

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

###### a. Definisi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada hakikatnya, Bahasa Indonesia adalah mengajarkan peserta didik untuk dapat berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia. Adapun menurut (Putri, 2021) Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari karena merupakan bahasa resmi disemua tempat di Indonesia untuk diajarkan agar membantu peserta didik meningkatkan berkomunikasi dengan lebih baik dalam bahasa indonesia, selain itu, pengertian tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan. (Sukran., 2021) Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah cara mengembangkan penalaran yang akan dicapai melalui pengajaran Bahasa Indonesia, dan menulis memainkan peran penting dalam proses tersebut.

Dari pengertian diatas, maka dapat di simpulkan sebenarnya Pada Kurikulum Merdeka pembelajaran Bahasa Indonesia mengedepankan pada fleksibel, kemerdekaan belajar peserta didik dan pendidik saat pembelajaran dikelas. Bahasa indonesia menjadi kunci karir dan pendidikan kemampuan untuk membaca juga berfungsi sebagai indikator kemajuan dan perkembangan peserta didik dan memperoleh kepercayaan diri melalui pelajaran Bahasa Indonesia. Serta

Bahasa Indonesia sangat penting untuk pendidikan di Indonesia karena bahasa tersebut merupakan bahasa resmi negara dan Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diharapkan untuk meningkatkan komunikasi peserta didik dalam Bahasa Indonesia yang benar.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut H. Daryanto (2019:28) Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menjelaskan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai hasil pembelajaran, tujuan – tujuan ini ditunjukkan dalam tingkah laku yang dapat diukur. Di dalam KEMENDIKBUDRISTEK Nomor 008 Tahun 2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan Menengah pada kurikulum merdeka menyebutkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Menggunakan Bahasa Indonesia dengan etika
2. Sikap menghargai dan menghormati Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi Republik Indonesia
3. Kemampuan untuk berkomunikasi dalam berbagai jenis teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, dan audio visual) dalam berbagai konteks
4. Kemampuan literasi untuk belajar dan bekerja, termasuk berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis serta kreatif

5. Kepercayaan diri untuk menunjukkan diri sebagai orang yang cerdas, mandiri, kooperatif, dan bertanggung jawab
6. Perhatian pada budaya lokal dan lingkungan sekitar
7. Kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan sebagai bagian dari dunia yang berkeadilan dan demokratis

Maka dapat disimpulkan bahwasannya Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah intruksi yang dibuat untuk membantu peserta didik belajar bahasa, yang diharapkan meningkatkan kemahiran para peserta didik dalam melakukan komunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar resmi Republik Indonesia, para peserta didik mempelajari dengan struktur yang tepat dan menjadi peran penting pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media adalah sebagai alat pembelajaran untuk bisa menyampaikan informasi dari pembelajaran untuk peserta didik agar pembelajaran inovasi dan kreatif. Adapun pengertian Hasan dkk (2021:29) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dan pemberi, serta sebagai penghubung antara guru dan peserta didik yang menerima informasi. Tujuan media pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa siswa selalu tertarik untuk belajar dan menemukan makna. Pengertian tersebut juga selaras dengan pendapat yang disalurkan (Ulfa & Nasryah, 2020) Media juga memiliki peran penting dalam menarik perhatian

peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, kita harus menambahkan media yang membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Pendapat dari peneliti ,

Pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang efektif untuk menyampaikan informasi pada pembelajaran dikelas untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan disampaikan. Dan juga untuk mendapatkan media pembelajaran berkualitas tinggi yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar secara signifikan, pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting dalam pembelajaran dikelas. Dalam mengembangkan produk media pembelajaran juga memerlukan untuk mengetahui bagaimana membuat media yang menarik untuk peserta didik.

b. Prinsip Media Pembelajaran

(Astriani, 2018) menyampaikan prinsip memilih media pembelajaran sebagai berikut :

1) Prinsip Efektivitas dan efisiensi

Media yang memenuhi karakteristik efektivitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dan mendukung pencapaian akademik. Selain itu media ini akan membuat materi lebih mudah diserap peserta didik karena formatnya yang luas.

## 2) Prinsip Taraf Berifikir Siswa

Jika tingkat kerumitan media pembelajaran tidak sesuai dengan cara berpikir peserta didik. Hal itu dapat menyebabkan peserta didik menjadi bingung, tidak fokus pada tujuan dan materi pembelajaran, dan memahami lebih sulit.

## 3) Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Interaktivitas adalah prinsip yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran dikelas. Semakin besar kemungkinan peserta didik untuk berinteraksi dengan media pembelajarannya, semakin baik media pembelajaran itu karena lebih mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.

Maka dapat disimpulkan bahwasannya prinsip untuk memilih media pembelajaran adalah prinsip menjadi landasan berpijak dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai yang menghasilkan media pembelajaran yang terarah dengan media yang memiliki karakteristik efektivitas, serta dari prinsip sesuai dengan cara berpikir peserta didik dan dari prinsip interaktivitas melihat keadaan kelas saat proses pembelajaran, dari prinsip tersebut lah akan mendapatkan media yang diharapkan bisa mencapai tujuan pembelajaran.

## c. Kriteria Media Pembelajaran

(Astriani, 2018) menyampaikan kriteria memilih media pembelajaran sebagai berikut :

### 1) Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan tujuan instruksional dan akan lebih baik jika setidaknya mengacu dua dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### 2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Setiap saat, media pembelajaran tidak harus mahal dan berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan menggunakan sesuatu yang sederhana tetapi efektif akan lebih efektifitas dibandingkan media pembelajaran mahal dan rumit

### 3) Keadaan Peserta Didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofi, serta sosiologis anak, karena media yang tidak sesuai dengan keadaan peserta didik tidak akan banyak membantu mereka memahami materi pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwasannya karakteristik dalam memilih media pembelajaran adalah ciri - ciri dari media untuk menunjang pembelajaran. Karena memilih pada dasarnya untuk membandingkan satu sama lain dan menentukan mana yang lebih cocok dan unggul, tidak mungkin untuk memilih media dengan benar jika kita tidak memahami sifat masing – masing media.

### 3. Pengembangan Kopunka (kotak pintar menyusun kalimat)

#### a. Definisi *kopunka* (kotak pintar menyusun kalimat)

Media pembelajaran Kotak Pintar adalah media berupa kotak yang berisikan materi – materi yang telah dibuat dengan sedemikian ringkas untuk memberi pemahaman oleh peserta didik. Yuliastri (2021) yang menyatakan bahwa media kotak pintar mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak secara lebih optimal karena media ini dapat melatih daya ingat dan daya fikir anak dalam memecahkan masalah terdapat proses belajar sambil bermain yang menyenangkan. (Sukaryanti et al., 2023) kotak pintar adalah kotak kecil yang berisi bahan pendidikan. Kedua penjelasan tersebut menunjukkan bahwa media kotak cerdas berbentuk kotak dua sisi, satu sisi berisi gambar, dan sisi lain berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya Media pembelajaran *kopunka* (kotak pintar menyusun kalimat) adalah media berupa kotak yang berisikan materi - materi yang telah dibuat dengan sedemikian ringkas untuk mempermudah dipahami oleh peserta didik dengan dikemas gambar, warna, animasi serta memuat inovasi baru dari menggunakan media pembelajaran untuk memikat perhatian peserta didik media yang belajar sambil bermain.

#### b. Cara Penggunaan Media KOPUNKA

Menurut (Rahayuningsih et al., 2019) media koak pintar dapat dipergunakan dengan berkelompok. Tahapan – tahapan penggunaan

media kotak pintar :

- a) Ketika penutup media dibuka maka akan menampilkan kejutan berupa materi pembelajaran yang dikemas dengan metode permainan dan visual yang menyenangkan bagi peserta didik
- b) Menyiapkan media kotak pintar yang terbuat dari kardus dan didalamnya terdapat dua sisi yang diisi dengan kartu bergambar anggota tubuh dilengkapi dengan nama tubuh tersebut dan kartu kata nama-nama tubuh serta menjodohkan.
- c) Dalam permainan ini anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, setiapkelompok berisi 5 anak. Setiap anak bermain secara bergantian.
- d) Dalam permainan ini setiap anak harus mampu mencari kartu yang bergambar tubuh dengan kartu kata nama tubuh (contoh) tersebut setelah itu anak menuliskan nama tubuh tersebut di lembar kertas masing-masing yang sudah disediakan

Berikut ini tabel elemen dan capaian pembelajaran pengembangan *kopunka* pada pembelajaran bahasa indonesia dikelas II seoklah dasar



**Tabel 2. 1 Indikator Pengembangan Media KOPUNKA**

<b>Indikator pencapaian tujuan pembelajaran</b>	<b>Tahapan</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>
1.1 Peserta didik dapat memilih kumpulan kata menjadi kalimat dengan benar (C1)	1.2 Peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media KOPUNKA dengan slide 1-2	1.3 Kegiatan peserta didik pada slide 1 melakukan kegiatan untuk mengetahui apa itu SPOK serta menjodohkan kalimat, dislide kedua peserta didik melakukan benar dan salah menegnai kalimat SPOK
2.1 Peserta didik dapat menentukan kosa kata dengan tepat (C2)	2.2 Peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media KOPUNKA dengan slide 3-4	2.3 Kegiatan peserta didik pada slide 3 melakukan kegiatan menyusun puzzle yang berkaitan dengan dibawahnya menyusun kalimat sesuai unsur SPOK dilanjutkan slide 4 melakukan menyusun kalimat dengan mandiri
3.1 Peserta didik dapat mengonsepkann lukisan teks deskripsi dengan benar (C3)	3.2 Peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media KOPUNKA dengan slide 5	3.3 Kegiatan peserta didik pada slide 5 melakukan kegiatan mengonspkkan sebuah lukisan dan mengetahui cara membuat teks deskripsi
4.1 Peserta didik dapat membuat teks deskripsi dengan tepat (P3)	4.2 Peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media KOPUNKA dengan slide 6	4.3 Kegiatan peserta didik pada slide 6 melakukan kegiatan membuat teks deskripsi dari lukisan di slide 5

c. Kelebihan dan Kekurangan Kotak Pintar

(Sukaryanti et al., 2023) menyampaikan Kelebihan dan kelemahan kotak pintar sebagai berikut :

a) Kelebihan

Kelebihan dari media kotak pintar adalah sebagai berikut;

1. kotak pintar lebih menarik dan memotivasi peserta didik karena

gambar dari warna nya

2. Topik yang dipelajari di media kotak pintar menjelaskan materi untuk memberi pemahaman
3. Media kotak pintar mempersingkat dan memudahkan peneliti atau guru menjelaskan materi belajar.

b) Kekurangan

Kekurangan dari media kotak pintar adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan kotak pintar memerlukan biaya yang cukup besar
2. kotak pintar yang cenderung sulit dibawa karena ukurannya yang besar

Maka dapat disimpulkan untuk memahami kelebihan dan kekurangan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran media yang efektif diberikan kepada peserta didik. Pada dasarnya, kelebihan dapat digunakan sebagai garis besar untuk penerapan alat pembelajaran dengan lebih baik, dan kekurangan dapat digunakan sebagai pedoman untuk memperbaikinya.

#### 4. Kemampuan Menyusun Kalimat

a. Definisi Menyusun kalimat

Kemampuan menyusun dimana mengungkapkan ide atau pendapat dengan mengatur, membuat, atau merangkai kata (Zickuhr, 2016) Menyusun kalimat adalah proses mengatur, membuat, atau merangkai kata sehingga dapat mengungkapkan pendapat secara keseluruhan dengan cara yang tepat dengan menggunakan tata bahasa yang tepat dan penempatan kata sehingga orang lain dapat memahami

dari kalimat tersebut, kalimat yang baik harus menggabungkan semua aspek. (Hastuti et al., 2023) Menggunakan sifat ilmiah mengamati, menanya, menalar, mencoba/mengumpulkan informasi, mencoba, dan berkomunikasi untuk meningkatkan kemampuan pesert didik untuk menyusun kalimat konsep mengajar.

Dari pengertian diatas, maka dapat dinilai bahwasannya Kemampuan menyusun kalimat adalah merangkai kata atau menyimpulkan informasi dengan mendeskripsikan suatu gambar atau objek dengan tata cara penempatan kata dan penulisan yang baik sehingga dapat memahami yang dimaksud kalimat tersebut.

**b. Unsur – unsur dalam menyusun kalimat**

Menyusun kalimat dengan kosa kata aturan unsur dalam kalimat bisa menyusun kalimat dengan penataan yang baik. (Indonesia et al., 2021) Peserta didik yang belajar Bahasa Indonesia tentang materi kalimat memperhatikan unsur – unsur kalimat bahasa indonesia. Jika mereka tidak melakukannya, pembaca akan bingung dimana unsur – unsur berada dalam kalimat. Kalimat yang baik harus memiliki kelengkapan, kejelasan peran unsur, dan pemahaman tentang kata dan kelompok kata yang membentuk unsur. (Pradipta & Lesmana, 2021) Berbahasa yang mengandung pesan lengkap dengan unsur – unsur pembentuk Subjek (S), Predikat (P), Obyek (O), dan Keterangan (K). Ini juga dikenal sebagai SPOK, dan digunakan untuk menyampaikan pesan dan pikiran dan gagasan individu.

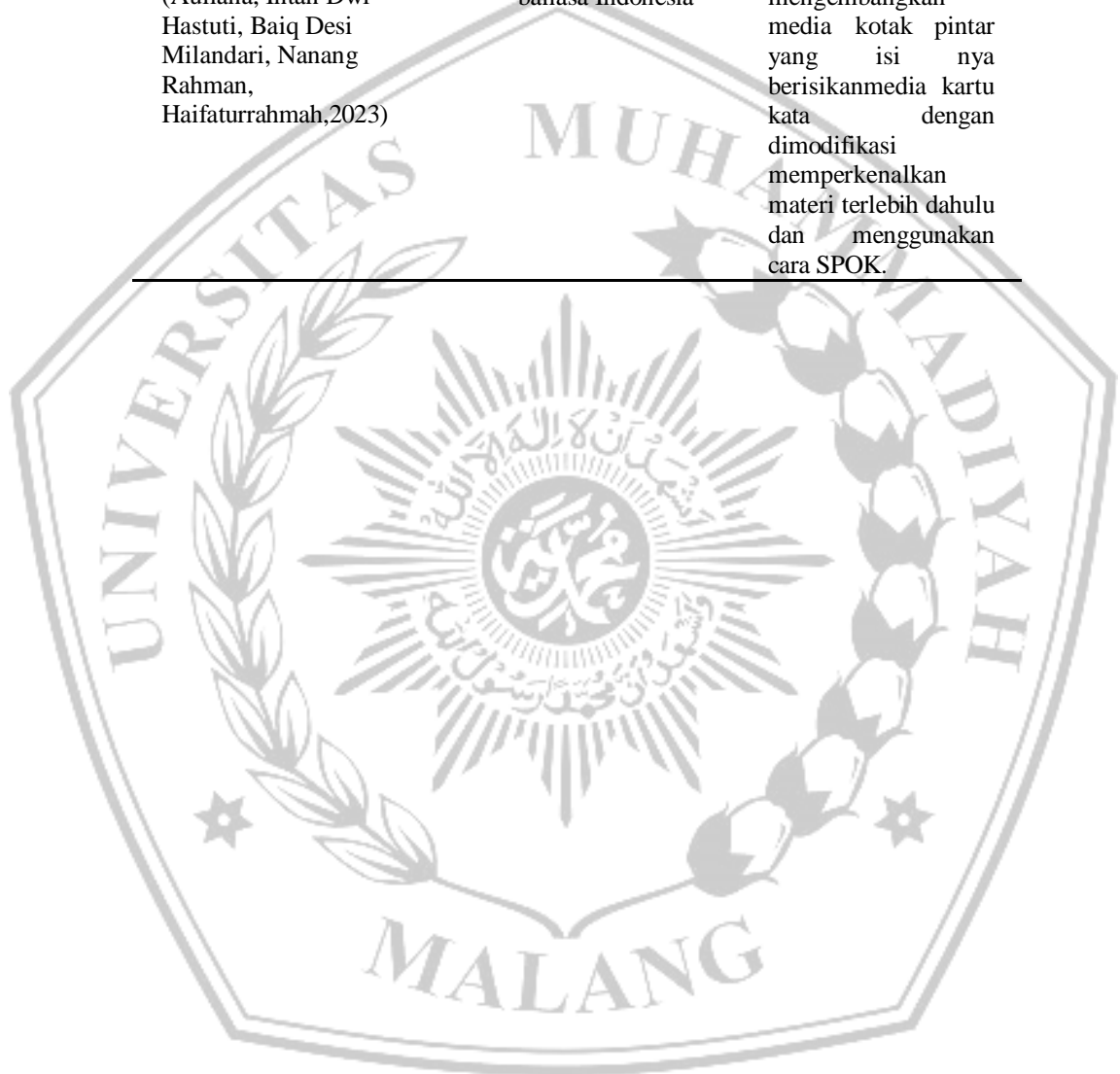
Dari pengertian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwasannya Unsur – unsur kalimat yaitu berfungsi sintaksis yang harus disusun dengan struktur yang benar yaitu Subjek (S), Predikat (P), Obyek (O), dan Keterangan (K) yang dikenal sebagai SPOK. Peserta didik harus memahami betul kalimat baik yang memiliki kelengkapan, kejelasan peran unsur, dan pemahaman tentang kata dan kelompok kata yang membentuk unsur.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

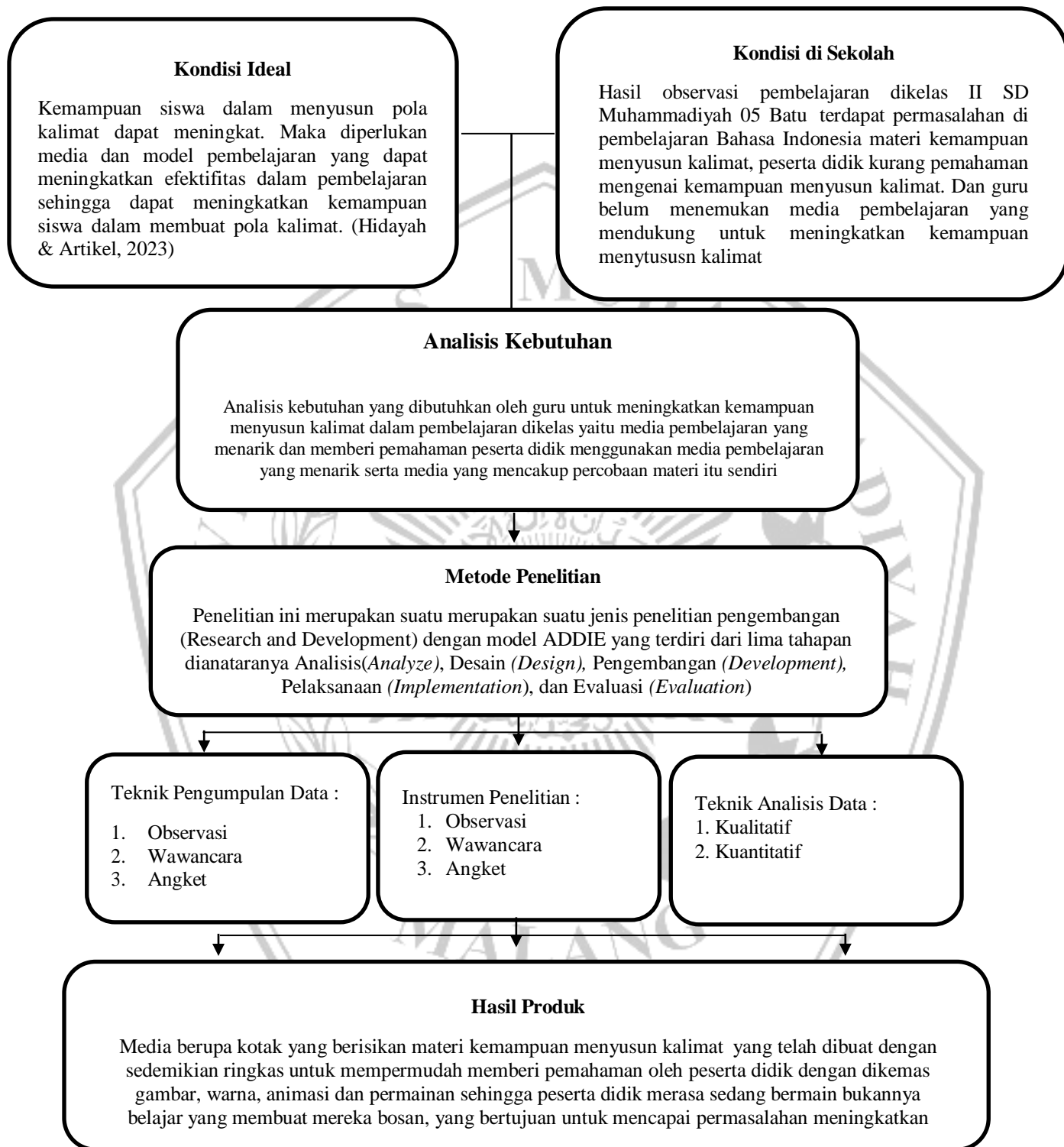
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan

Judul dan Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT AL-Uswah Banyuwangi (Rifdah Syafniar Anandatito Putri, 2021)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten (isi) materi membahas mengenai kemampuan menyusun kalimat dan penggunaan pada SPOK</li> <li>2. Pembelajaran bahasa Indonesia</li> <li>3. Pengembangan model ADDIE</li> </ol>	Peneliti ini mengembangkan media pembelajaran berbasis puzzle kata yang berisikan SPOK, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran game dengan kotak pintar
Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahita SDN Inklusi Sukowinangun 02 Magetan (Tiara Intan Cahyaningtyas, Endang Sri Maruti, Vivi Rulviana3, Rizka Rahmawati, 2019)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan media pembelajaran Smart Box / Kotak Pintar</li> </ol>	Peneliti ini dalam isi media smart box membahas materi ilmu pengetahuan alam dan isi dari media terfokus pada materi yang berfokus pada anak berkebutuhan khusus, sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu menggunakan materi bahasa Indonesia dan berbasis games untuk peserta reguler

Judul dan Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat pada Siswa  (Auliana, Intan Dwi Hastuti, Baiq Desi Milandari, Nanang Rahman, Haifaturrahmah, 2023)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media kartu kata</li> <li>2. Konten (isi) materi membahas mengenai kemampuan menyusun kalimat</li> <li>3. Pembelajaran bahasa Indonesia</li> </ol>	Peneliti ini mengembangkan media kartu kata materi kemampuan menyusun kalimat, sedangkan Peneliti saya mengembangkan media kotak pintar yang isinya berisikan media kartu kata dengan dimodifikasi memperkenalkan materi terlebih dahulu dan menggunakan cara SPOK.



### C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir