

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Membaca

Menurut Lailiyah (2015) keterampilan berbahasa adalah keterampilan untuk mengekspresikan seseorang kepada orang lain secara lisan maupun tulisan. Sejalan dengan itu Mulyati (2015) menyebutkan bahwa keterampilan berbahasa bermanfaat dalam melakukan interaksi komunikasi dalam masyarakat

Menurut Abidin (2012) Membaca merupakan aktivitas yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam sebuah bahan bacaan. Produk membaca merupakan hasil dari proses membaca yakni pemahaman atas isi bacaan. Sejalan dengan itu Koda (2007) mengemukakan bahwa tujuan membaca adalah menyusun makna teks bacaan berdasarkan informasi yang diperoleh secara visual.

2.2.1 Membaca Pemahaman

Menurut Tarigan (dalam Kurniawati, 2013) membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang mengutamakan pemahaman pada makna bacaan yang tidak terletak pada halaman tertulis, akan tetapi ada pada pikiran pembaca. Dalam kegiatannya pembaca dapat memahami makna yang tersirat pada teks bacaan, maka dari itu pembaca diperlukan untuk melatih daya nalar agar mampu mendapatkan makna yang tersirat pada teks bacaan. Sejalan dengan itu,

Ngabut (2015) dari sudut pandang psikolinguistik, membaca pemahaman pada dasarnya tidak hanya didapat dari proses visual. Ada dua jenis informasi yang didapat saat membaca yaitu, informasi visual yang terdapat pada teks bacaan dan informasi non-visual yang berasal dari otak pembaca.

Menurut Subramaniam (2018) keterampilan pemahaman membaca dibagi menjadi empat:

a. *Literal*

Kegiatan Membaca yang hanya mengenal dan menangkap arti yang tertera secara tersurat. Pada kegiatan membaca ini, pembaca berusaha menangkap informasi yang hanya terletak secara literal dalam bacaannya.

b. *Interpretive*

Kegiatan membaca yang mana pembaca mendapatkan informasi secara tidak langsung pada suatu teks bacaan. Dalam kegiatannya, pembaca harus dapat membuat kesimpulan yang tidak terdapat dalam bacaannya.

c. *Critical*

Kegiatan membaca yang mana pembaca dapat membuat penilaian dan memberikan alasan dalam mengkritisi suatu bacaan yang dapat menjadi evaluasi bagi penulis. Penilaian tersebut dapat berupa cara penulisan, kesesuaian bacaan pada kenyataannya, gaya bahasa yang dipakai, bahasa yang digunakan dan lain-lain.

d. *Creative*

Kegiatan membaca yang mana pembaca dapat menyimpulkan atau membuat prediksi secara imajinatif.

2.2.2 Tahapan Pembelajaran Membaca

Dalam pembelajaran *dokkai*, pelajar diharuskan untuk mampu membaca dan memahami makna, kosakata, pola kalimat, serta pemahaman mengenai teks bacaan. Menurut Ogawa (dalam Setiana, 2011) dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dibutuhkan tahapan yang dibagi ke berbagai tingkatan:

1. *Shokyuu* (Tahap Dasar)

Merupakan dasar dari pembelajaran dari suatu bahasa termasuk penguasaan kemampuan membaca huruf kana, bunyi, kosa-kata, pola kalimat dasar, dan penguasaan huruf kanji kurang lebih 300 huruf kanji.

2. *Chukyuu* (Tahap Menengah)

Tahap yang meliputi penguasaan pola kalimat yang diperluas, membaca kalimat dalam surat, buku harian, novel, dari bacaannya tersebut, pelajar mampu memahami isi bacaan sekitar 70% sampai 80%.

3. *Joukyuu* (Tahap Tinggi/Mahir)

Tahap bagi pelajar yang mampu membaca dan menganalisis bacaan yang mempunyai sifat keilmuan misalnya dalam bidang budaya, politik, kesenian, ekonomi dan lain-lain.

2.2.3 Metode SQ3R dalam Pembelajaran Membaca

Pada penelitian ini penulis membuat media interaktif dalam pembelajaran *dokkai* dengan menggunakan metode SQ3R dalam pembelajarannya. Metode ini dikembangkan oleh Francis P. Robinson sebagai solusi dalam masalah yang terjadi di pangkalan militer Amerika pada Perang Dunia ke-2. Sejalan dengan itu, Aziz (2019) menjelaskan konsep pembelajaran *SQ3R* yaitu:

1. *Survey* (Survei)

Memeriksa atau meneliti atau mengidentifikasi teks.

2. *Question* (Pertanyaan)

Menyusun daftar pertanyaan yang sesuai dengan teks.

3. *Read* (Membaca)

Membaca teks secara aktif untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah diatur sebelumnya.

4. *Recite* (Pelafalan)

Menghafal setiap jawaban yang telah ditemukan

5. *Review* (Meninjau)

Meninjau semua jawaban atas pertanyaan yang diatur pada langkah kedua dan ketiga

2.2 Media

Menurut Clarke (2009) mengemukakan bahwa istilah media merupakan jamak dari “*medium*” secara latin memiliki makna “tengah”, yang sekarang umum digunakan sebagai bentuk tunggal. Istilah media ini

menunjukkan teknologi yang menggantikan teknologi fisik dalam penyampaian informasi dari sesuatu atau lainnya.

Media memiliki beberapa jenis yang mana dapat diterapkan sehingga mendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Fahy (2004) media memiliki karakteristik yang dapat membantu dalam mengurangi masalah komunikasi dalam pembelajaran yang bersifat terbuka dalam situasi kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan itu, menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth (dalam Arsyad, 2015) media diklasifikasi menjadi ke dalam lima kelompok:

1. *Human Based Media*

Media berbasis manusia seperti: Guru, Instruktur, dan sebagiannya.

2. *Print Based Media*

Media berbasis cetak seperti: buku, alat bantu kerja, lembaran, dan sebagiannya.

3. *Visual Based Media*

Media berbasis visual seperti: buku, gambar, peta, grafik dan sebagiannya.

4. *Audio-Visual Based Media*

Media berbasis Audio-Visual seperti: Video, televisi dan sebagiannya.

5. *Computer Based Media*

Media berbasis komputer seperti: video interaktif, pengajaran dengan bantuan komputer, *clip art*, dan sebagiannya.

Rice (dalam Chen dan Wang, 2011) mendefinisikan media sebagai komputer dan teknologi komunikasi, yang mana mengizinkan pengguna untuk berinteraksi dengan informasi dan dengan yang lainnya.

Menurut England dan Finney (2011) mengemukakan bahwa media interaktif adalah kombinasi dari media digital seperti kombinasi teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara, ke dalam lingkungan komputerisasi digital yang terstruktur sehingga memungkinkan pengguna untuk dapat berinteraksi dengan sesuai dengan kebutuhannya. Sejalan dengan itu Na-Songkhla (2011) berpendapat bahwa media interaktif merupakan istilah teknologi pada pokoknya merupakan ikatan antara manusia dan mesin yang memungkinkan aliran aliran informasi dua arah antara mesin dengan pengguna, serta adanya umpan balik dari pengguna.

Menurut Thorn (dalam Al-Seghayer, 2013) dalam menentukan kriteria suatu media interaktif, maka harus dipertimbangkan beberapa aspek dasarnya berupa:

1. Kemudahan dalam penggunaan dan navigasi

Sebuah media harus sangat sederhana dalam tampilan antarmukanya, sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakannya.

2. Muatan Kognitif

Pembuat media harus mampu untuk melindungi konten media dan strukturnya. Sehingga media dapat bekerja sesuai dengan apa yang diharapkan.

3. Presentasi Informasi

Konsep dalam mempelajari bahasa kedua perlu mewakili metodologi yang ada, di mana metodologi tersebut telah terbukti berhasil.

4. Integrasi Media

Multimedia perlu digabungkan untuk menghasilkan produk yang efektif

5. Estetika

Diperlukan keindahan dalam desain antarmuka. Sehingga dapat membuat lingkungan belajar yang efektif.

6. Fungsi Keseluruhan

Media harus memberikan pembelajaran sesuai pengguna harapan, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari sesuatu.

2.3 Multimedia

Menurut Antonius dan Alphone (2005) secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Menurut Schmid (2008) multimedia merupakan integrasi dari berbagai bentuk media. Multimedia juga dapat didefinisikan sebagai penggunaan komputer untuk menyajikan teks, grafik, video, animasi, dan suara yang terintegrasi.

Turban dkk (2002) mengemukakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Dengan demikian, arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Menurut Daryanto (2013) multimedia dibagi menjadi dua kategori :

1. Multimedia Linier

Salah satu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan pengguna. Contoh multimedia linier adalah televisi dan film.

2. Multimedia Interaktif

Salah satu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang mampu dioperasikan, sehingga pengguna mampu memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi game.

2.4 Adobe Flash

Menurut Reimers dan Stewart (2007) *Adobe Flash* awalnya dikenal sebagai *Macromedia Flash* dan biasanya disebut *Flash* yang merupakan sebuah *software* yang memungkinkan programmer untuk membuat konten untuk tampilan di *World Wide Web*. Sejalan dengan itu Sheeba dan Begum (2018) mengemukakan bahwa *Adobe Flash* adalah *Software* untuk mengembangkan aplikasi multimedia. Penggunaan *Adobe flash* ini biasanya digunakan untuk produksi animasi, aplikasi internet, aplikasi desktop, aplikasi *mobile*, game dan pemutar video di *website*.

2.5 Corel Draw

Menurut Kala dan Babel (2018) Corel draw juga dikenal sebagai *Corel Graphics Suite* merupakan sebuah *software* untuk mengedit gambar yang terdiri dari alat desain grafis yang bermacam macam dalam

penggunaannya. Sejalan dengan itu, Sharma, Paul dan Sheikh (2014) berpendapat bahwa *Corel Draw* merupakan *software* yang lebih lengkap berbasis *vektor*, dapat disebut sebagai objek yang berorientasi atau aplikasi untuk menggambar.