

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Pada kegiatan belajar mengajar, tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran merupakan lima unsur penting dalam proses belajar dan mengajar. Aspek-aspek tersebut sangatlah berhubungan satu dengan lainnya. Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran terciptanya komunikasi yang baik antar guru dan siswa sehingga menjadikan suasana kelas yang aktif. Menurut (Azhar, 2019) Media pembelajaran yaitu alat bantu yang berguna untuk mengantarkan pengetahuan atau informasi pada kegiatan belajar mengajar untuk mengalihkan perhatian dan minat siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hamka (2018) Media pembelajaran sebagai alat bantu berbentuk konkret atau non-konkret yang diciptakan untuk menjembatani antara materi pembelajaran dengan siswa saat mendapatkan materi sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pendapat lain disampaikan oleh Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (*Association for Educational Communications and Technology/AECT*) media pembelajaran merupakan berbagai macam jenis bentuk, berupa data, benda ataupun orang untuk menyampaikan dengan mudah untuk proses pembelajaran. Media tersebut antara lain pesan, orang, benda ataupun lingkungan.

Kesimpulan pendapat beberapa ahli tersebut yaitu bahwasanya media pembelajaran adalah salah satu komponen utama pada kegiatan pembelajaran, melalui media pembelajaran mampu memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau pengetahuan secara efektif dan efisien yang berhubungan materi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berupa bentuk tetapi dapat berupa orang, pesan, maupun lingkungan. Adanya media pembelajaran, dapat

Menciptakan keingintahuan, fokus dan semangat siswa pada pembelajaran. Maka dengan itu, terdapat banyak manfaat dalam media pembelajaran.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari komponen pada sistem pendidikan, media memiliki manfaat serta fungsi berbeda tetapi dengan tujuan yang sama yaitu, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Arsyad (dalam Haryono (2015:51) berpendapat, manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyampaian pengetahuan dan informasi sehingga siswa mudah menerima materi.
- b. Dapat mengalihkan fokus siswa pada proses pembelajaran maka siswa termotivasi dalam belajar, berkomunikasi serta mendapatkan dorongan belajar sejalan dengan bakat dan minat yang dimiliki.
- c. Memberi peluang belajar yang sama pada setiap siswa.

Selain mempunyai manfaat, media pembelajaran juga mempunyai berbagai fungsi. Seperti yang disampaikan (Sanjaya, 2014) dalam jurnal fungsi media pembelajaran dalam beberapa jenis yaitu: (1) Fungsi komunikatif, yaitu dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah interaksi antara guru dengan siswa untuk menyampaikan informasi atau pesan. (2) Fungsi motivasi, yaitu untuk menumbuhkan motivasi siswa pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran diciptakan agar mempermudah siswa dalam menerima materi. (3) Fungsi kebermaknaan, yaitu pada pembelajaran tidak hanya informasi yang diperoleh tetapi dapat meningkatkan kemampuan dalam berbagai aspek diantaranya sikap, keterampilan, menganalisis dan menciptakan. (4) Fungsi penyamaan persepsi, yaitu masing-masing siswa mempunyai persepsi berbeda-beda tetapi dengan menggunakan media pembelajaran mampu menyamakan persepsi setiap siswa sehingga tidak terjadinya miskonsepsi. (5) Fungsi individualitas, dengan adanya media pembelajaran kebutuhan siswa menjadi cukup sehingga siswa mempunyai minat dan cara belajar yang berbeda.

Kesimpulan dari pendapat beberapa ahli yaitu, media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara guru, siswa dan lingkungan sekitar yang digunakan

untuk memperjelas materi, dari materi abstrak menjadi konkret (nyata) sehingga dapat tersampainya pengetahuan atau informasi pada penyampaian yang disampaikan. Pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran mampu menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan, serta media pembelajaran juga mampu membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa dan dapat mengajak siswa untuk terus aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Merancang Media Pembelajaran

Terdapat berbagai cara dalam merancang atau menciptakan media pembelajaran. Dari beberapa cara tersebut akan sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada pembelajaran. Menurut (Supriyono, 2018) Media pembelajaran dapat diciptakan dengan beberapa cara diantaranya, (1) media hendaknya dirancang sesederhana mungkin untuk memudahkan siswa memahami dengan jelas, (2) media baiknya dibuat sesuai dengan materi yang hendak diajarkan, (3) media yang digunakan baiknya tidak terlalu rumit dan membingungkan siswa, (4) media dibuat dengan bahan yang mudah, tanpa menghilangkan tujuan dan fungsi media tersebut.

Lebih lanjut penjelasan diperkuat oleh pendapat Haryono (2015: 65-66) yang menyampaikan langkah-langkah untuk membuat media pembelajara yaitu sebagai berikut, (1) Memahami kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan bantuan media, (2) menentukan media yang dikembangkan, (3) merancang design media yang dapat menarik dan efisien dalam penggunaannya, (4) mempersiapkan alat dan bahan, (5) mulai membuat media sesuai dengan rancangan, (6) mengimplementasi media untuk mendapatkan hasil, (7) melengkapi kekurangan yang ditemukan pada media, (8) mengevaluasi media terkait dengan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran, (9) memproduksi media, dan (10) menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari pendapat beberapa ahli yaitu, bahwa untuk merancang sebuah media dibutuhkannya persiapan, persiapan tersebut diantaranya (1) mempersiapkan kompetensi dan tujuan, (2) mempersiapkan materi yang akan digunakan, (3) mempersiapkan design media, (4) mempersiapkan alat dan bahan dan (5) membuat sesuai rancangan. Dengan adanya persiapan media pembelajaran

tersebut media dapat sesuai dengan karakter dan kebutuhan materi pembelajaran mudah diterima oleh siswa.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pada beberapa rancangannya, media pembelajaran terbagi beberapa jenis yaitu seperti yang disampaikan Leshin, Pollock dan Reigeluth (dalam Arsyad, 2013) terdapat banyak kategori media pembelajaran yang bermacam-macam, diantaranya media berbasis manusia yaitu pendidik, kegiatan kelompok, dll. Media berbasis cetak contohnya buku. Media *visual* berupa ilustrasi, foto, peta, bagan, dll. Media berbasis komputer yaitu media yang melibatkan bantuan komputer berupa video interaktif.

Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Haryono (2013) diantaranya, (1) media dua dimensi berupa gambar, grafik, bagan, dan lain-lain, (2) media tiga dimensi yaitu media yang berupa bentuk, boneka atau sesuatu benda sesungguhnya, (3) media proyeksi atau komputer yaitu seperti berupa video pembelajaran interaktif, LCD, proyektor dan, (4) lingkungan sekitar diantaranya, halaman sekolah, taman sekolah, sungai, hutan, dan lain sebagainya.

Dari beberapa penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan, media pembelajaran mempunyai dikategorikan pada beberapa jenis diantaranya, (1) media visual, suatu alat bantu belajar yang menggunakan alat indra penglihatan media ini berisikan pesan, informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran contohnya seperti gambar, grafis, peta, dll, (2) media audio, media yang menggunakan alat indra pendengaran yang berisikan pesan, informasi yang berkaitan pada materi yang disajikan dengan indra pendengaran contohnya video pembelajaran, (3) media audio visual, gabungan antara gambar dan bunyi contohnya video pembelajaran.

Dengan penjelasan para ahli mengenai jenis-jenis pembelajaran, maka penelitian ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran TEKIRITA (*Teka-Teki Mari Bercerita*) yang merupakan media tiga dimensi yang dapat disusun-susun melalui kepingan bagian yang terpisah-pisah. Media ini berbentuk pesegi panjang dengan bagian belakang disertai laci kecil yang isikan materi pembelajaran bahasa

Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Media ini termasuk dalam kategori media visual yang dapat dipegang serta dilihat.

2. Media Tekirita (Teka-Teki Mari Bercerita)

a. Pengertian

Media tekirita merupakan suatu alat peraga dalam pembelajaran yang berupa susunan-susunan teka-teki gambar. Tekirita ini termasuk dalam bentuk media visual tiga dimensi yang dimana menggunakan alat indra pengeliatan siswa. Media ini berbentuk balok panjang dengan ukuran 40cm x 34 cm yang terdapat 4 sisi. Sisi (1) berisikan petunjuk permainan, sisi (2) berisikan materi singkat yang berkaitan dengan cerita pendek, sisi (3) berisikan contoh susunan puzzle yang utuh, sisi (4) berisikan profile penulis. Pada sisi bagian atas terdapat laci untuk menyimpan kepingan-kepingan gambar. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita pendek menjadi focus utama pada media tekirita ini.

Teka-teki berasal dari bahasa Indonesia yang diadaptasi dari *puzzle*. Menurut Darmawan, dkk (2019) *Puzzle* atau teka-teki merupakan permainan pembelajaran yang berguna untuk mengajak siswa agar dapat berfikir kreatif, seperti menyusun rangkaian gambar pada teka-teki puzzle yang terpisah-pisah disusun menjadi satuan yang utuh. Media ini digunakan dengan cara dibongkar pasang seperti yang telah dijelaskan oleh Al-Azizy (dalam Danang Suchyo dan Supriyono,2013) dalam jurnal penelitiannya berpendapat bahwa teka-teki merupakan bentuk potongan gambar yang disatukan sehingga menjadi satu kesatuan gambar yang utuh..

Dari penjelasan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan, media tekirita yaitu media yang diadaptasi dari sebuah permainan puzzle dikembangkan menjadi permainan yang melibatkan materi pembelajaran. Suasana kelas pun akan lebih menarik dan tidak membosankan . Media ini bertujuan untuk melatih siswa untuk berfikir kreatif, dan tanggung jawab untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Semua media pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

b. Manfaat Media Tekirita

Seperti media pembelajaran yang lainnya, media tekirita juga mempunyai manfaat pada kegiatan belajar dan mengajar. Siswa maupun guru dapat merasakan manfaat dari media ini. Manfaat media *Tekirita* untuk siswa diantaranya: (1) membantu siswa dalam menerima materi, (2) Melatih siswa pada penyelesaian suatu permasalahan, (3) menjadikan siswa lebih aktif saat proses pembelajaran, (4) terciptanya rasa keingintahuan yang tinggi pada diri siswa saat penggunaan media *Tekirita*, dan (5) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Manfaat media *tekirita* untuk guru, diantaranya: (1) memudahkan guru selama kegiatan pembelajaran, (2) mampu menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan, (3) dapat meningkatkan inovasi baru pada pembelajaran, (4) menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan (5) menjadikan pembelajaran yang berkesan.

Dari beberapa banyak manfaat-manfaat tersebut, setiap media pembelajaran konkret maupun media pembelajaran berbasis internet mempunyai manfaat-manfaat pada proses pembelajaran, manfaat-manfaat tersebut dapat dirasakan oleh siswa dan guru. Sehingga menjadikan pembelajaran yang berkesan dan menarik. Bukan hanya manfaat yang terdapat dalam media *Tekirita*, media ini mempunyai keunggulan yang tidak dimiliki pada penelitian terdahulu lainnya.

c. Keunggulan Media Tekirita

Media *Tekirita* mempunyai keunggulan diantaranya, (1) media *Tekirita* ini bersifat tahan lama, karna terbuat dari bahan dasar kayu ringan dengan ujung-ujung kayu yang dibuat tumpul sehingga tidak membahayakan siswa, (2) media *Tekirita* dilengkapi dengan petunjuk permainan, materi singkat, yang berkaitan dengan pembelajaran, (3) media *Tekirita* ini dilengkapi dengan warna-warna yang menarik sehingga perhatian siswa dapat tertuju pada media, dan (4) media *Tekirita* ini mudah disusun-susun siswa. Maka terciptanya kondisi kelas yang menyenangkan serta siswa dapat bermain sambil belajar.

3. Keterampilan Menulis

a. Pengertian

Salah satu kemampuan yang harus dipelajari siswa di sekolah dasar yaitu keterampilan menulis. Melalui keterampilan menulis, siswa mampu mengungkapkan isi gagasan, pendapat dan ide melalui kalimat yang dirangkat secara utuh dalam melalui tulisan sehingga mampu tersampaikan kepada orang lain yang membacanya. Keterampilan menulis sangat penting dalam setiap pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. setiap pendidik maupun siswa harus memiliki keterampilan ini.

Menurut (Dalman, 2016) Menulis yaitu suatu alat bantu interaksi yang digunakan dalam memberikan informasi, ide, gagasan melalui pesan tertulis sebagai media. Menurut (Adnan & Kuniawati, 2020) Keterampilan menulis bersifat berkelanjutan, sehingga dalam pembelajarannya perlu berkesinambungan pada siswa sekolah dasar. Keterampilan menulis kata dan kalimat adalah bagian awal dalam tingkat keterampilan menulis, keterampilan ini harus lebih diperhatikan untuk bekal awal siswa dalam menguasai berbagai keterampilan dasar lainnya.

Kesimpulan dari pendapat beberapa ahli yaitu, dari lima keterampilan dasar keterampilan menulis adalah keterampilan yang dibutuhkan siswa sekolah dasar. Dengan keterampilan ini terjadinya komunikasi maupun interaksi dengan seseorang untuk menyampaikan ide, gagasan, ataupun berpendapat sesuai dengan pemikirannya melalui tulisan. Dalam keempat keterampilan berbahasa, mempunyai tujuannya masing-masing yang sama halnya dengan keterampilan menulis ini.

b. Tujuan Keterampilan menulis

Pada dasarnya tujuan menulis yaitu untuk menyampaikan sesuatu informasi, pendapat, ide ataupun gagasan yang ingin disampaikan ke orang lain sehingga terjadinya komunikasi atau interaksi melalui tulisan dengan bahasa yang menjadi media untuk saling memahami tujuan pembicara.

Menurut (Hatmo, 2019) Tujuan menulis terdapat 2 (dua) faktor, (1) faktor internal, merupakan faktor yang diri sendiri atau muncul secara langsung. Seperti,

kurangnya minat menulis siswa, siswa kesulitan dalam menungkan ide yang dikarenakan malas membaca (jika faktor utamanya siswa tidak suka membaca maka akan sulit), (2) faktor luar, merupakan faktor yang berasal dari luar atau lingkungan sekitar. Interaksi dengan sesama merupakan awal terbentuknya komunikasi yang baik. Adapun menurut (Yarmi, 2017) Tujuan keterampilan menulis yaitu, untuk mengkomunikasikan, menyampaikan sebuah ide ataupun informasi yang dapat dilakukan dimana saja melalui sebuah tulisan dari penulis.

Kesimpulan dari pendapat beberapa ahli yaitu, menulis sendiri dilakukan dengan berbagai tujuan. Menulis mempunyai beberapa tujuan diantaranya mengekspresikan, memberikan informasi, menyampaikan sebuah ide yang datangnya dari diri maupun lingkungan sekitar melalui sebuah tulisan yang jelas agar dapat tersampaikan kepada pembaca.



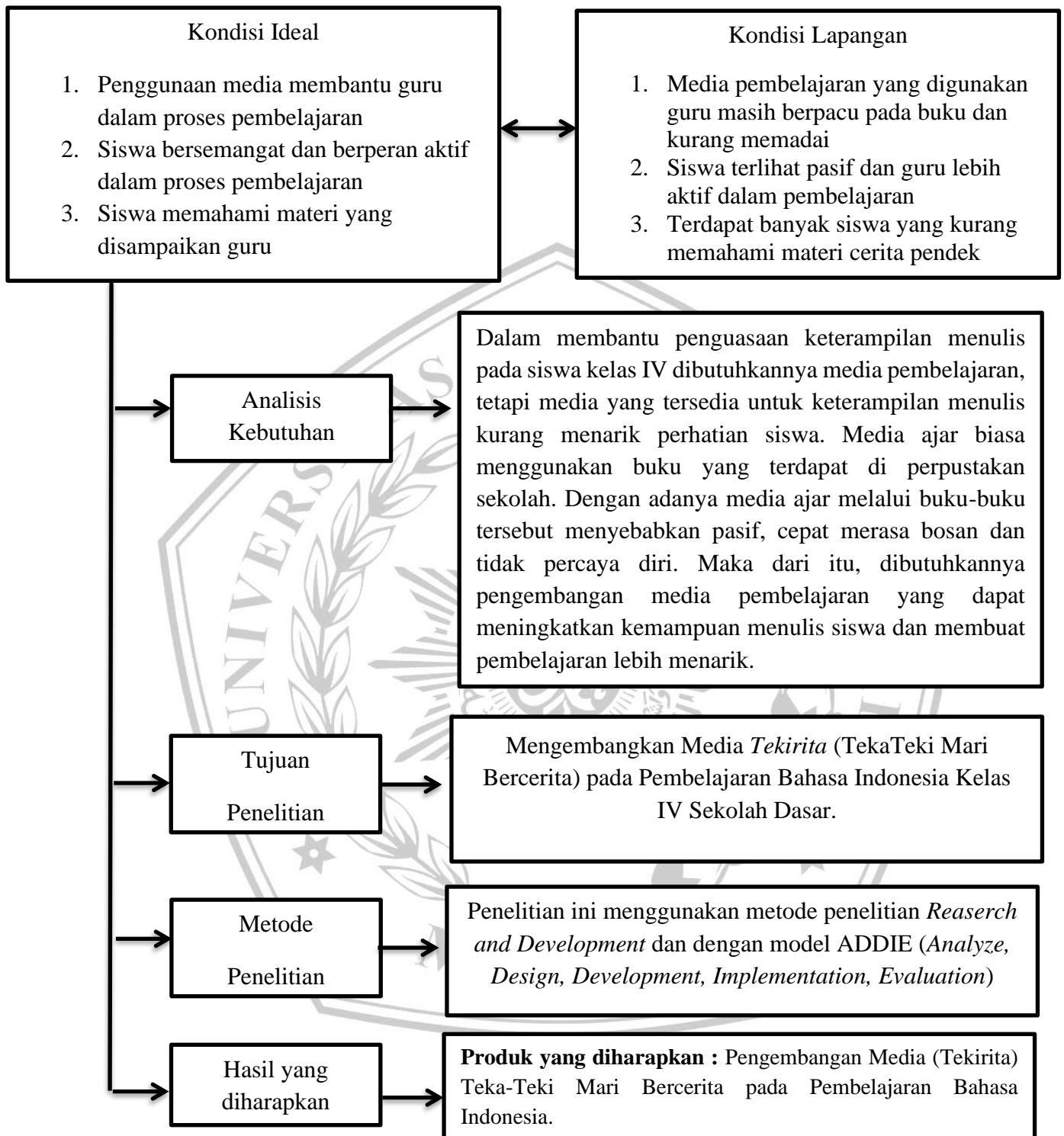
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Penulis/Tahun/Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Marta Latri Nia/2020/Pengembangan Media VALIPIPUZ (VALIGA PICTURE AND PUZZLE) Untuk Membaca & Menulis Permulaan pada Kelas 1 SD	Hasil penelitian yaitu memperoleh hasil 95,53% dari angket respon siswa, hasil validasi materi dengan persentase 95% dan validasi media dengan persentase 97% . Maka media pembelajaran dapat dikatakan menarik dan layak diuji cobakan.	Mengembangkan media yang mendekati sama, menggunakan model penelitian ADDIE , dan melibatkan keterampilan menulis siswa.	Penelitian berfokus dengan subjek siswa kelas I SD, melibatkan keterampilan membaca.
2.	Lulu Alzanah & Happy Indira D./2022/ Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar	Hasil penelitian saat sebelum menggunakan media mendapatkan rata-rata hasil belajar yaitu 64,08 dan sesudah pengimplementasian media hasil rata-rata menjadi 78,28. Adanya peningkatan 22,16% setelah penggunaan media	Mengembangkan media yang mendekati sama dalam bentuk, dan model penelitian menggunakan model ADDIE.	Penelitian dengan subjek siswa kelas 1 SD, penelitian berfokus pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, menggunakan model penelitian Tindakan kelas
2.	Siti Nur Aftika/2020/Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012	Berdasarkan hasil siklus I dan II terdapat peningkatan pada jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II sebanyak 24 siswa mendapatkan 83% sedangkan pada siklus I sebanyak 19 siswa mendapatkan 63%. Dapat dinyatakan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran tematik siswa kelas I pada keterampilan membaca.	Menggunakan media pembelajaran yang hampir sama yaitu media puzzle atau teka-teki	Penelitian dengan subjek siswa kelas I SD, berfokus untuk keterampilan membaca dan menggunakan model penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir