan logika pelafalan awal. Kebingungan ini merupakan dampak dari pendekatan hafalan alfabet yang diajarkan secara terpisah dari konteks penggunaannya dalam kata. Akibatnya, ketika dihadapkan pada bentuk-bentuk baru dalam kata, anak cenderung kesulitan menyesuaikan diri. Selain itu, kesulitan juga muncul dalam pelafalan diftong serta fonem rangkap seperti ng, ny, kh, ai, au, dan oi. Misalnya, dalam kasus fonem /ng/, anak cenderung mengasosiasikannya dengan huruf

n dan g yang masing-masing mereka lafalkan sebagai en dan ge, sehingga mereka salah mengira bahwa /ng/ dibaca sebagai (en-ge)] atau bahkan (neg), yang tentu tidak sesuai dengan pelafalan yang sebenarnya.

Sejalan dengan hal tersebut Dalman (2013) Mengungkapkan membaca permulaan adalah proses di mana anak-anak mempelajari keterampilan dasar membaca, termasuk pengenalan huruf dan bunyi, serta kemampuan menghubungkan keduanya untuk membentuk kata dan kalimat. Lebih lanjut Anggraeni mengungkapkan menyatakan bahwa membaca permulaan dapat dipandang sebagai proses bertahap yang dimulai dari pengenalan huruf, dilanjutkan dengan penggabungan huruf menjadi suku kata, hingga akhirnya anak mampu membaca kata-kata dan kalimat sederhana. Tahapan ini sangat penting untuk membangun kepercayaan diri anak dalam membaca serta memperkuat kemampuan mereka untuk memahami teks secara lebih mendalam. Dengan demikian, membaca permulaan bukan hanya langkah awal dalam penguasaan literasi, tetapi juga bagian integral dalam membentuk keterampilan kognitif dan bahasa yang mendukung pembelajaran di masa mendatang (Anggraeni et al., 2022).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mulai membaca merupakan suatu tahapan dalam membaca siswa sekolah dasar. Tujuan dari pelatihan membaca siswa kelas 1 SD adalah untuk mengajarkan siswa menguasai teknik membaca dan kemampuan melafalkan huruf dengan baik.

2.4.2 Teori Membaca Permulaan

2.4.2.1 Teori *Emergent Literacy*

Literasi merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak. Pentingnya literasi sebagai fondasi paling awal dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Literasi menjadi landasan penting bagi seseorang dalam mengembangkan keterampilan hidup, khususnya dalam menganalisis dan mengkritisi berbagai peristiwa. Literasi sendiri dapat diartikan sebagai proses belajar membaca dan menulis, atau kemampuan dasar membaca dan menulis yang sering disebut sebagai melek huruf. Lebih jauh lagi, literasi mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, terlibat, menganalisis, hingga mengubah teks (Septiani & Syaodih, 2021).

Konsep *emergent literacy* atau literasi awal secara perlahan telah menggantikan pandangan tradisional mengenai kesiapan membaca. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan pemahaman dan keterampilan awal anak terkait membaca dan menulis yang telah mulai berkembang bahkan sebelum mereka secara formal diajarkan membaca dan menulis kata-kata secara utuh. Dengan kata lain, literasi awal mencakup berbagai kemampuan pra-literasi yang muncul secara alami melalui interaksi anak dengan lingkungan, teks, dan bahasa sekitarnya (Pratiwi et al., 2020). Dalam bidang literasi, *emergent literacy* memberikan definisi baru agar para pendidik, guru, dan orang tua menyadari bahwa kesiapan membaca pada anak tidak lagi menggambarkan apa yang terjadi pada perkembangan literasi anak.

Literasi termasuk dalam program pengembangan kemampuan berbahasa yang penting bagi anak usia dini. Perkembangan literasi pada anak dimulai sejak dini sebagai bagian dari proses pembentukan kesadaran akan aktivitas membaca dan menulis,

bahkan sebelum anak mampu melakukan kegiatan tersebut secara formal (Sari, 2019). Literasi awal atau *emergent literacy* merupakan kemampuan literasi yang diketahui sejak dini sebelum anak masuk sekolah (S. Handayani, 2019). Lebih lanjut, mencakup serangkaian pengetahuan dan keterampilan awal yang berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf, memahami bunyi-bunyi bahasa (kesadaran fonologis), serta memahami simbol-simbol yang merepresentasikan makna dalam komunikasi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi awal merupakan fondasi dasar bagi keterampilan membaca dan menulis, yang mencakup penguasaan alfabet, pemahaman hubungan antara bunyi dan huruf, serta kesadaran terhadap bentuk-bentuk tulisan.

Kemampuan *emergent literacy* merupakan keterampilan awal yang mencakup kemampuan menyebutkan serta menuliskan huruf, mengeja kata-kata sederhana, mengenali huruf dan simbol yang umum dijumpai dalam lingkungan sekitar, mengidentifikasi buku beserta judulnya, serta melakukan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan buku. Kemampuan ini menjadi indikator awal perkembangan literasi anak sebelum mereka mampu membaca dan menulis secara konvensional (S. Handayani, 2019). Setiap bentuk ekspresi yang ditunjukkan oleh anak sejak masa bayi, termasuk ocehan, respons terhadap buku, ketertarikan pada gambar, dan interaksi awal dengan tulisan, dapat dianggap sebagai bagian dari proses perkembangan literasi emergen. Literasi emergen pada anak berlangsung melalui tahap perkembangan kesadaran dan kesiapan terhadap aktivitas membaca dan menulis, bahkan sebelum anak mampu melakukannya secara formal. Proses ini tidak hanya

bergantung pada kesiapan anak itu sendiri, tetapi juga pada peran serta konsistensi orang tua atau orang dewasa dalam memperkenalkan serta membimbing anak dalam aktivitas yang berkaitan dengan literasi sejak usia dini (Novitasari et al., 2018).

Menurut Darnis (2018), perkembangan membaca anak berlangsung secara bertahap. Dimulai dari tahap fantasi, saat anak mulai tertarik pada buku dan memainkannya. Lalu berlanjut ke tahap pembentukan konsep diri, ketika anak mulai berpura-pura membaca. Selanjutnya, tahap membaca gambar, di mana anak mulai menyadari adanya tulisan dan mengaitkan gambar dengan makna. Pada tahap pengenalan membaca, anak mulai memahami simbol dan tulisan di lingkungan sekitar. Terakhir, tahap membaca lancar ditandai dengan kemampuan membaca beragam teks secara utuh dan mandiri.

Pada tahap usia 2 sampai 7 tahun, anak-anak juga mulai memperlihatkan kemajuan signifikan dalam kemampuan literasi mereka (Utami et al., 2019). Pada 0-3 tahun, mereka seharusnya sudah dapat mengenali buku melalui gambar, menulis huruf, mendengarkan cerita, dan berpura-pura membaca. Kemudian, anak-anak di usia 3-4 tahun telah mampu mengenali tulisan tangan sederhana, mengenali suara dari berbagai bahasa, menghubungkan cerita dalam buku dengan kenyataan, dan tertarik untuk membaca buku. Anak usia 5 tahun sudah mampu memprediksi jalan cerita dalam buku dan mampu menulis nama dan kata dengan ejaan.

Langkah-langkah yang digunakan untuk melihat literasi yang muncul pada anak-anak. Seperti anak diminta untuk menggambar lalu menulis kata dan kemudian membacakan apa yang telah dituliskannya (Pinto et al., 2017). Dengan melihat tulisan,

dapat dilihat ejaan bahasa atau gambaran bunyi bahasa dalam bentuk tulisan atau simbol yang ditulis anak. Sementara itu, dengan membaca, dapat melihat sejauh mana anak dapat menghubungkan bunyi-bunyi yang sesuai secara fonologis dengan apa yang mereka tulis.

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi awal adalah sebuah konsep untuk mendukung pembelajaran membaca, kemampuan anak dalam mengenal abjad dan kemampuan membaca dan menulis, atau yang disebut dengan keaksaraan. dasarnya perkembangan literasi sudah dimulai sejak anak dalam kandungan pertama kali mulai mendengar cerita yang diucapkan oleh ibu dan secara alamiah anak akan mengenal bahasa dengan cara berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya seperti bayi dengan mengoceh.

Pengembangan literasi emergent adalah proses yang mendahului kegiatan membaca dan menulis yang secara luas dipahami sebagai perilaku membaca konvensional. Dengan kata lain, literasi emergent bukanlah kegiatan membaca dan menulis yang sebenarnya. Literasi emergent merupakan bagian dari kegiatan berbahasa yang perlu diajarkan kepada anak sejak usia dini. Literasi emergent merupakan kemampuan atau pengetahuan membaca dan menulis untuk mempersiapkan anak ke jenjang selanjutnya. Kemampuan *emergent literacy* dapat ditumbuhkan melalui stimulasi aktivitas yang menyenangkan, seperti membacakan buku, bercerita, bernyanyi, dan bermain peran, sehingga anak terdorong untuk tertarik dan terampil dalam literasi.

2.4.3 Metode Membaca Permulaan

Terdapat berbagai pilihan metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di Sekolah Dasar, (Hartati & Cuhariah, 2006) sebagai berikut:

1) Metode suku kata

Metode ini sering dikenal pula sebagai metode silabel, di mana proses pembelajarannya dimulai dengan mengenalkan berbagai bentuk suku kata seperti ba, bi, bu, be, bo, ca, ci, cu, ce, co, dan seterusnya. Suku kata tersebut kemudian disusun menjadi kata-kata yang memiliki makna, misalnya ba-ju, bi-bi, bo-la, ka-ki, dan lain-lain. Selanjutnya, kegiatan dapat dilanjutkan dengan merangkai kata-kata tersebut menjadi kalimat sederhana (Halimah, 2014).

Dalam pembelajaran membaca permulaan (MMP), metode suku kata dimulai dengan mengenalkan suku kata kepada siswa. Setelah itu, suku kata dirangkai menjadi kata yang bermakna, lalu disusun menjadi kelompok kata atau kalimat sederhana. Selanjutnya, bentuk-bentuk tersebut dianalisis kembali menjadi unsur-unsur bahasa yang lebih kecil, seperti memecah kalimat menjadi kata, dan kata menjadi suku kata. Karena proses ini mencakup kegiatan membentuk (merangkai) dan mengurai (mengupas), metode ini juga dikenal dengan sebutan *Metode Rangkai-Kupas*. Adapun tahapan dalam metode ini meliputi: (1) mengenalkan suku kata, (2) merangkai suku kata menjadi kata, (3) menyusun kata menjadi kelompok kata atau kalimat pendek, dan (4) menggabungkan proses merangkai dan mengurai dalam kegiatan pembelajaran.

2) Metode kata

Metode ini dimulai dengan memperkenalkan kata-kata yang memiliki makna fungsional dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Sebagai langkah awal, disarankan untuk menggunakan kata-kata yang terdiri dari dua suku kata (A. Handayani, 2024). Dalam pembelajaran membaca permulaan (MMP), pendekatan ini dimulai dengan memperkenalkan sebuah kata utuh terlebih dahulu. Kata tersebut kemudian diuraikan menjadi suku kata, lalu dipecah lagi menjadi huruf-huruf penyusunnya. Setelah proses analisis tersebut, dilakukan tahap sintesis, yaitu merangkai kembali huruf menjadi suku kata dan suku kata menjadi kata. Karena melibatkan proses pemecahan (analisis) dan penyusunan kembali (sintesis), metode ini sering disebut sebagai “Metode Kupas-Rangkai”, sebagai kebalikan dari “Metode Rangkai-Kupas” dalam pendekatan suku kata. Metode ini juga dikenal dengan istilah “Metode Kata” atau “Metode Kata Lembaga”.

3) Metode global

Metode global merupakan pendekatan pembelajaran membaca yang dimulai dari pengenalan kalimat secara menyeluruh. Metode ini berlandaskan pada pendekatan kalimat, di mana siswa belajar membaca melalui kalimat utuh. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran membaca permulaan dimulai dengan memperlihatkan beberapa kalimat lengkap, biasanya disertai gambar. Kalimat yang ditulis di bawah gambar bertujuan merepresentasikan makna dari gambar tersebut. Setelah siswa terbiasa dengan beberapa kalimat tersebut, guru kemudian memilih salah satu kalimat untuk dijadikan bahan utama dalam proses pembelajaran membaca selanjutnya.

Dalam metode ini, pembelajaran membaca permulaan dilakukan dengan menguraikan kalimat menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, yaitu kata, kemudian suku kata, hingga huruf. Anak memulai proses belajarnya dengan menelaah satuan bahasa yang makin kecil. Namun, dalam pendekatan ini tidak dilakukan langkah penggabungan kembali atau sintesis. Artinya, setelah huruf-huruf diidentifikasi, tidak ada proses untuk merangkainya kembali menjadi suku kata, lalu menjadi kata, dan seterusnya menjadi kalimat.

4) Metode struktural analitik sintetik (SAS)

Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan, terutama bagi siswa pemula (Wardiyati, 2019). Dalam metode ini, pembelajaran dimulai dari pengenalan struktur kalimat. Setelah itu, melalui tahap analitik, siswa diperkenalkan pada unsur-unsur pembentuk kalimat, dimulai dari kata, lalu diuraikan menjadi suku kata, hingga mencapai bentuk paling dasar, yaitu huruf. Dengan demikian, tahapan analisis dalam metode SAS mencakup:

1. Memecah kalimat menjadi kata-kata
2. Memecah kata menjadi suku kata, dan
3. Memecah suku kata menjadi huruf-huruf

Pada tahap berikutnya, anak-anak dibimbing untuk melakukan proses sintesis, yaitu menggabungkan kembali satuan-satuan bahasa yang sebelumnya telah diuraikan, mulai dari huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata-kata menjadi kalimat (Yuliana, 2017).

Dari beberapa metode diatas, penulis memilih metode suku kata karena metode suku kata membantu anak meningkatkan kemampuan membaca lambat dengan mengajarkan anak membaca kata demi kata dengan cermat dan teliti. Hal ini penting untuk membangun landasan yang kuat dalam membaca.

2.4.4 Indikator Membaca Permulaan Anak

Membaca permulaan merupakan tahap dasar dalam proses belajar membaca, di mana anak sedang berkembang dari belum bisa membaca menjadi mulai bisa membaca. Menurut Meuller (dalam Mufidah, dk. 2022: 303) indikator kemampuan mencakup:

- (1) Mampu membaca teks sederhana yang telah dikenalnya
- (2) Anak mampu membaca kalimat sederhana,
- (3) mampu mengenali berbagai huruf
- (4) mampu mengaitkan huruf dengan bunyinya
- (5) dapat mengidentifikasi bunyi awal dan akhir pada kata
- (6) memahami arah tulisan kiri ke kanan dan atas ke bawah,
- (7) mampu mencocokkan kata lisan dengan bentuk tulisannya
- (8) mampu menyebut dan menunjukkan huruf-huruf konsonan dengan benar
- (9) mampu menyebutkan huruf-huruf vokal.

Dalam capaian pembelajaran bahasa Indonesia fase A kelas 1 ada beberapa capaian kemampuan pembelajaran dalam kemampuan membaca sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Menyimak	Peserta didik dapat menunjukkan sikap sebagai pendengar yang baik dengan penuh perhatian. Mereka juga memperlihatkan ketertarikan terhadap tuturan yang disimak serta mampu memahami pesan lisan dan informasi yang berasal dari media audio, teks aural (baik yang dibacakan maupun didengar), instruksi lisan, serta percakapan yang sesuai dengan tujuan komunikasi.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik dapat menunjukkan sikap sebagai pembaca dan penonton yang antusias terhadap teks atau tayangan yang mereka baca dan tonton. Mereka juga mampu membaca kata-kata yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dengan lancar. Selain itu, peserta didik dapat memahami informasi dari teks bacaan atau tayangan yang berkaitan dengan diri sendiri, lingkungan sekitar, cerita imajinatif, maupun puisi anak. Dengan bantuan ilustrasi, peserta didik juga dapat memahami makna kosakata baru yang ditemukan dalam teks atau tayangan tersebut.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik dapat berbicara dengan sopan tentang berbagai topik yang sudah mereka kenal, menggunakan volume suara dan intonasi yang sesuai dengan situasi. Mereka juga mampu memberikan tanggapan dalam percakapan dengan cara mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, serta merespons komentar orang lain (baik teman, guru, maupun orang dewasa) secara baik dan santun. Selain itu, peserta didik dapat mengungkapkan ide atau gagasan secara lisan, baik dengan bantuan gambar atau ilustrasi maupun tanpa bantuan visual. Peserta didik juga mampu menceritakan kembali isi informasi yang telah dibaca atau didengar, serta menceritakan ulang teks narasi yang mereka baca atau dengarkan, yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar.
Menulis	Peserta didik dapat menunjukkan keterampilan dasar dalam menulis dengan benar, seperti cara memegang alat tulis yang tepat, menjaga jarak mata dengan buku, serta menebalkan garis atau huruf, baik di atas kertas maupun melalui media digital. Peserta didik juga mampu mengembangkan tulisan tangan mereka menjadi lebih rapi dan baik. Selain itu, mereka dapat menulis teks deskripsi menggunakan beberapa kalimat sederhana, menulis teks rekon yang menceritakan pengalaman pribadi, menulis ulang teks narasi berdasarkan cerita fiksi yang telah dibaca atau didengar, menulis teks prosedur yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, serta menulis teks eksposisi tentang hal-hal dalam kehidupan sehari-hari.

Sumber: (Kemendikbudristek, 2024)

Berdasarkan elemen capaian kompetensi diatas dapat diturunkan menjadi beberapa indikator untuk lembar penilaian siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, sebagai berikut:

Tabel 2. Elemen Capaian Kompetensi

No	Elemen Capaian Kompetensi	Indikator Kompetensi
1	Menyimak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap tubuh yang sopan saat mendengarkan teks yang dibacakan. 2. Melaksanakan instruksi lisan dengan benar. 3. Memberikan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan terkait teks yang telah dibacakan. 4. Menyampaikan ide pokok dari teks yang didengarkan dengan jelas..
2	Membaca dan memirsa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bentuk dan mengucapkan bunyi huruf abjad ‘a’ hingga ‘z’ dengan benar. 2. Menyebutkan huruf-huruf yang terdapat dalam kata yang ditunjukkan kepadanya dengan tepat. 3. Melafalkan suku kata dengan benar. 4. Membaca kata-kata yang terdapat dalam Buku Siswa dengan lancar. 5. Memahami isi informasi dari gambar yang diamati serta mampu menjelaskannya dengan baik.

3	Berbicara dan mempresentasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbicara dengan suara yang jelas dan cukup keras. 2. Mengucapkan kalimat dengan intonasi yang tepat sehingga mudah dimengerti. 3. Berbicara dengan tetap memperhatikan tata krama, seperti bergiliran saat berbicara. 4. Memberikan jawaban yang tepat atas pertanyaan yang diajukan orang lain. 5. Menyampaikan ide atau hasil karyanya dengan baik.
4	Menulis	<ol style="list-style-type: none"> a. Menjaga posisi tubuh tetap tegak saat menulis. b. Memegang alat tulis dengan cara yang tepat saat menulis. c. Menyalin atau menebalkan kata dengan garis yang sesuai. d. Menulis huruf 'a' sampai 'z' dengan tarikan garis yang benar. e. Menulis kata-kata yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Sumber: (Kemendikbudristek, 2024)

Kemampuan membaca permulaan yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran diperoleh pada elemen membaca dan memirsas. Dapat diartikan bahwa **Kemampuan membaca** adalah proses memahami, memberi arti, menafsirkan, dan mengevaluasi teks oleh peserta didik sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta potensi diri. Sementara itu, **memirsas** mengacu pada keterampilan dalam menyerap, mengartikan, menafsirkan, dan merefleksikan informasi yang disajikan secara visual atau audiovisual guna

menunjang pengembangan kapasitas akademik dan pribadi peserta didik. Adapun aspek-aspek yang dapat ditingkatkan melalui kegiatan membaca dan memirsa antara lain mencakup sensitivitas terhadap bunyi (fonem), pengenalan huruf, pemahaman terhadap simbol atau tanda, penguasaan kosakata, struktur dan tata bahasa, pemaknaan teks, serta kesadaran berpikir atau **metakognitif** (Kemendikbudristek, 2024).

Adapun menurut (Tarigan, 2008) aktivitas membaca merupakan sebuah proses yang bersifat kompleks karena melibatkan gabungan antara aspek fisik dan mental secara bersamaan. Oleh karena itu, membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf, tetapi juga mencakup berbagai unsur yang bekerja secara terpadu untuk menghasilkan pemahaman yang optimal. Dalam konteks membaca permulaan, terdapat sejumlah indikator yang menjadi acuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal anak dalam membaca, yaitu:

- 1) Ketepatan dalam mengucapkan teks tertulis
- 2) Kebenaran dalam pelafalan
- 3) Penggunaan intonasi yang tepat
- 4) Kelancaran, kemampuan membaca secara mengalir
- 5) Kejelasan artikulasi suara

Kemampuan membaca awal siswa akan dikembangkan secara harmonis dari beberapa indikator di atas. **Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan individu dalam berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa, baik lisan maupun tulisan.** Dalam proses pembelajaran membaca permulaan, terdapat empat komponen penting yang saling berkaitan, yaitu **pelafalan (lafal), intonasi,**

ketepatan, kelancaran, serta kejelasan suara (Janawati & Sulantara, 2021). **Ketepatan membaca permulaan** merujuk pada kemampuan peserta didik dalam melafalkan kata atau kalimat dengan benar. Seseorang dianggap **lancar membaca** apabila dapat membaca tanpa ragu-ragu atau terputus-putus. Sementara itu, **kejelasan membaca** ditunjukkan ketika siswa mampu membaca dengan suara yang jelas dan cukup nyaring untuk didengar oleh teman-temannya.

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan adanya perubahan perilaku yang cenderung bersifat permanen sebagai akibat dari proses belajar. Dalam kegiatan instruksional, guru menetapkan tujuan yang ingin dicapai, dan keberhasilan siswa dapat diukur dari sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut tercapai Susanto (2014).

Menurut Lindgren, dalam Mustofa (2013), Hasil belajar mencakup kemampuan, pengetahuan, pemahaman, dan sikap. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang mencakup seluruh aspek individu secara utuh. Artinya, para ahli pendidikan melihat hasil belajar secara menyeluruh dan tidak memisahkannya dalam bagian-bagian kecil atau terpisah.

Sementara itu, menurut Nawawi (dalam Al-Tabany, 2017), hasil belajar merupakan indikator pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan di sekolah, yang ditunjukkan melalui nilai atau skor yang diperoleh dari tes

yang mencakup sejumlah materi tertentu (Al-Tabany, 2017). Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar:

1. **Informasi Verbal**

Merupakan kemampuan untuk menyampaikan pengetahuan melalui bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Jenis kemampuan ini melibatkan respon yang tepat terhadap stimulus tertentu tanpa harus melakukan manipulasi simbol, menyusun solusi, atau menerapkan aturan tertentu.

2. **Keterampilan Intelektual**

Merupakan kapasitas untuk memahami dan menggunakan simbol serta konsep. Keterampilan ini mencakup kemampuan dalam menganalisis dan mensintesis informasi, serta membangun prinsip-prinsip ilmiah. Jenis keterampilan ini berkaitan erat dengan proses berpikir yang bersifat khas dan kognitif.

3. **Strategi Kognitif**

Kecakapan dalam mengelola dan mengarahkan proses berpikir seseorang secara mandiri. Ini termasuk kemampuan dalam menerapkan konsep dan aturan tertentu untuk menyelesaikan berbagai persoalan.

Tingkat kemampuan memahami dalam konteks hasil belajar berada di atas kemampuan sekadar mengetahui. Dalam taksonomi Bloom, pemahaman ditempatkan satu jenjang lebih tinggi dibandingkan pengetahuan dasar. Bentuk-bentuk kemampuan memahami antara lain: menyajikan contoh lain dari konsep yang telah dipelajari,

mengungkapkan kembali informasi dengan bahasa sendiri, atau menerapkan petunjuk yang diperoleh pada situasi yang berbeda (Nafiati, 2021).

Selanjutnya Purwanto hasil belajar merupakan pencapaian yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam melaksanakan, mengerjakan, dan menyelesaikan suatu tugas atau aktivitas belajar (Purwanto & Setiyatna, 2009). Hasil belajar merujuk pada kompetensi yang berhasil dicapai oleh peserta didik dalam kurun waktu tertentu dan dievaluasi melalui alat ukur yang telah distandarkan. Dalam hal ini, Sunaryo menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan kemampuan yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sunaryo, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar mencakup perubahan perilaku, pengetahuan, dan sikap pada diri seseorang setelah melalui proses belajar. Hasil belajar menunjukkan beragam kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajarnya, yang meliputi tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar dapat dimaknai sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran, yang biasanya dinyatakan melalui skor atau nilai dari tes yang mengukur penguasaan terhadap sejumlah materi tertentu.

2.5.2 Teori Tentang Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, taksonomi digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan instruksional atau pembelajaran, yang juga sering disebut sebagai sasaran belajar. Tujuan-tujuan ini dikelompokkan ke dalam tiga ranah utama, yaitu: (1) ranah

kognitif, yang mencakup aspek berpikir dan penalaran; (2) ranah afektif, yang berkaitan dengan sikap, nilai, emosi, dan perasaan; serta (3) ranah psikomotorik, yang fokus pada keterampilan fisik dan gerakan motorik yang melibatkan otot-otot tubuh (Anderson & Krathwohl, 2001).

1. Kognitif

Ranah kognitif berasal dari kata *cognition*, yang secara umum berarti "mengetahui". Dalam konteks luas, kognisi mencakup proses memperoleh, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Dalam psikologi pendidikan, ranah ini mencerminkan berbagai aktivitas mental peserta didik yang berkaitan dengan pemahaman, analisis, pengolahan informasi, pemecahan masalah, serta keyakinan dan pertimbangan (Supardi, 2015).

Taksonomi Bloom mengelompokkan kemampuan kognitif ke dalam enam tingkatan, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu:

1. Pengetahuan (*knowledge*)/ C-1

Pengetahuan dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) pengetahuan mengenai pokok-pokok penting; (2) pengetahuan tentang cara menangani hal-hal tersebut; dan (3) pengetahuan yang bersifat umum dan abstrak. Pengetahuan tentang pokok utama mencakup kemampuan untuk mengingat informasi spesifik, dengan fokus pada simbol-simbol yang merepresentasikan objek konkret. Jenis ini terbagi menjadi dua, yakni: (1) pemahaman tentang istilah-istilah (terminologi), dan (2) pengetahuan mengenai fakta-fakta tertentu.

Pengetahuan mengenai cara memperlakukan hal-hal pokok mencakup pemahaman tentang bagaimana menyusun, mempelajari, mengevaluasi, dan mengkritisi suatu informasi. Jenis pengetahuan ini terdiri dari lima kategori, yaitu:

- 1) Pengetahuan mengenai konvensi, yakni pemahaman tentang cara umum dalam menyampaikan ide atau fenomena, seperti dalam puisi, drama, maupun karya ilmiah;
- 2) Pengetahuan tentang pola atau urutan, yaitu pemahaman terhadap arah, proses, dan perkembangan suatu fenomena dalam konteks waktu, misalnya pertumbuhan budaya Indonesia;
- 3) Pengetahuan mengenai klasifikasi dan kategori, yaitu pemahaman tentang pengelompokan, pembagian, dan struktur dasar dalam suatu bidang, argumen, tujuan, atau permasalahan tertentu;
- 4) Pengetahuan tentang standar atau kriteria, yakni pemahaman mengenai tolok ukur yang digunakan untuk menilai fakta, teori, opini, atau perilaku; dan
- 5) Pengetahuan tentang metodologi, yaitu pemahaman terhadap pendekatan ilmiah, teknik, serta prosedur yang diterapkan dalam suatu disiplin ilmu untuk meneliti suatu permasalahan atau fenomena.

2. Pemahaman (Comprehension)/ C-2

Pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap inti makna dari suatu informasi sehingga individu dapat menggunakan ide atau materi tersebut tanpa harus selalu menghubungkannya dengan informasi lain. Pemahaman ini terdiri atas tiga bentuk, yaitu: pertama, **translasi** atau penerjemahan, yakni kemampuan mengungkapkan

kembali suatu gagasan dalam bentuk atau redaksi yang berbeda dari bentuk aslinya; kedua, **interpretasi** atau penafsiran, yaitu kemampuan menjelaskan atau menyimpulkan makna dari suatu informasi, seperti data dalam bentuk grafik, tabel, atau diagram; dan ketiga, **ekstrapolasi**, yaitu kemampuan memperluas makna dari data yang tersedia untuk memprediksi konsekuensi, pengaruh, atau dampak berdasarkan kondisi awal suatu fenomena (Fauzi, 2017).

3. Penerapan (Application)/ C-3

Pada tahap ini, individu menunjukkan kemampuan untuk menggunakan berbagai konsep, prinsip, teori, rumus, atau metode dalam menghadapi situasi yang beragam dalam kehidupan sehari-hari. Supardi (2015) menyatakan bahwa penerapan pengetahuan mencakup penggunaan aturan, teknik, dan petunjuk yang relevan untuk menyelesaikan permasalahan praktis. Aktivitas belajar pada tingkat ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mengimplementasikan informasi yang telah dipelajari dalam konteks yang nyata. Misalnya, membuka penutup gelas agar teh cepat dingin (konsep fisika), menyiram tanaman supaya tidak layu (konsep biologi), atau mengobati luka dengan antiseptik seperti obat merah (konsep kesehatan).

4. Analisis (Analysis)/ C-4

Analisis dapat diartikan sebagai proses membagi atau memisahkan suatu bentuk komunikasi—baik berupa peristiwa maupun gagasan—ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil agar makna atau konsep yang terkandung di dalamnya menjadi lebih mudah dipahami dan hubungan antaride menjadi lebih nyata. Kegiatan ini membantu

memperjelas struktur ide utama serta keterkaitan antarunsur. Dalam pembelajaran, siswa dibimbing untuk mengidentifikasi permasalahan sekaligus mampu menawarkan alternatif penyelesaiannya ((Fauzi, 2017). Jenis analisis ini terbagi menjadi tiga macam: (1) analisis terhadap unsur, yaitu penguraian komponen-komponen dalam suatu bentuk komunikasi; (2) analisis hubungan, yakni pengkajian atas kaitan dan interaksi antarbagian atau elemen; serta (3) analisis terhadap prinsip pengorganisasian, yakni pengamatan terhadap pola atau struktur penyusun dari keseluruhan komunikasi.

5. Sintesis (Synthesis)/ C-5

Sintesis merupakan proses menggabungkan berbagai elemen atau bagian menjadi suatu kesatuan yang utuh. Proses ini berkaitan dengan kemampuan menyusun unsur-unsur yang sebelumnya terpisah menjadi satu struktur yang koheren dan bermakna (Fauzi, 2017). Dalam pembelajaran, sintesis diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama: (1) pengembangan bentuk komunikasi orisinal, yaitu menyampaikan ide, perasaan, atau pengalaman pribadi kepada orang lain melalui media komunikasi yang unik; (2) penyusunan rencana, yang mencakup perumusan strategi kerja atau rancangan operasional; serta (3) pembentukan pola hubungan abstrak, yaitu menyusun kerangka atau klasifikasi dari data atau informasi yang bersifat konseptual.

6. Evaluasi (Evaluation)/ C-6

Evaluasi merupakan proses penilaian terhadap suatu materi atau metode berdasarkan tujuan tertentu. Proses ini mencakup penentuan nilai secara kualitatif maupun kuantitatif dengan mengacu pada standar atau kriteria yang telah ditetapkan. Dalam konteks pembelajaran, evaluasi melibatkan kemampuan individu untuk

menyusun suatu pendapat terhadap objek tertentu, serta memberikan alasan atau justifikasi terhadap pendapat tersebut berdasarkan parameter yang relevan (Winkel, 1996).

Evaluasi dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua jenis. Pertama, evaluasi yang didasarkan pada bukti internal, yaitu penilaian terhadap suatu komunikasi dengan menelaah aspek-aspek seperti logika, konsistensi, dan kriteria internal lainnya. Contohnya, mengidentifikasi kesalahan dalam penalaran suatu argumen. Kedua, evaluasi yang berbasis pada bukti eksternal, yakni penilaian terhadap isi materi dengan menggunakan tolok ukur yang telah diketahui atau ditetapkan sebelumnya, misalnya dengan membandingkan teori-teori, generalisasi, atau informasi penting terkait suatu kebudayaan tertentu.

2. Afektif

Pada dasarnya, belajar adalah sebuah proses yang membawa perubahan perilaku individu, baik dalam ranah afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Perubahan tersebut berlangsung secara berkelanjutan melalui berbagai tahapan. Tantangan utama dalam pembelajaran afektif adalah bagaimana merancang strategi yang mampu mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan, mengingat nilai-nilai dalam domain afektif bersifat subjektif dan sulit diukur karena berkaitan dengan kesadaran internal seseorang yang tidak selalu tampak secara nyata. Oleh karena itu, istilah yang lebih sesuai untuk ranah ini adalah "pendidikan" bukan sekadar "pengajaran". Sanjaya, (2007) menyatakan bahwa strategi pembelajaran afektif merupakan suatu rencana yang mencakup serangkaian kegiatan terstruktur guna mencapai tujuan pendidikan

yang lebih terfokus. Sementara itu, (Kemp, 1995) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai pendekatan yang digunakan guru agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Pemilihan strategi oleh guru sangatlah penting karena harus disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran yang berlangsung. Eveline Siregar (2011) menambahkan bahwa strategi pembelajaran mencerminkan peran guru sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan Garlach dan Ely menyatakan bahwa strategi pembelajaran afektif merujuk pada cara tertentu yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam lingkungan belajar yang sesuai.

Tujuan dari strategi pembelajaran dalam ranah afektif dikembangkan berdasarkan pendekatan psikologi perilaku, di mana respon terhadap stimulus berperan dalam membentuk sikap-sikap baru yang secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai karakter pada individu. Fokus utamanya bukan pada hasil akhir, melainkan pada proses pembentukan perasaan atau emosi positif. Dalam konteks evaluasi, aspek afektif mencakup sisi psikologis siswa yang cenderung sulit untuk diukur secara objektif, sebab perilaku yang ditampilkan sangat dipengaruhi oleh kondisi emosional yang bersifat dinamis dan berbeda-beda pada tiap individu. Meskipun demikian, dimensi afektif masih kurang mendapatkan perhatian dalam sistem evaluasi pendidikan saat ini, karena penilaian yang digunakan dalam kebanyakan mata pelajaran masih lebih terfokus pada aspek kognitif saja.

Sikap, atau aspek afektif, merupakan suatu konstruksi mental yang bersifat batiniah dan tidak dapat diamati secara langsung di dunia nyata. Sikap mencerminkan

persepsi individu mengenai hal-hal yang dinilai baik atau buruk, indah atau tidak, adil atau tidak adil. Dengan kata lain, sikap menjadi tolok ukur dalam menilai tindakan, keindahan, kelayakan, dan nilai-nilai lainnya yang pada akhirnya memengaruhi perilaku seseorang. Oleh sebab itu, pendidikan sikap sejatinya adalah proses internalisasi nilai-nilai moral dan etika kepada peserta didik, sehingga mereka mampu bertindak sesuai dengan keyakinan akan kebaikan dan tetap berada dalam batas-batas norma sosial yang berlaku.

Pembelajaran dalam ranah afektif mencakup pengembangan sikap peserta didik yang terdiri dari beberapa tahapan penting. Tahapan pertama adalah *penerimaan* (receiving/attending), yakni kesiapan individu untuk memperhatikan dan merespons stimulus yang datang dengan selektif dan penuh kesadaran. Selanjutnya, *partisipasi* (participation/responding) menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik dalam suatu kegiatan sebagai bentuk respon terhadap pengalaman belajar. Tahap ketiga adalah *penilaian* (valuing), di mana individu mulai memberikan penghargaan terhadap suatu objek atau aktivitas, dan mengembangkan sikap melalui ucapan maupun tindakan (Fauzi, 2017). Berikutnya, pada tahap *organisasi* (organization), peserta didik mengintegrasikan nilai-nilai yang diterimanya ke dalam sistem kepercayaan pribadi sebagai pedoman hidup (Supardi, 2015). Terakhir, *karakterisasi* (characterization) mencerminkan pembentukan kepribadian yang stabil dan konsisten berdasarkan sistem nilai yang telah dianut, serta diwujudkan dalam kebiasaan seperti kedisiplinan, ketekunan, dan tanggung jawab yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Winkel, 1996)..

Sikap atau ranah afektif merupakan konsep yang tersembunyi dalam pikiran manusia dan berkaitan dengan standar tingkah laku yang menentukan pandangan seseorang tentang baik dan buruk, layak dan tidak layak. Pendidikan sikap bertujuan menanamkan nilai-nilai agar peserta didik dapat berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku.

Pembelajaran ranah afektif terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu **penerimaan**, di mana peserta didik mulai peka terhadap stimulus; **partisipasi dan menanggapi**, yang mencerminkan keterlibatan aktif dalam aktivitas; **penilaian**, yaitu memberikan penghargaan terhadap suatu tindakan atau objek; **organisasi**, yang mengaitkan berbagai nilai menjadi pedoman hidup; serta **karakterisasi**, yaitu keterpaduan nilai-nilai yang membentuk pola kepribadian yang konsisten. Dengan demikian, pembelajaran ranah afektif tidak hanya membentuk pola pikir, tetapi juga membangun karakter yang disiplin dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

3. Psikomotorik

Ranah psikomotorik dalam proses dan hasil pembelajaran mencerminkan kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas yang menuntut keterampilan fisik melalui latihan dan pengalaman langsung. Ranah ini berkaitan dengan penggunaan kemampuan motorik, yakni keterlibatan otot-otot tubuh dalam berbagai bentuk gerakan yang terkoordinasi. Menurut Bloom, aspek psikomotorik berfokus pada hasil belajar yang dicapai melalui keterampilan manipulatif, yang memerlukan kontrol fisik serta

kekuatan otot sebagai bagian dari proses pembelajaran yang aplikatif dan praktik langsung (Supardi, 2015).

Ranah psikomotorik mencakup tujuh tingkatan keterampilan yang berkembang dari tahap paling dasar hingga yang paling kompleks. Pertama, *persepsi* mencerminkan kemampuan dalam merespons rangsangan melalui pancaindra, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa, untuk mempersiapkan tindakan tertentu. Kedua, *kesiapan* mengacu pada keadaan fisik, mental, dan emosional peserta didik dalam menghadapi atau memulai suatu tindakan. Ketiga, *gerakan terbimbing* menunjukkan kemampuan meniru suatu contoh gerakan hingga peserta didik dapat melakukannya dengan benar. Keempat, *gerakan terbiasa* adalah ketika gerakan yang telah dipelajari menjadi otomatis dan dilakukan dengan lancar karena sudah menjadi kebiasaan. Kelima, *gerakan kompleks* mencerminkan keterampilan motorik tingkat lanjut yang menuntut koordinasi tinggi serta akurasi dan efisiensi. Keenam, *penyesuaian pola gerakan* menunjukkan kemampuan untuk mengadaptasi gerakan sesuai kondisi tertentu dalam rangka menyelesaikan masalah. Terakhir, *kreativitas* dalam ranah ini tampak dari kemampuan peserta didik menciptakan pola gerakan baru berdasarkan inisiatif pribadi (Uno & Mohamad, 2022).

Ciri utama dari proses belajar dalam ranah psikomotorik terletak pada kemampuan individu dalam berinteraksi langsung dengan objek-objek fisik, termasuk tubuhnya sendiri. Aktivitas belajar ini melibatkan keterampilan jasmani yang tampak dalam tindakan-tindakan seperti memegang alat tulis sambil menulis, atau

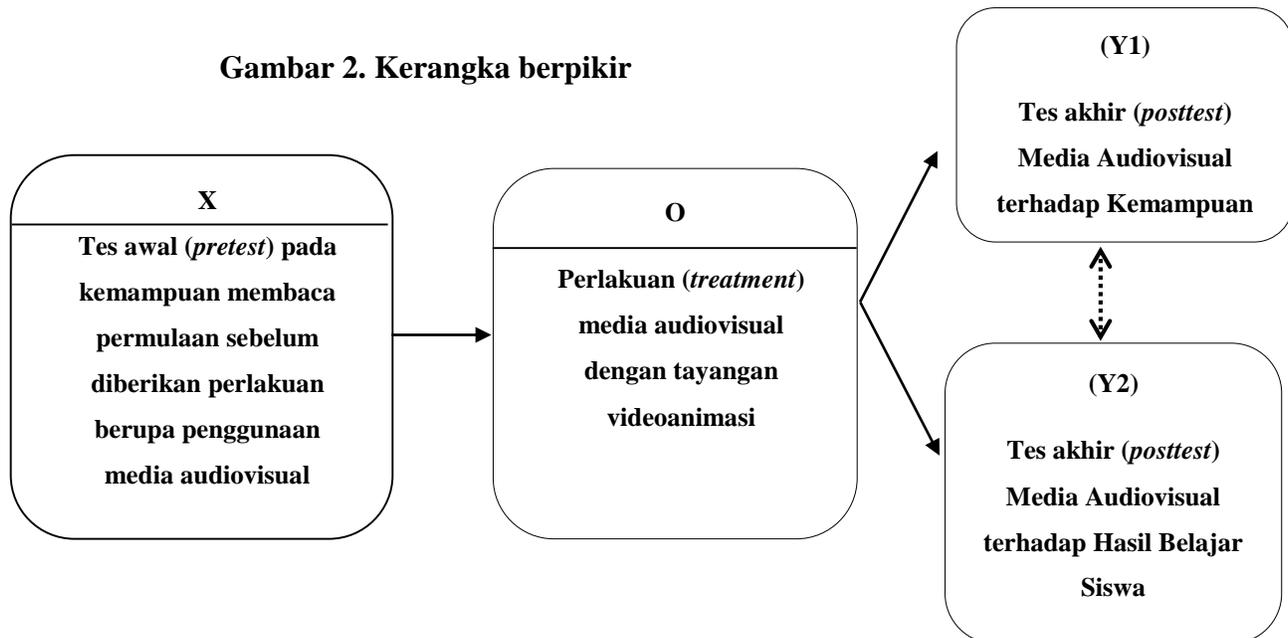
menggerakkan tubuh saat menaiki tangga, yang semuanya menuntut koordinasi antara pikiran dan gerakan tubuh secara nyata (Fauzi, 2017).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ranah psikomotorik dalam proses belajar mengacu pada keterampilan peserta didik dalam mengerjakan sesuatu yang melibatkan gerakan otot dan koordinasi fisik. Menurut Bloom, hasil belajar dalam ranah ini dicapai melalui manipulasi keterampilan fisik yang berkembang dalam tujuh tingkatan, yaitu **persepsi**, yang melibatkan penggunaan indera untuk menilai suatu tindakan; **kesiapan**, yaitu kesiapan mental, fisik, dan emosional sebelum melakukan gerakan; **gerakan terbimbing**, di mana peserta didik meniru model hingga menguasainya; **gerakan yang terbiasa**, yang mencerminkan respons otomatis setelah latihan berulang; **gerakan kompleks**, yang membutuhkan koordinasi tinggi dalam keterampilan tertentu; **penyesuaian pola gerakan**, yaitu kemampuan menyesuaikan gerakan dengan situasi tertentu; dan **kreativitas**, yang menciptakan pola gerakan baru berdasarkan inisiatif sendiri. Ranah psikomotorik sangat penting dalam pembelajaran karena melatih peserta didik untuk mengenali dan berinteraksi dengan objek secara fisik, seperti menulis, berjalan, atau menggunakan alat, sehingga keterampilan motorik berkembang secara optimal.

2.6 Kerangka Konseptual

Penerapan penggunaan media audiovisual dilakukan dengan tujuan untuk melihat adanya pengaruh antara media audio visual terhadap kemampuan membaca

permulaan dan hasil belajar siswa. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:



2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh media audio visual terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 di SDS Pertiwi 1 Kota Jambi.
2. Terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDS Pertiwi 1 Kota Jambi.

2.8 Penelitian Relevan

Penelitian relevan dalam tesis ini diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Alvina Dwiyanti Basman memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini, khususnya dalam hal fokus kajian pada kemampuan membaca ejaan di

kelas I SD, yang dalam konteks ini termasuk dalam kategori membaca permulaan. Persamaan dari kedua penelitian terletak pada penggunaan media audio visual sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Namun, terdapat perbedaan mendasar, yakni dalam hal spesifikasi media yang digunakan. Penelitian Alvina tidak secara rinci menjelaskan bentuk atau jenis media audio visual yang dimaksud, sementara penelitian ini secara jelas menggunakan media berupa video animasi yang diunduh dari platform YouTube. Hasil dari penelitian Alvina menunjukkan bahwa media audio visual memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca ejaan siswa kelas I di sekolah tersebut (Iramaya, 2023).

2. Penelitian yang dilakukan Dafita Oyani memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini, khususnya dalam hal fokus pada kemampuan membaca permulaan. Kedua penelitian sama-sama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca awal pada peserta didik sekolah dasar. Perbedaan utama antara keduanya terletak pada pendekatan dan media yang digunakan. Penelitian Dafita mengimplementasikan metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) yang dipadukan dengan penggunaan media kartu huruf sebagai alat bantu pembelajaran. Sementara itu, penelitian ini memanfaatkan media audio visual berupa video animasi yang diperoleh dari YouTube sebagai sarana pembelajaran. Temuan dari penelitian Dafita menunjukkan bahwa penggunaan metode SAS yang dibantu dengan kartu huruf secara signifikan dapat

meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di SD Negeri 49 Banda Aceh.(Oyani, 2021).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Septiana Utaminingrum (2015) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio visual terhadap efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menyimak cerita. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang menunjukkan nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($12,353 > 2,042$), serta nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, rata-rata hasil posttest (17,65) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest (14,65), yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan menyimak siswa setelah diterapkannya media audio visual dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa media audio visual memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan bahasa, khususnya dalam aspek menyimak.

4. Sa'diah (2017) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media animasi audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita anak. Penelitian ini menguji perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran animasi audio visual dan kelas yang menggunakan metode konvensional. Dari hasil analisis diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 88,25, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol hanya sebesar 80,80. Uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test* menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2,65 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,00, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara

kedua kelompok. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi audio visual efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Al-Hikmah Jakarta.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Khalistiana et al., (2015) memiliki relevansi penelitian ini yang terletak pada penggunaan media audio visual sebagai variabel utama untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dikaji, di mana penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian saya akan dilakukan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian Khalistiana menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari rata-rata skor N-Gain adalah 0,005 (Sig. 2-tailed), sehingga jika dikonversi ke *one-tailed* menjadi 0,002. Karena nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,002 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media audio visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman kenampakan alam dan buatan di wilayah Indonesia dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media tersebut.