

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Gambar

Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media maka akan membantu berjalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut terdapat beberapa pengertian media. Menurut Heinich, Molenda dan Russel (Zaman,dkk. 2009):

Media adalah merupakan saluran komunikasi. media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *mediun* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Kata “media” berarti alat, perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan perantara penyalur informasi belajar atau penyalur pesan ke peserta didik.

Sedangkan menurut Soeparno (2010) beliau menjelaskan bahwa: “Media adalah alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Media bisa berupa manusia, benda, alat, bahan ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan

Dari berbagai pendapat tersebut di atas menurut Zaman, dkk. (2009:4.4) bahwa masih terdapat beberapa pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli, antara lain sebagai berikut:

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm,1977).
- 2) Sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti: buku, film, video, slide, dll (briggs,1977)
- 3) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

Menurut Sadiman (Sanjaya: 2011) gambar adalah pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Sedangkan menurut Hamalik (2010) berpendapat bahwa “gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”.

Dalam pengajaran Bahasa Asing, menurut (Zukhaira: 2010) mengatakan bahwa “media gambar merupakan alat bantu yang sering digunakan”. Yang dimaksud dengan media gambar adalah gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual biasanya memuat gambar orang, tempat, dan binatang.

Jadi media gambar adalah merupakan alat bantu yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk memberi label dan menggambar bentuk simbol-simbol komunikasi baik berupa gambar orang, tempat, benda-benda sekitar, binatang dan lain-lain.

Menurut Zuhaira (2010) bahwa terdapat beberapa nilai media gambar dalam pendidikan, antara lain sebagai berikut:

1. Gambar bersifat kongkrit. Melalui gambar para peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan di dalam kelas. Suatu persoalan dapat dijelaskan dengan gambar selain penjelasan dengan kata-kata. Gambar mengatasi batas ruang dan waktu.
2. Gambar mengatasi kekurangan panca indra manusia.
3. Gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah, karena itu gambar bernilai terhadap semua pelajaran di sekolah.
4. Gambar mudah didapat dan murah.
5. Gambar mudah digunakan, baik perseorangan maupun untuk sekelompok anak.

Sedangkan menurut Zaman (2009:) bahwa media pembelajaran memiliki nilai-nilai yaitu:

- 1) Mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak.

Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara lingsung kepada anak di Taman Kanak-kanak bisa dikongkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya: untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah pada manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dan sebagainya maka kita bisa menggunakan media gambar yang sederhana agar anak-anak bisa memahami.

- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.

Misalnya: guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas, seperti: harimau, beruang, gajah, jerapa, atau bahkan hewan-hewan yang sudah punah.

- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar.

Melalui media, guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya di depan kelas atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, seperti: bakteri, semut, dan nyamuk.

- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.

Dengan menggunakan media film (*slow motion*) maka guru bisa memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan proses suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat, seperti: pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga menjadi dapat diamati dalam waktu singkat.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Oleh karena itu, setiap guru harus mampu memilih media yang cocok yang sesuai dengan karakteristik anak dan juga tema yang akan diajarkan pada anak di Taman Kanak-kanak.

2.1.1.1. Media Kartu Suku Kata

Kartu huruf atau suku kata merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Menurut Wibawa (Ratnasari, 2013) kartu huruf biasanya berisi huruf-huruf, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk

mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya.

Arsyad (2011) menjelaskan bahwa kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun Anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu huruf biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Kartu huruf merupakan kartu yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu huruf juga berupa kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar obyek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek.

Kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media baik karton, kertas maupun papan tulis atau tripleks. Potongan-potongan kartu huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca. Selain itu kartu huruf juga melatih kreatif anak dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya.

Perlu diketahui bahwa dunia Pendidikan pada anak usia dini memiliki prinsip belajar sambil bermain sehingga dapat menimbulkan kreativitas pada anak. Prinsip inilah yang perlu ditanamkan pada anak usia dini. Atas dasar itu materi atau kegiatan bermain sambil belajar di TK harus disusun dengan tepat

sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Materi atau kegiatan ini harus disiapkan secara matang, terperinci dan jelas. Bermain sambil belajar pada anak sangat cocok untuk dilaksanakan oleh semua guru sebab pendidikan di TK baru bersifat pengenalan, antara lain pengenalan angka dan huruf. Salah satu metode yang dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan angka dan huruf di taman pendidikan anak usia dini adalah permainan kartu huruf.

Kartu gambar tersebut disimpan dalam satu kotak yang menunjukkan jumlah kartu dari sebuah kelompok gambar. Kelompok gambar menunjukkan tema gambar (binatang, sayuran, buah-buahan, bagian-bagian tubuh, nama bilangan, nama kendaraan).

Kartu huruf bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca anak usia. Bagi guru, media ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengkondisikan situasi belajar. Keterlibatan anak secara aplikatif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Media kartu huruf mempunyai kegunaan sebagai berikut.

- a. Untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis;
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera;
- c. Menimbulkan kegairahan belajar;
- d. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
- e. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Kartu huruf memiliki peran dalam membantu memudahkan anak dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dan kemampuan membaca. Pemilihan gambar-gambar pada kartu huruf dalam pembelajaran pun harus memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kartu huruf yang diperlihatkan kepada anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi di lingkungannya. Media kartu huruf tergolong dalam media berbasis visual yang memegang peranan penting dalam proses belajar.

Arsyad (2010) mengemukakan bahwa “Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata.” Kartu huruf merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat terlihat secara visual sehingga anak akan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Supriyadi (Lestary, 2004) metode suku kata yang digunakan dalam pengajaran membaca awal, yaitu diawali dengan menyajikan suku kata, kemudian dirangkai menjadi kata, merangkai kata dengan kata menggunakan kata sambung, suku kata kemudian dilepas menjadi huruf, dan mensintesis kembali huruf menjadi suku kata. Metode permainan pola suku kata menurut Irfangi (2003) adalah metode pembelajaran membaca dengan menggunakan kartu huruf sebagai sarana pembelajaran dengan menyajikan beberapa huruf yang dirangkai menjadi suku kata, selanjutnya suku kata dirangkai menjadi kata dengan menggunakan tanda penghubung. Metode ini dapat dimainkan oleh siswa secara individu atau secara berkelompok. Konsep utama dalam metode ini adalah

mempelajari suku kata yang sering dilafalkan dan memiliki makna yang jelas, dengan prinsip mengulangi, menghafal, dan melatih semua huruf konsonan maupun vokal yang membentuk suku-kata (Basuki, 2010).

2.1.1.2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai jenis dan karakteristik yang bermacam-macam. Para ahli melakukan pengelompokan dan klasifikasi didasarkan pada kesamaan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh tiap-tiap media pembelajaran tersebut.

1) Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sekarang ini. Seiring dengan kemajuan jaman yang diikuti dengan kemajuan di bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) media pembelajaran pun mengalami perkembangan yang cukup pesat. Kemajuan teknologi memunculkan berbagai macam media pengajaran dengan teknologi dan fasilitas yang lebih banyak disertai dengan daya guna serta efisiensi yang lebih tinggi.

Menurut Badru, dkk (2009) bahwa “media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, audio dan audiovisual”.

Secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas: media grafis, media audio, media proyeksi diam (hanya menonjolkan visual saja dan disertai rekaman audio), dan media permainan-simulasi. Arsyad (2002) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan

teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

- a. *Media grafis*. Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan.
- b. *Media audio*. Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran.
- c. *Media proyeksi diam*. Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio.
- d. *Media permainan dan simulasi*. Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 2010).

2.1.2. Keterampilan Membaca

2.1.2.1. Pengertian Membaca

Membaca merupakan salah satu aspek penting yang diajarkan, karena kegiatan membaca merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Hal ini ditegaskan oleh Grellt (dalam Muchlisoh dkk, 2002), bahwa “kegiatan membaca adalah semacam dialog antara pembaca dan penulis, tanpa kecuali anak usia dini, dan kemampuan membaca mempengaruhi kemampuan

berbicara, sehingga dapat dikatakan bahwa membaca merupakan aspek kebahasaan yang berfungsi sebagai pintu awal dalam membuka cakrawala berpikir seseorang”. Demikian pula menurut Flood dan Lapp (dalam Muchlisoh dkk, 2002), bahwa “membaca merupakan suatu proses berpikir yang mana pembaca menjadi partisipan aktif”.

Anderson yang dikutip oleh Tarigan (2006), menjelaskan bahwa “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui media kata-kata, di mana kata-kata tersebut merupakan satu kesatuan yang dapat dilihat dan mempunyai makna. Proses membaca dimulai dari keinginan anak untuk memahami dan melafalkan huruf sehingga menjadi rangkaian kata-kata yang penuh makna.

Oleh karena itu, permulaan membaca bagi anak di Taman Kanak-Kanak harus memperoleh perhatian sungguh-sungguh dari pendidik, sehingga anak menyadari bahwa dengan membaca anak-anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi dari media cetak, dan pada akhirnya mereka dapat menginformasikan dan mengkomunikasikan itu kepada orang lain.

2.1.2.2. Jenis-jenis Membaca

Menurut Tarigan (2006) jenis membaca tampak seperti pada bagian berikut. Membaca terdiri atas :

a. Membaca nyaring

Membaca nyaring sering kali disebut membaca bersuara atau membaca teknik. Disebut demikian karena pembaca mengeluarkan suara secara nyaring pada saat membaca.

b. Membaca dalam hati.

Membaca dalam hati, terdiri atas :

1) Membaca ekstensif

Membaca Ekstensif, terdiri atas : membaca survey, membaca sekilas dan membaca dangkal.

Membaca ekstensif merupakan proses membaca yang dilakukan secara luas. Luas berarti (1) bahan bacaan beraneka dan banyak ragamnya; (2) waktu yang digunakan cepat dan singkat. Tujuan membaca ekstensif adalah sekadar memahami isi yang penting dari bahan bacaan dengan waktu yang cepat dan singkat.

2) Membaca intensif.

Membaca Intensif : membaca telaah isi, membaca telaah bahasa.
Membaca Telaah Isi : membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, membaca ide-ide.

Membaca Telaah Bahasa : membaca bahasa, membaca sastra.
Membaca intensif adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara saksama dan merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan dan mengasah kemampuan membaca secara kritis. Membaca intensif merupakan studi saksama, telaah teliti, serta pemahaman terinci terhadap suatu bacaan sehingga timbul pemahaman yang tinggi.

(3) Kemampuan menilai isi bacaan ditandai dengan:

- a) Menilai kebenaran gagasan utama/ide pokok paragraf/bacaan secara keseluruhan.

- b) Menilai dan menentukan bahwa sebuah pernyataan adalah fakta atau opini.
- c) Menilai dan menentukan bahwa sebuah bacaan diangkat dari realitas atau fantasi pengarang.
- d) Menentukan relevansi antara tujuan dan pengembangan gagasan.
- e) Menentukan keselarasan antara data yang diungkapkan dengan kesimpulan yang dibuat.
- f) Menilai keakuratan dalam penggunaan bahasa, baik pada tataran kata, frasa, atau penyusunan kalimatnya.

Membaca Cepat Anak Taman Kanak-Kanak atau sering diistilahkan dengan anak pradasar, yakni mereka yang berusia antara 3 - 6 tahun. Pendidikan Pra dasar adalah suatu upaya dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis anak sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki anak. Anak-anak Pradasar biasanya mengikuti program sekolah dan Kindergarten. Di Indonesia, umumnya anak-anak dititip di Tempat Penitipan Anak (3 bulan sampai 5 tahun) dan Kelompok Bermain (usia 3 tahun) sedangkan anak-anak usia 4-6 tahun mengikuti program Taman Kanak-kanak.

2.1.2.3. Tahapan Membaca

Secara khusus, Flood dan Laap (1981), mengidentifikasi tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak yakni: “(1) tahap fantasi (*magical stage*), (2) tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*), (3) tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), (4) tahap pengenalan bacaan (*teke-off*)

reader stage), dan (5) tahap membaca lancar (*independent reader stage*)”.

Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan berikut ini.

a. Tahap Fantasi (*magical stage*)

Pada tahap ini anak mulai menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku ini penting, melihat atau membolak-balikkan dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya. Pada tahap pertama, orang tua atau guru dapat memberikan atau menunjukkan model/ccontoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak.

b. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*self concept stage*)

Pada tahap kedua, orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu pada buku-buku yang diketahui anak-anak. Orang tua atau guru juga hendaknya melibatkan anak membacakan berbagai buku.

c. Tahap Membaca gambar (*bridging reading stage*)

Pada tahap ketiga, orang tua dan guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

d. Tahap Pengenalan Bacaan (*take-of reader stage*)

Pada tahap keempat, orang tua dan guru masih harus membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca sesuatu pada berbagai situasi. Orang tua dan guru juga jangan memaksa anak membaca huruf secara sempurna.

e. Tahap Membaca Lancar (*independent reader stage*)

Pada tahap ini, orang tua dan guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku pada anak-anak. Tindakan ini mendorong anak agar dapat memperbaiki bacaannya. Membantu menyeleksi bahan-bahan bacaan yang sesuai serta mengajarkan cerita yang berstruktur.

2.1.2.4. Metode Membaca

Berdasarkan cara penyampainnya, membaca terbagi dalam tiga kelompok sebagai berikut :

a. Sekuensial

Pada cara ini, membaca dilakukan per bagian kata. Metode ini tepat diajarkan pada anak-anak yang dominan menggunakan otak kirinya. Pendekatan dilakukan secara alfabet, mengenalkan masing-masing huruf, bunyi, suku kata dan menyusunnya menjadi kata. Berikut ini beberapa metode membaca yang digolongkan ke dalam pengajaran sekuensial.

1) Fonik

Anak diperkenalkan dan diajarkan bunyi huruf dan menyusunnya menjadi kata. Misalnya, anak diperkenalkan dengan bunyi vocal bulat (seperti *a,u,dan o*) beberapa konsonan bilabial (seperti *b,p, dan m*) dan konsonan dental (seperti *t*). huruf-huruf tersebut lazim diucapkan anak yang belajar bicara, seperti *ta-ta-ta, ma-ma-ma* atau *pa-pa-pa*.

2) Mengeja

Metode ini diperkenalkan abjad satu per satu terlebih dahulu, kemudian menghafalkan bunyinya. Langkah selanjutnya, menghafal bunyi

rangkaian abjad atau huruf menjadi sebuah suku kata seperti metode fonik. Metode ini mempunyai kelemahan yaitu dapat menimbulkan kebingungan kepada anak, khususnya balita. Kadang, mereka sulit menerima mengapa rangkaian huruf *b* dan *a* harus dibaca *ba* (bukan *be-a*). Kelemahan lain, anak sulit menghilangkan kebiasaan mengeja setelah menguasai rangkaian suku kata. Misalnya proses mengeja *be a ba de u du* sulit dihilangkan untuk membaca *badu*.

3) Suku kata

Metode ini mulai banyak digunakan karena tingkat keberhasilan cukup baik. Anak diperkenalkan dengan penggalan suku kata, kemudian dirangkai menjadi satu kata.

Contoh :

Ba bi bu be bo

Ca ci cu ce co

Ba ca bo bo

Keunggulan metode ini merupakan salah satu cara yang paling banyak digunakan saat ini karena kepraktisannya. Karena metode ini tidak memerlukan waktu untuk mengeja terlebih dahulu .

b. Simultan

Mengajarkan membaca secara langsung, yaitu seluruh kata atau kalimat dengan sistem “lihat dan ucapkan”. Gagasan yang mendasari metode ini adalah membentuk hubungan antara yang dilihat dengan yang didengarnya sehingga membentuk suatu rantai kaitan memental seperti yang dilakukan orang dewasa ketika membaca. Oleh karena itu, cara ini cenderung diperuntukkan bagi anak-

anak yang dominasi otak kanannya menonjol baik. Berikut ini beberapa metode yang termasuk metode simultan.

1) Membaca gambar

Pada metode ini disajikan suatu gambar dan kata yang menunjukkan kata gambar tersebut. Cara ini menggunakan pendekatan permainan, misalkan mengenalkan bahwa suatu gambar “kucing” berhubungan dengan huruf-huruf “kucing”.

2) Kartu kata atau doman

Metode ini menggunakan kartu-kartu kata yang ukuran hurufnya besar. Mereka diperkenalkan dengan kata-kata yang akrab disekeliling anak, misalnya *ibu* atau *mama*, *bapak* atau *papa*. Berkali-kali kartu itu diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacaanya. Jika sudah lancar membaca maka anak diperkenalkan kata-kata yang baru lain, demikian seterusnya.

2.1.2.5. Manfaat Membaca

Membaca adalah salah satu hobi terbaik yang dimiliki oleh seseorang. Namun sungguh menyedihkan ketika mengetahui bahwa kebanyakan dari kita tidaklah diperkenalkan dengan buku-buku yang menakjubkan dunia. Ini adalah beberapa alasan bagi kita untuk memulai kebiasaan ini sebelum kamu tertinggal di belakang dalam segala hal.

Firmanawaty Sutan (2004) memaparkan beberapa manfaat yang diperoleh anak dari kegiatan membaca, yaitu :

- a. Anak akan memperoleh pengetahuan.

- b. Anak dapat mengidentifikasikan dirinya.
- c. Anak menemukan nilai-nilai keutamaan untuk membina kepribadian.
- d. Anak dapat berimajinasi dengan baik.
- e. Anak terbantu untuk menyelesaikan problem yang harus dihadapi.
- f. Anak dapat mengetahui pengalaman dan kebudayaan lain.
- g. Memupuk rasa percaya diri anak.

Sedangkan menurut Annida mengidentifikasikan delapan manfaat dari aktivitas membaca, yaitu sebagai berikut :

- a. Membaca merupakan proses mental secara aktif.

Tidak seperti duduk di depan sebuah kotak idiot (TV, Plasystation, dll), membaca membuat kamu menggunakan otak kamu. Ketika membaca, kamu akan dipaksa untuk memikirkan banyak hal yang kamu belum mengetahuinya. Dalam proses ini, kamu akan menggunakan sel abu-abu otak kamu untuk berfikir dan menjadi semakin pintar.

- b. Membaca akan meningkatkan kosakata kamu.

Kamu dapat belajar bagaimana mengira suatu makna dari suatu kata (yang belum kamu ketahui) dengan membaca konteks dari kata-kata lainnya di sebuah kalimat. Buku, terutama yang menantang, akan menampakkan kepada kamu begitu banyak kata yang mungkin sebaliknya belum kamu ketahui.

- c. Membaca akan meningkatkan konsentrasi dan fokus.

Kamu perlu untuk bisa fokus terhadap buku yang sedang kamu baca untuk waktu yang cukup lama. Tidak seperti majalah, internet atau email yang hanya berisi potongan kecil informasi, buku akan menceritakan keseluruhan cerita. Oleh

sebab kamu perlu berkonsentrasi untuk membaca. Seperti otot, kamu akan menjadi lebih baik di dalam berkonsentrasi.

d. Membangun kepercayaan diri.

Semakin banyak yang kamu baca, semakin banyak pengetahuan yang kamu dapatkan. Dengan bertambahnya pengetahuan, akan semakin membangun kepercayaan diri. Jadi hal ini merupakan reaksi berantai. Karena kamu adalah seorang pembaca yang baik, orang-orang akan mencari kamu untuk mencari suatu jawaban. Perasaan kamu terhadap diri kamu sendiri akan semakin baik. [Namun ingat, ikhlas tetap merupakan jalan untuk mencapai kesuksesan, dan berhati-hatilah dari sikap merasa bangga diri. Bersyukurlah selalu kepada Allah atas secuil pengetahuan yang kamu miliki].

e. Meningkatkan memori.

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa jika kamu tidak menggunakan memori kamu, kamu bisa kehilangannya. Teka-teki silang adalah salah satu contoh permainan kata yang dapat mencegah penyakit Alzheimer. Membaca, walaupun bukan sebuah permainan, akan membantu kamu meregangkan “otot” memori kamu dengan cara yang sama. Membaca itu memerlukan ingatan terhadap detail, fakta dan gambar pada suatu literatur, alur, tema atau karakter cerita.

f. Meningkatkan kedisiplinan.

Mencari waktu untuk membaca adalah sesuatu yang kita sudah mengetahuinya untuk dilakukan. Namun, siapa yang membuat jadwal untuk membaca buku setiap harinya? Hanya sedikit sekali. Karena itulah, menambahkan

aktivitas membaca buku ke dalam jadwal harian kamu dan berpegang dengan jadwal tersebut akan meningkatkan kedisiplinan.

g. Meningkatkan kreativitas.

Membaca tentang keanekaragaman kehidupan dan membuka diri kamu terhadap ide dan informasi baru akan membantu perkembangan sisi kreatif otak kamu, karena otak kamu akan menyerap inovasi tersebut ke dalam proses berfikir kamu.

h. Mengurangi kebosanan.

Salah satu kebiasaan yang saya miliki adalah, apabila saya merasa bosan, maka saya akan mengambil buku dan mulai membacanya. Apa yang saya temukan dengan berpegang kepada kebiasaan ini adalah, saya menjadi semakin tertarik dengan suatu bahasan buku dan saya sudah tidak bosan lagi. Maksud saya, jika kamu merasa bosan, kamu akan merasa lebih baik dengan membaca buku yang bagus, bukan? Jika kamu ingin memecahkan rasa malas yang monoton, dan kehidupan yang tidak kreatif dan membosankan, maka pergi dan ambillah satu buku yang menarik. Bukalah halaman-halamannya dan jelajahi dunia baru yang penuh dengan informasi dan kecerdasan.

2.1.3. Metode Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan, walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat. Kebanyakan pengajar enggan menerapkan system kerja sama di dalam kelas karena beberapa alasan. Alasan utama adalah

kekhawatiran bahwa akan terjadi kekacauan kelas dan siswa tidak belajar jika mereka ditempatkan dalam grup (kelompok) (Lie, 2007).

Selain itu, banyak orang mempunyai kesan negatif mengenai kegiatan kerja sama atau belajar dalam kelompok. Banyak siswa juga tidak senang apabila disuruh untuk bekerjasama dengan yang lain. Siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain, sedangkan siswa yang kurang mampu merasa minder ditempatkan dalam satu grup dengan siswa yang lebih pandai.

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. (Lie, 2007).

Pembelajaran kooperatif pertama kali muncul dari para filosofis di awal abad Masehi yang mengemukakan bahwa dalam belajar seseorang harus memiliki pasangan atau teman sehingga teman tersebut dapat diajak untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Anita Lie (2004), model pembelajaran kooperatif atau disebut juga dengan pembelajaran gotong-royong merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur.

Menurut Thomson, et al (1995) dalam Karuru (2007), pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok

heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan (Slavin, 1995 dalam Karuru, 2007).

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa Tujuan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Strategi ini berlandaskan pada teori belajar Vygotsky (1978, 2006) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif.^[31] Selain itu, metode ini juga didukung oleh teori belajar information processing dan cognitive theory of learning.^[41] Dalam pelaksanaannya metode ini membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi yang diperoleh, karena proses encoding akan didukung dengan interaksi yang terjadi dalam Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran dengan metode Pembelajaran Kooperatif dilandaskan pada teori Cognitive karena menurut teori ini interaksi bisa mendukung pembelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif learning mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain; mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini—Ironisnya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga karakteristik yaitu: “(1) siswa belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota), (2) siswa didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok, (3) siswa diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok” Slavin (dalam Mahmud 2009 :234).

“Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu: (1) meningkatkan kemampuan akademik melalui kolaborasi kelompok, (2) memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakang etnik dan kemampuannya, (3) mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah melalui kelompok, (4) mendorong proses demokrasi di kelas” Barba (dalam Susanto, 2009 :46).

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional (Rustaman *et al.*, 2003: 206). Sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* merupakan system pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik

untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok (Sugandi, 2002).

Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok. Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu: a). Saling ketergantungan positif, b). Tanggung jawab perseorangan, c). Tatap muka, d). Komunikasi antar anggota, dan e). Evaluasi proses kelompok.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dicampur antara 6-7 anggota dan bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi akademik” Slavin (dalam rahayu, 2008). Selain definisi tersebut, Nurhadi dan Senduk (2003:60) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”. “Pembelajaran kooperatif meliputi belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjukkan arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama

kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa” Cohen (dalam Rahayu, 2008). Jadi, guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu juga untuk memecahkan soal dan menyelesaikan tugas dalam rangka memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan pandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan yang sama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa-siswa saling mendorong dan memberi semangat, bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, saling membelajarkan, menggunakan keterampilan sosial kelompok dan mengevaluasi kemajuan kelompok.

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa Tujuan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Strategi ini berlandaskan pada teori belajar Vygotsky (1978, 2006) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif.^[3] Selain itu, metode ini juga didukung oleh teori belajar information processing dan cognitive theory of learning.^[4] Dalam pelaksanaannya metode ini membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi yang diperoleh, karena proses encoding akan didukung dengan interaksi yang terjadi dalam Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran dengan metode Pembelajaran

Kooperatif dilandaskan pada teori Cognitive karena menurut teori ini interaksi bisa mendukung pembelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif learning mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain; mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini—Ironisnya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga karakteristik yaitu: “(1) siswa belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota), (2) siswa didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok, (3) siswa diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok” Slavin (dalam Mahmud 2009).

“Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu: (1) meningkatkan kemampuan akademik melalui kolaborasi kelompok, (2) memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakang etnik dan kemampuannya, (3) mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah melalui kelompok, (4) mendorong proses demokrasi di kelas” Barba (dalam Susanto, 2009 :46).

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional (Rustaman.,

2003). Sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* merupakan system pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok (Sugandi, 2012).

Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok. Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu: a). Saling ketergantungan positif, b). Tanggung jawab perseorangan, c). Tatap muka, d). Komunikasi antar anggota, dan e). Evaluasi proses kelompok.

2.2. Penelitian terdahulu

2.2.1. Masudah. (2014)

Masudah. (2014) meneliti tentang Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Kelompok B TK DWP Tambakrejo 1 Krembung.

Tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata bergambar bagi kelompok TK B dan mendeskripsikan penerapan media kartu kata bergambar. Penelitian ini

menggunakan Penelitian Tindakan Kelas(PTK) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, refleksi. Sasaran penelitian ini adalah anak kelompok B TK DWP Tambakrejo 1 Krembung. Dari hasil analisis didapatkan bahwa aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media kartu kata membaca permulaan sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran penggunaan media kartu kata bergambar bagi kelompok B TK DWP Tambakrejo 1 Krembung.

2.2.2. Adzani, Baharuddin & Sasmiati (2014)

Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media kartu gambar cerita berseri dengan kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat non eksperimental dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK DWP Tambakrejo 1. Penentuan sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat dan bernilai positif antara penggunaan media kartu gambar cerita berseri dengan kemampuan berbicara anak usia dini sebesar 54,76%.

2.2.3. Yustimingsuh (2010)

Kemampuan bahasa sangat penting bagi anak usia dini, karena merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebagai persiapan membaca dan menulis untuk memasuki jenjang Sekolah Dasar. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik dan menyenangkan pada saat pelaksanaan pelajaran membaca. Hasil observasi awal ditemukan bahwa anak TK DWP Tambakrejo 1 Krembung masih rendah sebelum menggunakan kartu gambar. Sebagian anak belum mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan oleh sekolah yaitu 60% dari ketuntasan individu. Berdasarkan hal ini, penggunaan media kartu gambar sangat tepat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

2.3. Kerangka berfikir

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu tersebut di atas dapat disusun kerangka berfikir dalam penelitian ini. Peningkatan kemampuan berbicara bagi anak usia dini diharapkan dapat terjadi melalui praktek penggunaan media kartu suku kata yang dibimbing oleh gurunya. Anak melakukan kegiatan penggunaan media kartu suku kata dengan sesama temannya dan dengan gurunya. Pembelajaran ini dilakukan melalui pembelajaran kooperatif atau cooperative learning yang dibimbing oleh guru.

2.4. Hipotesa Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berfikir maka peneliti dapat memberikan rumusan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- 1) Anak aktif dalam pembelajaran untuk peningkatan kemampuan membaca dengan media kartu suku kata pada anak TK DWP Tambakrejo 1 Krembung Sidoarjo.
- 2) Pembelajaran dengan dengan media kartu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak TK DWP Tambakrejo 1 Krembung Sidoarjo.