

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA

A. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah upaya bersama guru dan siswa untuk berbagi mengelola informasi dengan tujuan agar pengetahuan yang terbentuk dapat di “Internalisasi” dalam diri peserta pembelajaran dan menjadi landasan belajar secara berkelanjutan secara mandiri⁶

Proses internalisasi ini sangat penting dalam proses pembelajaran dimana siswa memerlukan bantuan seorang guru selama proses pembelajaran dan pada akhir internalisasi antara siswa dan guru harus ada mekanisme komunikasi mengenal tingkat keberhasilan proses tersebut sehingga pada akhir proses internalisasi dapat disimpulkan tentang pengetahuan yang baru dan sudah menjadi bagian integral struktural perilaku siswa untuk digunakan sebagai landasan proses pembelajaran selanjutnya. Evaluasi hasil belajar dan tugas selalu mengakhiri proses pembelajaran untuk dapat menyimpulkan keberhasilan seluruh proses⁷.

Proses pembelajaran dapat diterapkan dengan tepat apabila pada awal proses guru dan siswa mempunyai kemampuan dasar sebagai berikut :

1. Kemampuan dasar guru

a. Kemampuan subjek kajian

Pada dasarnya seorang guru adalah spesialis dalam subjek kajian mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

⁶ Pramoetadi, *Pengajaran Kooperatif* [Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007], 15.

⁷ Pramoetadi, *Pengajaran Kooperatif* [Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007], 15.

b. Kemampuan kurikulum

Setiap guru harus mengerti dan dapat mengartikulasi kedudukan dan keterkaitan pelajaran yang diampu.

c. Kemampuan pedagogik

Seorang guru harus mampu untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dalam subjek kajian spesialisasinya.

2. Kemampuan dasar siswa

a. Kemampuan untuk menjelaskan dan menalar apa-apa yang diterimanya.

b. Kemampuan yang terbuka untuk belajar mandiri maupun kooperatif

c. Kemampuan untuk menerima mengolah dan menyerap informasi secara kritis dan terbuka.

Seorang siswa yang memasuki kelas untuk mengikuti pelajaran ia akan mengharapkan banyak hal seperti pengajar yang berwibawa dan kompeten, rasa aman, aturan kelas yang jelas, atau hubungan sosial yang baik sesama siswa. Untuk memenuhi harapan tersebut hal-hal berikut perlu diperhatikan guru :

1. Tujuan

Menyampaikan tujuan pada awal kegiatan pembelajaran, komunikasi persyaratan mata pelajaran yang mencakup garis besarnya untuk membuat para siswa sadar akan tujuan yang dicapai dan persyaratan untuk mencapainya.

2. Respek (rasa hormat)

Rasa hormat siswa terhadap guru dapat ditumbuhkan dengan cara menunjukkan lebih dahulu rasa respek terhadap siswa. Rasa saling menghormati antara guru dan siswa perlu di pelihara hal ini akan menumbuhkan lingkungan yang sehat.

3. Keteraturan

Aturan kelas yang jelas, mengajukan pertanyaan yang sopan, penyerahan tugas yang jelas, memperhatikan apa yang disampaikan guru.

4. Perlakuan adil

Perlakuan adil yang ditunjukkan oleh guru terhadap siswa terutama yang berkaitan dengan aturan dan persyaratan proses pembelajaran yang disepakati sebelumnya.

5. Rasa aman

Menjaga rasa aman para siswa dengan mencegah terjadinya kekacauan merupakan tantangan berat bagi seorang guru, ketegasan, ketepatan dan kecepatan bertindak.

6. Penuh perhatian (*caring*)

Perhatian guru terhadap siswa baik melalui kontak pandang, senyuman maupun kata-kata yang wajar akan membantu iklim kelas yang kondusif dan memenuhi harapan siswa⁸.

Seorang guru akan menjadi dekat dengan siswa apabila secara ideal :

1. Berkepribadian hangat atau supel yaitu mampu memberi dan menerima informasi dan umpan balik ke dan dari siswa.
2. Memiliki "*Sosial skill*" yaitu mampu membawa kelas dalam satu kesatuan.

⁸Wardani, *Belajar dan Pembelajaran* [Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011], 14-15.

3. Menguasai cara mengajar yang baik.
4. Mampu menata materi secara baik.
5. Pemerhati yang baik dan cekatan membantu kesulitan siswa.
6. Bersemangat.
7. Menguasai materi.

Dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik terdapat lima butir emas yaitu :

1. Dimulai dengan menarik perhatian diikuti dengan penjelasan rinci.
2. Siswa umumnya hanya mampu mengingat beberapa butir kunci.
3. Konsentrasi akan berkurang bila masa proses pembelajaran panjang sehingga perlu variasi dalam penyampaian.
4. Pengulangan dapat membantu daya ingat.
5. Penyampaian yang monoton hendaknya dihindari dengan visualisasi latihan atau bahkan istirahat.

B. Metode Pembelajaran Aspek Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman

kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus⁹

Sedangkan Klein,dkk¹⁰ mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses (2) membaca adalah strategi dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang di miliki oleh pembaca mempunyai peranan penting yang utama dalam membentuk makna.

b. Tujuan Membaca Mencakup :

1. kesenangan
2. menyempurnakan membaca nyaring
3. menggunakan strategi tertentu
4. memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
5. mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya
6. memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
7. mengkonfirmasi atau menolak prediksi
8. menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
9. menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik¹¹

c. Model-Model Pembelajaran Keterampilan Membaca

1. Model Pembelajaran MMP

⁹ Crawley dan Mountain dalam Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* [Jakarta: Bumi Aksara, 2007], 2,2

¹⁰ Klein, dkk dalam Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di sekolah dasar* [Jakarta: Bumi Aksara, 2007], 2,3

¹¹ Blanton, dkk dan Irwin dalam Burns dkk, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* [Jakarta: Bumi Aksara, 1996], 1,12

Model pembelajaran ini MMP merupakan singkatan dari membaca dan menulis permulaan. Dalam melaksanakan model pembelajaran MMP ini, hendaknya guru memperhatikan hal-hal berikut ini :

a. Tingkat perkembangan anak

Perkembangan antara anak yang satu dengan anak yang lainnya berbeda-beda, baik secara fisik maupun psikis. Ada yang perkembangannya cepat, sedang dan ada yang lambat. Anak usia sekolah dasar pada umumnya mempunyai kecenderungan untuk meniru serta besar sekali perasaan ingin tahu terhadap sesuatu selain itu pada anak tersebut terdapat potensi yang besar untuk mengembangkan bakat, minat dan kemampuan. Oleh karena itu guru hendaknya dapat memanfaatkan kesempatan itu untuk membangkitkan bakat, minat dan kemampuan anak dengan tingkat perkembangannya.

b. Tingkat kesiapan anak

Perlu kita ketahui bahwa tingkat kesiapan anak itu berbeda-beda, ada anak yang telah siap membaca sewaktu Taman Kanak-Kanak, adapula anak yang siap membaca setelah masuk Sekolah Dasar. Disinilah dibutuhkan seorang guru dalam hal mendeteksi kesiapan anak, agar tidak adanya keterpaksaan anak dalam belajar.

c. Sarana dan Prasarana

Perkembangan belajar anak tidak hanya berada dalam dirinya sendiri namun pula dari eksternal seperti lingkungannya. Maksud lingkungan sendiri disini difokuskan pada arah sejauh mana peralatan dan perlengkapan yang mampu menunjang proses belajar siswa.

d. Sikap Membaca Yang Benar

Dalam membaca dan menulis perlu diperhatikan faktor-faktor kesehatan anak diantaranya adalah :

1. Sikap duduk yang baik
2. Dada tidak menempel pada meja
3. Badan tegak
4. Jarak mata dengan buku antara 25-30cm
5. Penerangan yang cukup

Ada beberapa metode dalam pengajaran membaca dan menulis permulaan yaitu:

- a. Metode abjad
- b. Metode bunyi
- c. Metode suku kata
- d. Metode kata lembaga
- e. Metode global
- f. Metode struktus analitik dan sintesis (SAS)

Dalam metode permainan kartu ini akan kita gunakan metode suku kata. Karena dengan metode suku kata anak-anak diharapkan bisa membaca dengan baik dan akan dengan mudah dapat mengurutkan materi Rukun Islam dengan baik dan benar tanpa harus terbolak-balik lagi.

C. Penggunaan Metode Permainan Kartu

1. Pengertian

Bermain adalah merupakan kebutuhan dari anak-anak. Dengan bermain anak-anak akan menemukan kebahagiaan dan kesenangan tidak ada beban apapun

dalam pikirannya. Suasana hati senantiasa ceria. Dalam keceriaan inilah guru bisa dengan mudah menyelipkan ajaran-ajarannya. Dan pengalaman merupakan guru dalam proses pembelajaran yang terjadi secara alami. Misalkan anak yang sedang bermain ia akan mendapatkan pengalaman dari proses bermain tersebut. Pengalamannya itu akan menambah dan mengembangkan khasanah pengetahuannya. Jadi siapapun bisa mendapatkan pengalaman melalui bermain. Belajar dari pengalaman dengan mediasi permainan dapat dijadikan sebagai saranapembelajaran yang menyenangkan.

Selain untuk menarik perhatian dan konsentrasi permainan juga bisa melatih kekompakan, mempererat hubungan keakraban antar anak didik, solidaritas, toleransi, kerjasama dan kepemimpinan. Jadi meskipun cara ini tidak ada dalam silabusnya atau kurikulum tetap saja ini penting dan dibutuhkan. Karena anak didik bukanlah robot yang senantiasa dijejeli pengetahuan dan ceramahan dari pagi sampai siang.

Menurut Montessori¹² mengemukakan, bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Anak bagaikan spons yang menyerap air. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Penggunaan metode permainan kartu adalah bentuk pembelajaran yang mana siswa dilibatkan aktif ikut serta dalam permainan dengan panduan guru

¹²Montessori dalam Anggani Sudomo, *Belajar Sambil Bermain*[Yogyakarta:Kanisius,2010],2

yang pada akhirnya sebagai pembelajaran yang berorientasi pada tujuan yang ingin dicapai.

Dengan bantuan permainan kartu dalam mempelajari sesuatu anak tidak akan merasa sedang belajar. Sehingga mereka akan lebih merasa nyaman dalam mengikuti aktifitas yang ada. Model pembelajaran yang menggunakan teknik permainan kartu akan membantu memudahkan mereka untuk mempelajari sesuatu tanpa merasa sedang belajar. Dengan demikian, teknik permainan dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek khusus, termasuk dalam mengembangkan kognitif anak. Permainan kartu Rukun Islam ini merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar yang sangat tepat untuk diterapkan, hal ini berkaitan dengan pengembangan kognitif pada anak melalui permainan kartu Rukun Islam ini pemahaman anak terhadap konsep-konsep Rukun Islam menjadi jelas, bahkan permainan kartu Rukun Islam ini dapat mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Tujuan dan Ruang Lingkup

Tujuan dari penggunaan metode permainan kartu adalah siswa akan dengan mudah mengingat ataupun menghafal materi yang disampaikan guru dan diharapkan siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Ruang lingkup kegiatan adalah :

- a. Guru memberikan kartu kepada anak beserta pasangannya.
- b. Guru memberikan tugas pada anak untuk mengurutkan kartu secara individu dan secara kelompok.

- c. Anak-anak maju satu persatu untuk dapat menempelkan di papan pajangan dan dapat menuliskan tugasnya dibuku tulis.
- d. Pengumpulan tugas sekaligus dilakukan pemeriksaan dan penilaian.

Penilaian kegiatan tersebut dilakukan setelah siswa selesai mengerjakan tugas dan hasil penilaian tersebut dapat dipertimbangkan dalam menentukan nilai rapor.

4. Kelebihan Metode Permainan Kartu

- a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Materi yang disampaikan lebih menarik perhatian anak.
- c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- d. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.

5. Kelemahan Metode Permainan Kartu

- a. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
- b. Guru harus meluangkan waktu yang lebih untuk menyiapkan bahan.
- c. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan ketrampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
- d. Menuntut sifat tertentu dari anak atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- e. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas yang lain.

Dengan demikian apabila upaya penerapan metode permainan kartu dapat berjalan efektif, maka anak akan mudah dapat membaca dan pada akhirnya hasil belajar siswa tentang materi Rukun Islam akan meningkat.