

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Media Cerita Bergambar

##### 2.1.1 Definisi Media Cerita Bergambar

Media merupakan kata jamak dari medium (Latin) yang berarti “perantara, penghubung pesan dari si pengirim kepada yang menerima”. Perantara itu dapat manusia atau alat yang diciptakannya. Ada banyak kegunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Regier dalam Gangel & Hendricks (1988, hal. 195-196), mengemukakan empat hal yang dapat dilakukan alat bantu pembelajaran; (1) membangkitkan minat peserta didik, (2). mempercepat proses pembelajaran, (3). Mencegah terjadinya kesalahpahaman, (4). meningkatkan daya ingat (memori).

Sadirman (2005, hal. 6), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2006, hal. 3). Dengan menggunakan media diharapkan siswa lebih mudah menerima (isi pelajaran) yang disampaikan oleh guru. Karena dengan media siswa akan cenderung tertarik dengan hal yang disampaikan selain itu mereka juga belajar sendiri dengan media tersebut.

Menurut Martin dan Briggs (1986) dalam Wena, (2013, hal. 9), media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media bisa merupakan perangkat keras seperti komputer, televisi proyektor dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut.

Berdasarkan definisi diatas peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, yang

merupakan salah satu sumber komunikasi dengan siswa, sehingga dapat di gunakan saat mengajar.

Tuhan Yesus beberapa kali menggunakan media sebagai alat peraga dan alat bantu untuk berkhotbah. Tuhan Yesus selalu menggunakan setiap benda yang seringkali ditemui dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat bantu dalam pengajaran-Nya. Cerita lainnya adalah ketika perjamuan terakhir bersama murid-Nya. Tuhan memperlihatkan roti dan anggur kepada murid-Nya kemudian menjelaskan arti dari kedua benda tersebut (Matius 26:26-29).

Melihat beberapa contoh kisah di atas menandakan bahwa media memiliki potensi yang sangat baik untuk digunakan sebagai media penyampaian pesan. Bahkan Yesus tahu akan hal itu, oleh sebab itu Dia menggunakan media untuk menyampaikan pesan-Nya. Setiap orang akan lebih mudah mengerti maksud dari sebuah pesan atau pengajaran apabila mereka diberikan contoh yang nyata.

Dwiantari (2012), mengatakan bahwa media cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks. Gambar dan teks saling berhubungan sehingga belum cukup baik ketika hanya ada teks tanpa gambar atau sebaliknya. Dengan demikian untuk mengungkapkan cerita secara lebih mengesankan tentunya ada teks dan gambar, karena keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi.

Dalam buku cerita bergambar, pengungkapan kata-kata benda dalam konteks cerita dapat berupa satu gambar, dua gambar, tiga gambar, atau empat gambar dengan ukuran tertentu. Dapat juga berupa gambar lepas atau gambar seri yang terdiri 2-4 gambar yang meluruskan jalan cerita. Penelitian yang dilakukan

tentang buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai moral menggunakan pendekatan cerita rakyat untuk usia 6-10 tahun.

Media cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, memiliki pengertian praktis, yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar.

Beberapa karakteristik media cerita bergambar menurut Sutherland dalam Umi Faizah (2009, hal. 253), antara lain adalah:

1. Cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung.
2. Cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri.
3. Konsep yang ditulis dapat dipahani oleh anak-anak.
4. Gaya penulisannya sederhana.
5. Terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

Indikator yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian yaitu dengan penggunaan media cerita bergambar konsep tulisan yang dapat dipahami anak, gaya penulisan yang sederhana dan terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media cerita bergambar adalah sebuah cerita ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan fakta atau gagasan tertentu. Cerita dalam cerita bergambar juga seringkali berkenaan dengan pribadi/pengalaman pribadi sehingga pembaca mudah mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dirinya melalui perwatakan tokoh-tokoh utamanya. Media cerita

bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita.

### 2.1.2 Kriteria Pemilihan Media Cerita Bergambar.

Kriteria dalam pemilihan media cerita bergambar menurut (Arsyad, 2014, hal. 67):

1. Memilih gambar sesuai dengan usia anak-anak.
2. Pemilihan tulisan/bahasa anak yang dimengerti.
3. Media yang dipilih dapat menarik motivasi dan perhatian siswa, serta menuntun pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Di samping itu penambahan kriteria pemilihan media cerita bergambar menurut (Indriana, 2011, hal. 36):

1. Isi media pengajaran tersebut dan berguna dan penting bagi anak didik.
2. Memiliki gambar yang menarik minat anak didik.
3. Format sesuai dengan pengaturan aktivitas anak.
4. Bahan yang digunakan valid, mudah didapat dan tidak ketinggalan zaman.
5. Fakta dan konsepnya dikaji dari sisi kepadatannya.
6. Isi media tersebut berkaitan dengan tujuan yang telah ditetapkan secara khusus.
7. Isi media tersebut memang sesuai dengan kondisi dan situasi.
8. Bahan atau materi dari media bukanlah sesuatu yang menimbulkan keraguan, kontravesi dan membahayakan.
9. Media pengajaran memiliki sisi kreatif dengan kualitas dan teknis yang baik, gambarnya jelas dan menarik.
10. Media pengajaran memiliki rancangan yang baik, rapi, dan terstruktur.

Selain itu juga kriteria pemilihan media cerita bergambar dapat di ungkapkan Arsyad (2011, hal. 75):

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai mengacu kepada kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
3. Praktis dan bertahan.
4. Guru terampil dalam menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil dan perorangan.
6. Mutu teknis pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Menurut Saifuddin (2014, hal. 140), menambahkan kriteria pemilihan media cerita bergambar untuk meningkatkan kualitas prestasi motivasi membaca yang baik, adapun kriteria dalam pemilihan media cerita bergambar sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, sifat prinsip dan generalisasi.
3. Praktis, dan bertahan, kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh dan mudah dibuat oleh guru.
4. Guru terampil dalam menggunakan media ceita bergambar yang telah ada dengan cara yang lebih kreatif .

5. Mutu teknis pengembangan visual dalam gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan beberapa teori mengenai kriteria pemilihan media cerita bergambar di atas peneliti menyimpulkan bahwa kriteria pemilihan media cerita bergambar yaitu: gambar dan tulisan sesuai dengan usia anak, tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran yang jelas dalam menggunakan media cerita bergambar, guru kreatif dalam penggunaan media cerita bergambar.

### 2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Cerita Bergambar

Kelebihan media cerita bergambar menurut Sadiman (2014, hal. 29):

1. Sifatnya konkret. Gambar realitis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak di bawa ke objek/peristiwa tersebut. Melalui gambar yang ada dapat membantu atau mewakili benda, objek, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada masa lalu atau saat ini dengan lebih mudah.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti.
4. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Gambar harganya murah dan mudah untuk didapatkan serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Disamping itu juga kelebihan media cerita bergambar menurut (Arsyad, 2011, hal. 38):

1. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun lambat membaca dan memahami.
2. Di samping dapat mengulang materi dalam media gambar, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
3. Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan halaman mudah untuk dibaca dan ini dapat menambah pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
4. Khusus pada teks perorangan, siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif dengan sendirinya dalam membaca karena teks bacaan hanya dimiliki oleh satu orang.
5. Meskipun isi informasi media gambar harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan zaman namun materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan di distribusikan dengan mudah.

Indriana (2011, hal. 64), sependapat mengatakan bahwa kelebihan media cerita bergambar sebagai berikut:

1. Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak. Pesan dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat dan kecepatan masing-masing.
2. Dapat dipelajari kapan saja karena bisa dibawa kemanapun.
3. Tampilanya lebih menarik dengan gambar dan warna.

4. Dapat di perbaiki dengan mudah.

Berdasarkan teori-teori kelebihan media cerita bergambar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media cerita bergambar yaitu memiliki tujuan pembelajaran, membatasi ruang dan waktu, penyampaian materi pembelajaran lebih mudah, memiliki kualitas gambar yang menarik perhatian siswa, dan bisa dibawa kemana saja.

Adapun kekurangan dari media cerita bergambar seperti dibawah ini:

Kekurangan media cerita bergambar menurut (Sadiman, 2014, hal. 29):

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok gambar yang besar.

Selain itu juga kekurangan media cerita gambar menurut (Arsyad, 2011, hal. 75):

1. Sulit menampilkan gerak dalam halaman media gambar.
2. Biaya pencetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar atau foto yang warna-warni.
3. Proses pencetakan gambar membutuhkan waktu yang sangat lama.
4. Perbagian unit-unit pelajaran dalam media gambar harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan membosankan siswa.
5. Umumnya media gambar dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pembelajaran itu bersifat kognitif.
6. Jika tidak dirawat dengan baik, media cetak rusak atau hilang.

Disamping itu juga (Indriana, 2011, hal. 64), berpendapat mengenai kekurangan media cerita bergambar sebagai berikut:

1. Proses pembuatan gambar cukup lama
2. Membutuhkan alat bantu dalam pembuatan gambar.
3. Membutuhkan bahan yang banyak dalam pembuatan gambar. Gambar cepat rusak dan sobek jika kualitas kertas yang dipakai kurang berkualitas.

Berdasarkan teori mengenai kekurangan media cerita bergambar di atas peneliti menyimpulkan bahwa penyajian media cerita bergambar membutuhkan proses pembuatan media cerita bergambar yang cukup lama, membutuhkan peralatan yang berkaitan dengan pembuatan media cerita bergambar, membutuhkan sumber kertas yang berkualitas dalam penyajian gambar sehingga tidak mudah rusak atau sobek, dan membutuhkan tenaga yang kuat dalam penyajian media cerita bergambar.

#### 2.1.4 Manfaat Media Cerita Bergambar

Hurlock dalam Faiza (2009, hal. 45), menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena hal berikut:

1. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Untuk membantu memecahkan masalahnya.
2. Cerita bergambar menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural.
3. Cerita bergambar memberi anak pelarian sementara hiruk pikuk hidup sehari-hari.
4. Cerita bergambar mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya.
5. Cerita bergambar tidak mahal dan juga ditayangkan di televisi sehingga

6. Semua anak mengenalnya.
7. Cerita bergambar mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain.
8. Cerita bergambar memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial).
9. Dalam cerita bergambar tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak, walaupun mereka ingin melakukannya.
10. Tokoh dalam cerita sering kuat, berani, dan berwajah tampan, sehingga menjadi tokoh pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasikannya.
11. Gambar dalam cerita bergambar berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

Selain itu juga Leokomono, 1994, hal. 155 mengatakan bahwa manfaat media cerita bergambar dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat SD sangat penting. Karena pada masa kini siswa masih berpikir konkret, dan belum mampu berpikir abstrak, dengan adanya media gambar dapat membantu siswa memahami gambar yang tidak dapat di jelaskan dengan bahasa.

Disamping itu juga Musfiroh (2005, hal. 95), ditinjau dari beberapa aspek, manfaat bercerita sebagai berikut: (1) membantu pembentukan pribadi dan moral anak, (2) menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, (3) memacu kemampuan verbal anak, (4) merangsang minat menulis anak, (5) merangsang minat baca anak dan (6) membuka pemahaman pengetahuan anak.

Dengan demikian kegunaan media cerita bergambar memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang mungkin tidak dapat di lihat secara langsung, dan

media cerita bergambar membantu siswa yang kurang mampu dalam membaca bisa melihat dari gambar cerita yang berada di teks.

#### 2.1.5 Langkah-langkah Penggunaan Media Cerita Bergambar

Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan media, langkah-langkahnya itu adalah:

1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
2. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
3. Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.
4. Langkah penyajian pembelajaran dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut disini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan.
5. Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media di sini bisa siswa sendiri yang mempraktikannya ataupun guru langsung memanfaatkannya baik di kelas atau pun di luar kelas.

6. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikut (Zain, 2006, hal. 136).

Disamping itu juga langkah-langkah penggunaan media cerita bergambar menurut Irawan (2001) dalam Budiningsi (2005, hal. 29), sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan pembelajaran.
2. Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat itu dan mengidentifikasi pengetahuan awal siswa.
3. Menentukan materi pembelajaran.
4. Memecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian kecil, meliputi pokok bahasan, sub pokok bahasan, topik dan sebagainya.
5. Menyajikan materi.
6. Memberikan stimulus, dapat berupa; pertanyaan baik lisan maupun tertulis, tes/kuis, latihan atau tugas-tugas.
7. Mengamati dan mengkaji respon yang diberikan siswa.
8. Memberikan stimulus.
9. Evaluasi.

Berdasarkan teori langkah-langkah penggunaan media cerita bergambar di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa: tentunya dalam pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, kondisi kelas yang dapat memotivasi siswa belajar, persiapan diri

dalam belajar mengajar, penyajian materi dalam belajar dan melakukan evaluasi dari akhir pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu; berdasarkan penelitian observasi yang dilakukan selama peneliti melakukan penelitian, peneliti berdiskusi dengan guru mentor dan peneliti melakukan perencanaan pengajaran dengan menyediakan RPP, materi dan media pengajaran yang dipakai proses belajar mengajar.

## **2.2 Definisi Motivasi Membaca**

### **2.2.1 Definisi Motivasi Membaca**

Motivasi berasal dari bahasa latin "*movere*" yang berarti menggerakkan. Berdasarkan pengertian ini, makna motivasi jadi berkembang. Wlodkowski (1985 dalam Siregar (2010, hal. 49), menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, serta memberikan arah dan ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut.

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2004, hal. 74), motivasi adalah perubahan energi dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Eanes dalam Rahim (2005, hal. 24), kegiatan yang memotivasi siswa membaca sebagai berikut;

- a. Menekankan kebersamaan dan kebaruan (*novelty*).
- b. Membuat isi pelajaran relevan dan bermakna melalui kontroversi.
- c. Mengajar dengan fokus antara mata pelajaran.

- d. Membuat siswa memprediksi dan melatih mereka membuat sendiri pertanyaan tentang bahan bacaan yang dibacanya.
- e. Memberikan wewenang kepada siswa dengan memberikan pilihan-pilihan.
- f. Memberikan pengalaman belajar yang sukses dan menyenangkan.
- g. Memberikan umpan balik yang positif segera mungkin
- h. Memberikan kesempatan belajar mandiri
- i. Meningkatkan tingkat perhatian
- j. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Sardiman (2005, hal. 67), mengemukakan bahwa ada beberapa indikator yang mengacu kepada kemampuan guru untuk mengelola berbagai kegiatan yang mampu menumbuhkan motivasi membaca. Indikator yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Adanya rasa tanggung jawab.
- b. Adanya prestasi yang ingin dicapai.
- c. Adanya keinginan pengembangan diri.
- d. Adanya kemandirian diri.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah inisiatif belajar, memiliki dorongan untuk berpartisipasi, percaya diri dan disiplin.

### 2.2.2 Peran Motivasi Membaca

Pendidikan ditingkat dasar saat ini seringkali terabaikan dengan teknologi informasi, padahal justru ditingkat dasarlah peranan pembelajaran mulai diterapkan. Salah satu diantara ilmu dan materi pendidikan dasar adalah upaya untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi membaca dikalangan anak sekolah

dasar. Ketika anak sudah mempunyai bekal dan motivasi yang kuat terhadap membaca, dapat dipastikan bahwa banyak sekali informasi yang dapat diakses melalui membaca, baik yang disajikan melalui media cetak bergambar maupun media elektronik (Tarigan, 2008, hal. 105).

Membaca merupakan kunci pengetahuan dan perangkat penting menuju kemajuan dan kesuksesan, tidak terkecuali bagi sebuah bangsa. Kemajuan peradaban sebuah bangsa juga ditentukan dari seberapa banyak masyarakatnya peduli terhadap bangsanya, contohnya perkembangan membaca. Seharusnya kegiatan membaca bukanlah hal yang baru. Membaca merupakan alternatif model pembelajaran (*learning program*) yang paling efektif, yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran dari seseorang tidak suka membaca menjadi suka terhadap pembelajaran membaca.

Membaca juga alternatif terbaik untuk mendapatkan informasi sebagai model belajar bagi guru. Melihat kenyataan bahwa tidak semua orang gemar membaca, menjadikan suatu tantangan bagi guru untuk menjadikan kegiatan membaca menjadi sebuah kegiatan yang menarik dan rutin dalam agendanya sehari-hari terutama dalam dunia pendidikan. Membaca akan menjadi menarik apabila orang memahami hakikat membaca, manfaatnya serta metode yang tepat dalam pengajaran membaca. Begitu pula dengan anak-anak, apabila mereka sudah diberi pengertian mengenai manfaat dari membaca serta hakikatnya sejak mereka masih dini atau dalam masa pertumbuhan, tentu kegiatan membaca akan menyenangkan bagi siswa. Apalagi dikembangkan dengan menggunakan metode yang tepat pada saat pengajaran terutama dalam memotivasi membaca siswa, (Rahim, 2005, hal.13).

Dorongan yang timbul dalam diri siswa menarik siswa kepada perubahan tingkah laku yang memasuki tahap belajar. Dimana belajar dianggap sebagai suatu proses yang dapat membawa perubahan pada tingkat yang lebih tinggi.

### 2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Membaca

Faktor yang mempengaruhi motivasi membaca siswa menurut Leokomono (1994, hal. 42), motivasi dapat dibedakan menjadi 2 yaitu; motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

1. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar, sedangkan
2. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar, misalnya pemberian pujian, pemberian nilai, hadiah dan faktor-faktor eksternal lainnya yang memiliki daya dorong motivasional.

Menurut (Rahim, 2008, hal. 16), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi membaca yaitu; (1). faktor fisiologis, (2). intelektual, (3). lingkungan, (4). Psikologis.

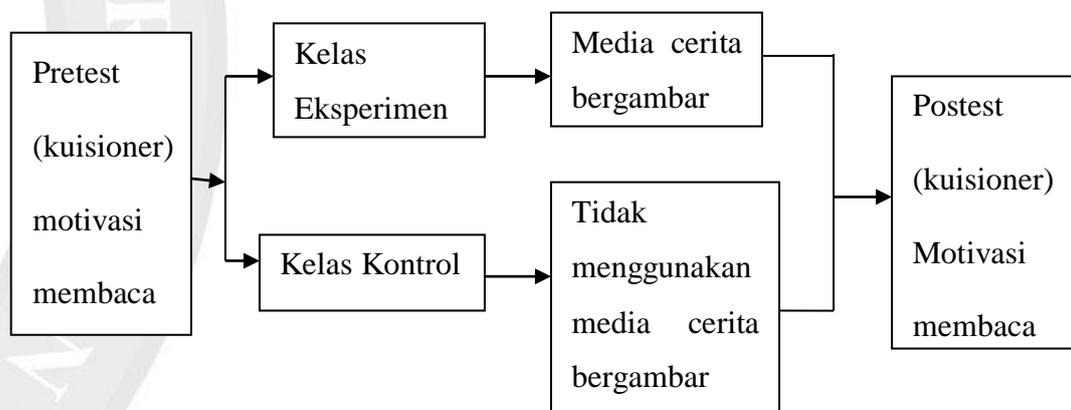
1. Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar khususnya belajar membaca. Dengan kata lain guru harus sensitif dengan gangguan yang dialami oleh anak. Makin cepat guru mengetahuinya, makin cepat pula masalah anak dapat diselesaikan.
2. Faktor intelektual menurut Heinz dalam Rahim (2008, hal. 16), istilah inteligensi didefinisikan sebagai suatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan merespon secara cepat.

3. Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemampuan kemajuan membaca siswa. Faktor lingkungan ini mencakup; (1). Latar belakang dan pengalaman siswa di rumah, (2). Sosial ekonomi dan keluarga.
  - a) Latar belakang dan pengalaman siswa di rumah dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, kemampuan bahasa anak. Keberadaan orang dewasa dalam lingkungan rumah juga berpengaruh pada kemampuan membaca anak. Rumah juga berpengaruh pada sikap anak terhadap buku dan membaca. Orang tua yang gemar membaca, dan senang membacakan cerita kepada anak-anak mereka umumnya menghasilkan anak yang senang membaca.
  - b) Faktor sosial ekonomi ada kecenderungan orang tua kelas menengah ke atas merasa bahwa anak-anak mereka siap lebih awal dalam membaca. Anak-anak yang berasal dari rumah yang memberikan banyak kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi.
4. Faktor psikologis, faktor ini mencakup (1). motivasi, (2). minat, dan (3). kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.
  - a) Motivasi adalah kunci dalam belajar. Menurut Crawlwy & Mountain dalam Rahim (2008, hal. 16), mengemukakan bahwa motivasi ialah sesuatu yang mendorong seseorang belajar atau melakukan sesuatu kegiatan.
  - b) Minat baca ialah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.

c) Kematangan sosial dan emosi serta penyesuaian diri. Ada tiga aspek kematangan emosi dan sosial itu; (1). Stabilitas emosi, (2). Kepercayaan diri, (3). Kemampuan berpartisipasi dalam kelompok. Seorang siswa harus mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu. Anak-anak yang mudah marah, menagis, dan bereaksi secara berlebihan ketika mereka tidak mendapatkan sesuatu atau menarik diri, atau menyangkal akan mendapat kesulitan dalam pelajaran membaca. Sebaliknya anak-anak yang lebih mudah mengontrol emosinya, akan lebih mudah memusatkan perhatian pada bahan bacaan memungkinkan kemajuan kemampuan anak-anak dalam memahami bacaan akan meningkat.

### 2.3 Kerangka Berpikir Antarvariabel

Menurut Sapto Haryoko (1999) dalam Sugiyono (2008, hal. 91), mengatakan bahwa kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut terdapat dua variabel atau lebih. Kerangka berpikir yang dilakukan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka berpikir antarvariabel

## 2.4 Hipotesisi Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan mengenai peningkatan motivasi membaca siswa antara siswa yang menggunakan media cerita bergambar dan tidak menggunakan media cerita bergambar.
- b) Terdapat perbedaan peningkatan motivasi membaca antara siswa yang menggunakan media cerita bergambar dan tidak menggunakan media cerita bergambar.

