

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin dan merupakan jamak yaitu “*medium* “. Secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media merupakan perantara atau peengantar pesan dari pengirim ke pesan pesan (Rohani, 2019). Menurut Nurdiansyah media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses dan juga hasil yang dicapai.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik untuk menyampaikan informasi kepada siswa ketika dalam proses belajar mengajar (Audie,2019). Masyuri (2019), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur informasi yang merangsang pikiran,perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa berlangsung secara tepat.

Media digunakan sebagai proses belajar dikelas. Media pertama kali diperkenalkan pada abad 17 dipelopori oleh Johan Amos Comenius. Pada mulanya munculnya media terjadi karena adanya penggunaan bahasa yang berbeda- beda pada anak –anak Eropa yang tidak menggunakan bahasa yang Latin dalam kehidupan sehari–hari. Anak –anak tersebut mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Latin yang sangat abstrak dan susah untuk dipahami, oleh karenanya perlu visualisasi agar mudah memahami bahasa yang digunakan. Comenius menggambarkan setiap kata dengan wujud bendanya. Visualisasi dengan penjelasan gambar akan mempermudah anak- anak untuk memahami saat mempelajari bahasa. Media adalah suatu hal penting pada proses komunikasi. Pada dasarnya proses komunikasi melibatkan tiga unsure pengirim pesan,sumber pesan dan perantara. Oleh karena media merupakan unsure yang sangat penting sebagai sumber perantaranya pada proses komunikasi. (Amelia, Delora: 2019).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari kepada siswa di dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa untuk belajar sehingga terjadi lingkungan yang kondusif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bisa di sebut alat bantu guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam pembelajaran.

b. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

1. Ciri fiksatif

Ciri fiksatif memaparkan kemampuan media pembelajaran merekam, menyimpan dan merekonstruksi suatu obyek peristiwa. Suatu objek atau peristiwa dapat diulang atau diputar kembali sesuai dengan kejadian aslinya. Kejadian yang sudah terlewatkan dapat diputar kembali sesuai dengan kejadian yang telah terjadi pada waktu itu. Misalnya kejadian gerhana matahari dapat kita saksikan prosesnya secara berulang – ulang ketika dibutuhkan.

2. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif di sini menggambarkan sesuatu kejadian yang berproses lama dapat dibuat menjadi sebentar. Misalnya bagaimana proses fotosintesis kupu – kupuyang dimulai dari ulat kemudian ulat menjadi kepompong, tidak mungkin diamati peserta didik dalam waktu beberapa menit oleh karenanya dengan ciri manipulative peserta didik mampu mengamati proses fotosintesis melalui gambar.

3. Ciri distributif

Media pembelajaran dikatakan memiliki ciri distributif ketika secara bersamaan media pembelajaran dapat disajikan dengan pengalaman yang disajikan relatif sama. Distribusi media pembelajaran tidak terpaku hanya satu kelas saja tetapi juga bisa disalurkan ke kelas- kelas lainnya. Sekali media pembelajaran dibuat kemudian di produksi secara massal dalam jumlah yang

banyak dan hasil yang sama dapat dikatakan media pembelajaran memiliki ciri distributif.

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi lingkungan dan kondisi belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Secara lebih khusus manfaat media pembelajaran menurut Rohani (2019) yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat di seragamkan dengan bantuan media pembelajaran. Penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimana pun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan media pembelajaran akan mempunyai komunikasi dua arah secara aktif, tanpa media pembelajaran menjadi satu arah.

Yaumi (2017) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, akan tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini terdapat pengertian media merupakan salah satu bagian komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dan pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi ajar.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakan hanya sekedar permainan atau memancing perhatian siswa.
- e. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini memiliki makna bahwa dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat ditangkap oleh siswa baik tujuan maupun bahan ajar dengan lebih cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan

menggunakan media pembelajaran akan lebih mengena sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

g. Media pembelajaran meletakkan dasar – dasar yang kongkret untuk berpikir

d. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Pada dasarnya dikelompokkan menjadi tiga bagian ,ada pun penjelasannya menurut Ashyar,(2012:44) penjelasan tiga media yang terpaparkan sebagai berikut:

1. Media visual yang melibatkan pengelihatan saja. Dengan menggunakan media visual informasi yang diperoleh siswa hanya terpaku dalam penglihatan saja.
2. Media audio merupakan media yang lebih mengutamakan unsure indra pendengaran. Informasi yang diperoleh siswa hanya mmelibtakan kemampuan indra pendengaran. Pesan yang diterima siswa adalah pesan verbal.
3. Media audio- visual merupakan suatu bentuk alat penyampai pesan yang paling favorit bagi siswa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan indra penglihatan dan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan kepada siswa dapat tersalurkan melalui pesan verbal dan non – verbal. Pada dasarnya media audio – visual adalah media yang dapat menimbulkan minat dan dapat mempermudah pemahaman siswa, hal ini dikarenakan media audio-visual melibatkan dua indra sekaligus.

e. Media di Kelas Awal / Rendah

Menurut (Amelia, 2019) Pembelajaran di kelas awal dilakukan oleh pendidik berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dikembangkan baik, adanya penggunaan media pada proses pembelajaran akan mempermudah siswa untuk belajar. Pada masa ini proses pembelajaran harus dirancang guru dengan sedemikian rupa karena pada kelas awal siswa masih suka bermain, tidak bisa berfikir secara abstrak, adanya bantuan media pembelajaran akan lebih mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini yang harus dipahami pada pembelajaran di kelas awal, yaitu proses belajar dikembangkan secara interaktif yang mana adanya respon timbal balik antara guru dengan siswa. Peranan penting dilakukan oleh guru untuk menciptakan stimulus kepada siswa agar suasana pembelajaran dapat aktif. Siswa pada kelas awal masih banyak membutuhkan pendampingan, perhatian, bimbingan guru karena fokus konsentrasinya masih kurang jika tanpa dampingan guru. Hal ini memerlukan kegigihan, waktu yang lebih, dan pendekatan seorang guru dalam menciptakan proses belajar yang menarik dan efektif. Siswa di kelas awal tahapan konsentrasi 20 menit pertama sisanya mereka lebih suka bermain sendiri. Adapun ciri media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas awal rentan usia dari 6-9 tahun adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajarannya yang berasal dari lingkungan sekolah atau lingkungan rumah, dengan menggunakan media yang berasal

dari lingkungan sekitar akan membuat siswa lebih mudah menerima.

2. Media yang berhubungan dengan permainan lebih disukai siswa, karena pada kelas awal siswa lebih suka bermain daripada belajar.
3. Media langsung lebih disukai oleh siswa di kelas awal karena siswa lebih suka menerima dan memahami dengan mudah.
4. Media yang digunakan berkelompok akan lebih membuat siswa semangat untuk belajar.
5. Media yang berbasis teknologi akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa
6. Media yang sangat sederhana akan mempermudah peserta didik untuk menerima materi pembelajaran.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa utama di Indonesia dan diajarkan sejak dini berlanjut sampai tingkat perguruan tinggi (Munsi, 2020). Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi, sehingga bahasa dan sastra Indonesia merupakan salah satu aspek penting untuk diajarkan kepada siswa. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia telah diberikan kepada siswa sejak sekolah dasar. Harapannya agar siswa mampu menguasai, memahami dan menerapkan keterampilan berbahasa dan sastra Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali mengabaikan prinsip-prinsip

humanisme karena pembelajaran yang dilaksanakan merupakan pembelajaran sentralistik, direktif dan berfokus pada hafalan, serta tidak mengajarkan penghayatan, empati, atau humanisasi (Ali Mustadi, 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan yaitu, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut tentu saja saling keterkaitan satu dengan yang lainnya. Proses pembelajaran, yaitu proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dan siswa dengan melahirkan pengalaman. Pengalaman – pengalaman tersebut akan menciptakan perubahan setiap perilaku siswa menuju ke arah yang lebih baik. Perilaku seseorang dalam pembelajaran akan bertumpu pada struktur efektif, kognitif dan psikomotorik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari karena Bahasa memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional dan intelektual siswa, serta mendukung atau meningkatkan peluang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi apa pun (Sumaryamti, 2023).

3. Media Monopoli

a. Pengertian Media Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan penukaran property dalam system ekonomi yang disederhanakan (Cahyo, 2011). Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah monopoli yang digunakan pada umumnya, akan tetapi monopoli yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan guru dan siswa.

Monopoli ini dipertandingkan oleh 2 sampai 5 pemain dengan rincian 4 sebagai pemain dan satu sebagai *Banker*. Permainan ini dimulai dari kotak START lalu berjalan maju searah dengan jarum jam dengan mengikuti jumlah dadu yang didapatkan pemain. Masing-masing pemain dapat membeli kotak tanah yang belum mempunyai pemilik dan setelah itu dapat mendirikan rumah dan hotel. Pemilik dapat membeli tanah sebanyak-banyaknya komplek tanah. Pemain yang memasuki kotak tanah milik pemain lain dikenakan sewa dan wajib membayarnya. Pada permainan ini juga terdapat kartu dana umum dan kartu kesempatan yang dapat diambil oleh pemain apabila pemain berhenti dikotak dana umum dan kesempatan. Perintah yang ada didalam kartu dana umum dan kesempatan wajib dilakukan oleh pemain.

Dalam permainan monopoli terdapat beberapa alat – alat untuk memainkan monopoli, sebagai berikut:

1. Pion
2. Dadu
3. Papan permainan Monopoli
4. Kartu kata hewan
5. Kartu kata buah

dari satu kotak ke kotak lain sesuai dengan jumlah nilai yang ditunjukkan dadu.

b. Spesifikasi Monopoli Membaca

Media monopoli membaca yang dikembangkan peneliti ini memiliki beberapa perbedaan komponen dari permainan monopoli yang biasanya.

a. Papan permainan

Papan permainan memuat 40 petak dengan bentuk persegi ini yang berisikan gambar berupa buah dan hewan.

b. Dadu

Bentuk Dadu di dalam permainan monopoli ini merupakan sama dengan permainan monopoli biasanya, yang membedakan disini peneliti menggunakan hanya satu dadu untuk menyingkat waktu permainan karena petak dalam permainan hanya berjumlah 40 petak sehingga jarak loncatan tidak terlalu jauh dan banyak, yakni berupa dadu yang memiliki mata dadu yang berupa titik. Jumlah titik dalam dadu tersebut ialah menunjukkan berapa langkah yang harus dijalankan oleh peserta didik.

c. Pion

Pion adalah istilah sebagai penanda yang mewakili pemain. Pion dalam permainan monopoli ini sama menggunakan pion seperti yang digunakan pada monopoli seperti biasanya, yang membedakan peneliti hanya menggunakan 2 pion saja. Biasanya ada permainan pada biasanya menggunakan 3- 5 pion.

d. Skor

Skor ini berbentuk bintang merupakan pergantian dari jumlah uang kertas yang dimodifikasi dengan menggunakan skor agar tidak menimbulkan pikiran negatif dalam bermain apabila menggunakan uang kertas.

e. Kartu Kata

Kartu kata berisikan kumpulan kata dari beberapa gambar yang berada pada 40 petak tersebut. Jumlah kartu kata tersebut 20 kata hewan dan 20 kata buah. Kartu tersebut harus diambil oleh peserta didik jika yang memasuki petak tersebut harus mencocokkan sesuai dengan gambar yang ada di petak.

c. **Manfaat Permainan Monopoli**

Adapun manfaat dari permainan monopoli dalam pembelajaran antara lain:

- a. Kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik, dikarenakan peserta didik mendapatkan pengalaman secara nyata untuk memahami konsep belajar dan gambar- gambar yang telah

dimodifikasi serta model permainannya dapat lebih menarik peserta didik.

- b. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan aktif, sesuai dengan prinsip belajar. Slameto menjelaskan bahwa dalam belajar setiap peserta didik harus diusahakan partisipasi aktif dan belajar perlu ada interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Pendidik banyak memberikan kebebasan terhadap peserta didik untuk dapat mengamati sendiri, belajar dan memecahkan masalah sendiri. Adanya pembelajaran dengan memakai permainan monopoli ini dalam pembelajaran menjadikan lebih interaktif karena peserta didik dengan temannya, lingkungan sekitar dan pendidik.
- c. Dengan adanya media ini dapat mengefisiensi waktu dan tenaga, ketepatan dalam mengolah waktu dan tenaga yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran atau ketepatan dalam penggunaan waktu dan tenaga.
- d. Merubah peran peserta didik kearah yang lebih produktif, supaya pendidik menjadi mempunyai kemampuan untuk mengubah perilaku peserta didik yang lebih produktif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang terdahulu yang telah melakukan penelitian sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun tabel kajian penelitian yang relevan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Kajian Yang Relevan

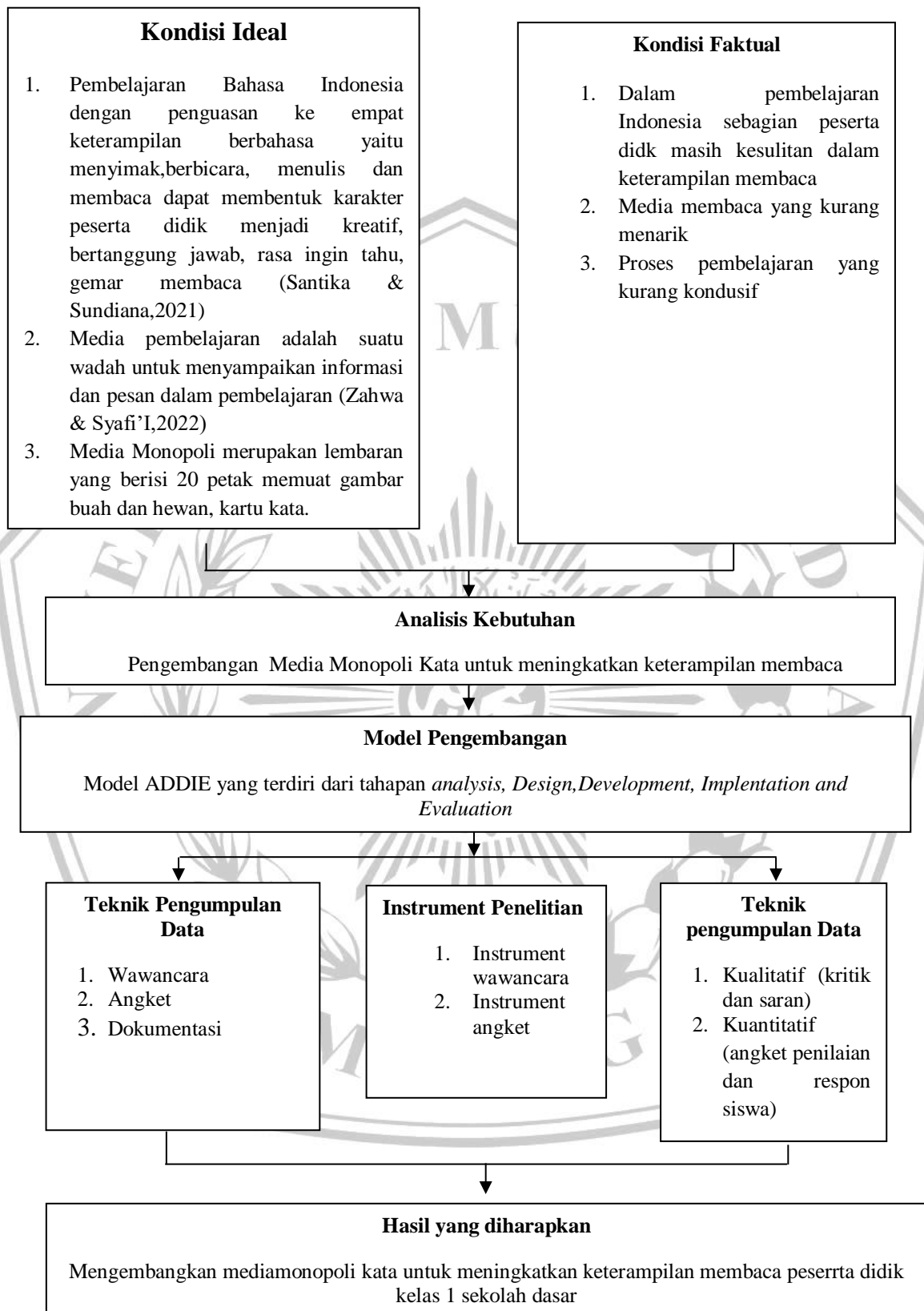
No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Fitria Miftakhul Jannag (2017) dengan judul penelitian “Pengembangan permainan Monopoli dengan media <i>Flashcard</i> untuk keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD di Semarang”	1) Mengembangkan media Monopoli	1) Pengembangan media monopoli penelitian terdahulu untuk keterampilan menulis deskripsi. 2) Subyek penelitian terdahulu adalah menggunakan siswa kelas II SD
2.	Nilam Sri Angrehehi (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan media monopoli merah putih pada pembelajaran Tematik Integratif peserta didik kelas V SD/MI tahun 2017/2018”	1) Mengembangkan media Monopoli	1) Pengembangan media monopoli pada penelitian terdahulu untuk pembelajaran Tematik Integratif. 2) Subyek penelitian terdahulu menggunakan siswa kelas V SD/ MI
3.	Regina Adita (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi pada Tema Lingkungan sahabat	1) Mengembangkan media Monopoli	1) Pengembangan media monopoli penelitian terdahulu untuk pembelajaran tema lingkungan sahabat kita peserta didik

kita peserta didik kelas
V SD/MI”

2) Subyek penelitian
terdahulu pada siswa
kelas V SD



C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir