

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Penggunaan Bahasa Indonesia di atur dalam UUD RI nomor 24 tahun 2009 tentang bendera ,Bahasa serta lagu kebangsaan Indonesia raya, Bahasa Indonesia merupakan Bahasa yang di ajarkan kepada anak sejak dini dimulai dari awal pengenalan Bahasa sampai pada jenjang perguruan tinggi universitas (Munsi, 2020). Fungsi Bahasa Indonesia dalam kehidupan bermasyarakat antara lain sebagai pemersatu bangsa, baik dari perbedaan ras, Bahasa budaya, agama maupun daerah yang berbeda akan dengan mudah berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia.

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu Bahasa yang digunakan oleh peserta didik dan diajarkan dari bangku sekolah dasar sampai universitas, fungsi Bahasa Indonesia sendiri sebagai pemersatu bangsa dan negara untuk mempermudah seseorang dalam berkomunikasi dalam perbedaan suku, ras dan Bahasa.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum merdeka belajar khususnya dalam pemilihan materi yang sebagian besar merupakan materi yang esensial, pada dasarnya pembelajaran Bahasa Indonesia sangat

berperan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang Sosial, emosional serta intelektual peserta didik, hal tersebut juga akan mempermudah peserta didik dalam memahami dan mempelajari bidang ilmu yang lain. (Sumaryanti, 2023) Belajar Bahasa Indonesia merupakan kegiatan berkomunikasi antar individu maupun kelompok, sehingga Bahasa Indonesia ini menjadi aspek yang paling penting di berikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, hal tersebut yang menjadi faktor utama Bahasa dan sastra Indonesia di berikan sejak pendidikan sekolah dasar.

Jadi dapat disimpulkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah dasar sangat penting ntuk disampaikan kepada peserta didik hal tersebut guna meningkatkan keterampilan intelektual, emosional dan sosial peserta didik, selain itu Bahasa Indonesia digunakan sebagai bentuk komunikasi peserta didik baik secara individual maupun sosial.

2. Menulis Bahasa Indonesia

a. Pengertian Menulis

keterampilan menulis adalah keterampilan yang wajib dimiliki oleh peserta didik, keterampilan ini merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berinteraksi secara tertulis dalam bentuk informasi, menulis ini dilakukan untuk menuangkan isi pikiran mengenai apa yang dilihat untuk di sampaikan secara tidak langsung kepada pembaca melalui tulisan (Marlani & Prawiyogi, 2019).

Jadi dapat disimpulkan dalam kegiatan menulis dapat didefinisikan sebagai upaya menyampaikan informasi baik yang berada dalam pikiran maupun apa yang dilihat oleh penulis yang disajikan dalam susunan untuk dapat diterima oleh pembaca.

b. Manfaat menulis

Menurut Mustikowati (2016) menyebutkan manfaat dari menulis ialah meningkatkan kecerdasan siswa, meningkatnya kreatifitas dan inisiatif, sehingga akan menumbuhkan kemampuan siswa dalam menyusun informasi, Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa namun kegiatan menulis ini sering tidak disukai oleh siswa dengan alasan mereka enggan untuk menulis serta siswa belum mengetahui apa manfaat dari menulis itu sendiri, ketidaksukaan siswa terhadap menulis di dasarkan oleh siswa yang merasa tidak berbakat menulis, tidak tau bagaimana cara menulis serta pengaruh dari lingkungan dan masyarakat, dan faktor yang paling mendominasi ialah kegiatan pembelajaran yang tidak mampu merangsang minat siswa untuk melakukan kegiatan menulis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh peserta didik untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk tulisan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterlambatan keterampilan menulis yakni faktor internal dan faktor eksternal.

c. Standar keterampilan menulis

Keterampilan menulis siswa di sekolah dasar sangat faktor yang mempengaruhi menunjang keberhasilan suatu pembelajaran, standar kompetensi keterampilan menulis di kelas1 (kelas rendah) diantaranya: 1) siswa mampu menulis beberapa kalimat yang dibuat sendiri dengan huruf lepas dan huruf sambung, 2) Siswa dapat menulis dikte dari guru, 3.) Siswa dapat menulis rapi menggunakan huruf sambung. Standar kompetensi ini diturunkan kedalam tujuh buah kompetensi dasar, yakni: a. membiasakan sikap menulis yang benar (memegang dan menggunakan alat tulis), b. menjiplak dan menebalkan, c. menyalin, d. menulis permulaan, e. menulis beberapa kalimat dengan huruf sambung, f. menulis kalimat yang di dikte guru, g. menulis dengan huruf sambung (Meta, 2020).

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa keterampilan menulis siswa kelas 1 SD harus memiliki standar tertentu bukan hanya sekedar menulis, namun cara penulisan penggunaan huruf ,penyusunan kata menjadi bentuk kalimat yang baik dan benar, manfaat dari kegiatan menulis di sekolah yaitu sebagai wadah bagi siswa untuk menciptakan karya tulisan dengan menggunakan budaya literasi siswa akan dengan mudah menuangkan gagasan yang ingin di sampaikan sehingga akan menjadi refleksi pada kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran menulis menurut Bahari Aji Insyirat Kusuma (2020) menyatakan ada beberapa factor yang melatarbelakangi rendahnya kemampuan menulis siswa di sekolah dasar sebagai berikut:

- a) Faktor internal merupakan dalam diri manusia terdiri dari faktor jasmanai: kesehatan cacat tubuh dan factor psikologis seperti intelegensi, minat, perhatian dan kelelahan.
- b) Faktor eksternal merupakan merupakan factor yang berada di luar individu itu sendiri seperti a. factor keluarga yang berpusat pada cara mendidik, komunikasi lingkungan rumah, serta kebudayaan, b. faktor di sekolah meliputi: proses pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, kurikulum, suasana belajar.
- c) Faktor lingkungan masyarakat berupa keadaan di lingkungan tempat tinggal, pergaulan siswa dan media masa.

Jadi kesimpulanya dalam keterampilan menulis ada 4 faktor yang mempengaruhi kemampuan dalam menulis di antaranya: factor interbal(minat dalam menulis dan keterbatasan fisik), factor exsternal (pola asuh orang tua, lingkungan pertemanan , lingkungan dirumah dan sekolah)

3. Teks Prosedur

a. Pengertian teks prosedur

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa materi yang memberikan pembelajaran teks karangan salah satunya adalah teks prosedur, teks prosedur merupakan teks yang berisi rangkaian suatu kegiatan dan aktivitas tertentu yang di susun menggunakan tahapan-tahapan yang runtut (Marsono, 2019). Teks prosedur sendiri memiliki beberapa struktur yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: judul, tujuan, alat dan bahan, langkah-langkah serta penutu Dalam penyusunan teks prosedur

terdapat 3 jenis teks yakni: teks prosedur sederhana, teks prosedur protokol dan teks prosedur kompleks, namun pada penelitian kali ini jenis teks prosedur yang akan di gunakan adalah teks prosedur sederhana, teks prosedur sederhana merupakan teks yang penerapannya menggunakan 2 sampai 3 langkah saja dalam kegiatannya seperti cara membuat susu, tahapan pada lampu lalu lintas, dan kegiatan menyikat gigi .Struktur teks prosedur

Penulisan suatu teks prosedur harus memiliki struktur dalam pembuatannya, standar tersebut harus di penuhi agar teks prosedur dapat menggambarkan suatu kegiatan atau tahapan. Menurut Budianti, dkk (2018) menyatakan bahwa standar menulis teks prosedur sebagai berikut:

Judul Penulisan judul dapat berupa nama benda atau kegiatan yang akan di lakukan. Tujuan Penulisan dalam bentuk narasi yang menunjukkan rujukan penulisan teks prosedur.

- a) Alat-Alat merupakan alat bantu yang di gunakan dalam menyusun teks prosedur.
- b) Bahan Bahan dapat berupa benda maupun jenis kegiatan yang akan di lakukan
- c) Langkah langkah Penggunaan pada teks prosedur di tujuan untuk menentukan tahapan dalam melakukan suatu kegiatan atau membuat sesuatu secara sistematis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa standar penulisan teks prosedur berupa penggunaan judul teks prosedur, tujuan, alat, bahan dan tahapan

dalam pelaksanaan teks prosedur yang di lakukan secara runtut dengan menggunakan kata penghubung antar kalimat.

b. Kaidah kebahasaan teks prosedur

Menurut Budianti, dkk (2018) menyatakan sebuah kaidah kebahasaan teks prosedur menggunakan kalimat perintah dengan menggunakan kalimat yang jelas, penggunaan kalimat larangan dan saran, serta penggunaan kata penghubung.

Tabel 2.1 Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur

No	Ciri-ciri	Contoh
1	Menunjukkan kalimat yang menunjukkan tahapan atau urutan.	a. Gelas, siapkan gelas kosong. b. Susu, lalu masukan susu kedalam gelas. c. Air, lalu masukan air kedalam gelas. d. Sendok, ahirnya aduklah susu menggunakan sendok sampai tercampur merata.
2	Penggunaan kata perintah	a. Aduklah b. Tuangkan c. Masukan
3	Penggunaan kata keterangan	a. Sampai merata.

Jadi dapat disimpulkan kaidah kebahasaan sangat penting di lakukan agar penyusunan teks prosedur sesuai dengan harapan dan tujuan penulis, dengan penggunaan kalimat perintah dan kata penghubung antar kalimat sehingga teks prosedur yang terstruktur akan memudahkan pembaca dalam memahami isi teks prosedur.

c. Tujuan penulisan teks prosedur

Tujuan dari teks prosedur ialah penulis ingin memberikan informasi kepada pendengar dan pembaca untuk mengikuti tahapan rangkaian kegiatan dengan runtut sehingga tujuan dari teks prosedur tersebut dapat tercapai sesuai dengan apa yang di inginkan oleh

pendengar dan pembaca, dengan menggunakan teks prosedur pembaca dan pendengar akan semakin terbantu dalam melakukan kegiatan atau membuat sesuatu sehingga mendapatkan hasil yang di inginkan secara sistematis (Rohmadi et al., n.d. 2023), manfaat yang dapat di rasakan oleh siswa dengan pembelajaran teks prosedur adalah memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan maupun membuat sesuatu dalam kehidupan sehari hari (Ikhsan, Septiyani, dan Zuhafizh, 2022).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penggunaan teks prosedur sendiri merupakan salah satu bentuk panduan rangkaian kegiatan sehingga akan mempermudah seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu dengan baik menggunakan kalimat perintah dan kata kerja.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah perantara yang di gunakan untuk menyampaikan pesan dami tercapainya tujuan pembelajaran yang di lakukan oleh pendidik (guru) kepada peserta didik, ada banyak macam media yang di gunakan mulai dari yang sederhana seperti falsh card sampai berupa media digital berupa computer, HP, LCD dan masih banyak lagi ,berdasarkan kemampuan panca indra peserta didik dalam memanfaatkan media yang di gunakan selama proses pembelajaran, media dapat di golongankan menjadi 3 jenis yaitu: media visual (gambar), media audio visual (video) dan media audio (suara) (Anisa Nurjanah et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat yang di gunakan untuk

membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, media pembelajaran yang di gunakan oleh pendidik harus menarik sehingga akan memicu rasa ingin tau siswa terkait materi yang akan di sampaikan, selain itu media pembelajaran yang menarik juga harus tepat dan memiliki makna yang mengandung materi pembelajaran sehingga akan sangat membantu dalam proses pembelajaran(Rita Widya Lestari, 2023).

Jadi kesimpulanya media disajikan sebagai suatu bentuk alat penyampaian informasi sedangkan media pembelajaran disajikan suatu alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran , media pembelajaran ini dapat berbentuk media audio, visual maupun audio visual.

b. Manfaat media pembelajaran

Menurut (Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta et al., n.d) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajadi di sekolah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat menumbuhkan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dengan melakukan kotak fisik secara langsung dengan media pembelajaran siswa mampu untuk belajar secara individual dengan menggunakan kemampuan serta kegemarannya.
- 2) Media pembelajaran memiliki manfaat dalam mempermudah guru menyampaikan pesan atau informasi yang terdapat di dalam materi sehingga akan memperlancar proses dan hasil belajar siswa di sekolah

- 3) Media pembelajaran memiliki manfaat dalam mempermudah guru menyampaikan pesan atau informasi yang terdapat di dalam materi sehingga akan memperlancar proses dan hasil belajar siswa di sekolah.
- 4) Media pembelajaran dapat di jadikan alat untuk membantu keterbatasan ruang dan waktu, seperti media yang terlalu besar dapat di bantu dengan menggunakan alat peraga seperti media video, gambar, dan replikasi benda nyata, sedangkan jika bendanya terlalu kecil dapat di bantu dengan alat mikroskop ,gambar dan alat peraga yang mendukung lainnya.
- 5) Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa di dalam lingkungan sekitar, media ini juga dapat berinteraksi langsung dengan guru.

Jadi manfaat yang di dapatkan berupa ilmu pengetahuan dari suatu media pembelajaran ialah, pertama Memiliki potensi guna meningkatkan semangat belajar siswa. kedua Dalam pelaksanaan proses pembelajaran akan semakin menunjukkan keragaman yang semakin besar. ketiga Media pembelajaran dapat di gunakan sebagai alat yang dapat melampaui keterbatasan panca indra manusia serta melampaui dari segi ruang dan waktu. keempat Seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan pengalaman kepada peserta didik.

c. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang di gunakan selama proses pembelajaran, menjadi sumber informasi materi

pembelajaran, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, serta mengatasi permasalahan mengenai kapasitas, ruang gerak dan sensorik.

Jadi kesimpulanya media pembelajaran ini difungsikan sebagai alat bantu komunikasi yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran, media ini dapat menjadi variasi bagi guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Jenis –jenis media pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa media pembelajaran yang di gunakan untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran seperti, media visual, media audio visual dan media audio (Pakpahan, n.d)

1) Media visual

Media visual merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat di lihat menggunakan indra penglihatan, ada 2 jenis media visual yakni: media 2 dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar serta media visual 3 dimensi yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi.

2) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan menggunakan indra pendengaran seperti suara lagu dan audio pembelajaran.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang terdiri dari gabungan media visual dan audio , media ini digambarkan sebagai

media gambar bergerak (video).

Jadi kesimpulanya media pembelajaran memiliki beberapa jenis dan bentuk seperti media visual(gambar , ppt dll), audio visual (video/animasi bergerak), dan audio) rekaman cerita dan rekaman materi).

e. Media Mind Mapping 3 Dimensi

1) Pengertian media lemari mind mapping 3 dimensi

Lemari merupakan suatu benda yang berfungsi untuk menyimpan sesuatu baik barang maupun kebutuhan sehari-hari, lemari/almari memiliki diameter panjang, lebar dan tinggi benda ini biasanya terbuat dari kayu, murtiplax atau plastic. Menurut Ginanjar Adhi (2019) menyatakan media pembelajaran mind mapping yang jika di terjemahkan dalam Bahasa Indonesia memiliki arti peta pikiran merupakan sebuah media yang di bentuk dalam menulis dan menyusun kalimat dengan bentuk yang kreatif agar mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi yang di sampaikan, setelah penulisan selesai sebuah gagasan tulisan akan di letakan di tengah kemudian gagasan pokok akan di letakan pada cabang penulisan yang akan di hubungkan oleh garis, dalam penulisan poin gagasan media mind mapping ini dapat bercabang lebih dari 1 sehingga pokok terkecil akan dapat di analogikan dengan baik.

Media *mind mapping* dapat menjadi salah satu media yang di rancang dengan cara memetakan sebuah informasi yang di buat

berbentuk grafis, media ini dapat di gambarkan dalam bentuk memetakan dengan menggunakan percabangan garis, gambar dan kata kunci di mana semua komponen ini akan saling berkaitan naik dari bentuk konsep dan ide utamanya (Ahmad, 2021). *Mind mapping* merupakan salah satu media yang berbentuk peta pemikiran yang dapat di gunakan siswa dalam mempermudah proses mencatat dengan kreatif, media ini dapat di katakan sebagai media yang kreatif karena pada proses pembuatanya *mind mapping* menggunakan imajinasi dan kekratifitasan dari pembuatnya (Fadhilaturahmi, 2017).

Media benda 3 dimensi adalah media yang berwujud nyata baik benda hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan maupun benda mati yang ada di lingkungan sekitar, benda ini dapat di jadikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada penerima dengan demikian benda 3 dimensi ini akan merangsang pikiran dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, media ini memiliki ukuran yakni panjang ,lebar dan tinggi sehingga akan semakin menarik jika di implementasikan pada sebuah pembelajaran (Jurnal et al., 2019)

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari pembahasan beberapa teori di atas media lemari *mind mapping* 3 dimensi merupakan media yang di gunakan untuk mempermudah siswa dalam menentukan poin –poin pembelajaran dalam bentuk benda 3 dimensi (konkreat) serta

penggunaan gagasan yang di sertai dengan kata kunci, sehingga dengan penggunaan media mind mapping 3 dimensi ini peserta didik akan dengan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang akan jauh lebih menarik dengan menggunakan benda nyata agar imajinasi dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

f. Langkah-langkah pembuatan lemari media *mind mapping* 3 dimensi:

- 1) Siapkan lemari yang terbuat dari murtiplax dengan panjang 80 dan lebar 20 serta tinggi 70 cm, bagian sayap pintu memiliki ukuran panjang 70 dan lebar 20, pada bagian pintu lemari memiliki ukuran panjang 70 dan lebar 40 cm.
- 2) Siapkan kotak isi materi sebanyak 5 kotak dengan panjang 15 x 15 cm di bagian atas lemari
- 3) Susun benda 3 dimensi yang akan di gunakan sebagai permainan teks prosedur yang terletak di bagian bawah lemari
- 4) Gunakan boneka dalam melakukan permainan teks prosedur.
- 5) Gunakan kata kunci dan kata perintah dalam menyusun teks prosedur.
- 6) Pada bagian sayap kiri pintu akan berisi kotak jawaban siswa dan sebelah kanan akan berisi kata kunci dan kalimat prosedur yang akan disusun.
- 7) Pada bagian pintu kiri akan berisi tata cara pemakaian media dan sebelah kanan akan berisi papan evaluasi yang akan di gunakan dalam akhir penggunaan media.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran *mind mapping* 3

dimensi memiliki 7 tahapan pembuatan dimulai dari, penyiapan bahan lemari, pendisainan stiker mind mapping , penyusunan materi mind mapping, penyusunan kartu kalimat rumpang, dan penyusunan benda 3 dimensi yang dikaitkan sesuai materi.

g. Karakteristik media *mind mapping* 3 dimensi

Penggunaan media *mind mapping* ini akan mempermudah siswa dalam menerima informasi mengenai materi yang di pelajari , dengan membaca ,menulis akan lebih efektif jika siswa menggunakan pemikiran media mind mapping, karakteristik media mind mapping ini dapat di lihat dari penyusunan infomasi yang di umpamakan seperti buku di perpustakaan yang disusun sesuai dengan kategorinya, hal itu juga yang akan di terapkan oleh otak manusia dengan mengelompokan informasi sesuai dengan genrenya sehingga akan lebih mudah memproses informasi yang masuk dengan baik (Dalam Nurhikmah Anwarr, 2021).

Karakteristik pada pengembangan lemari media *mind mapping* 3 dimensi dapat di gambarkan dengan bentuk media yang memiliki poin-poi peta pikiran dengan menghubungkan gagasan utama pada tengah media dengan cabang pemikiran, di tambah dengan benda 3 dimensi yang akan menambah imajinasi siswa dalam menggunakan media tersebut, proses pemetaan materi yang akan di pelajari , penyampaian informasi yang di sampaikan melalui peta pikiran 3 dimensi dapat dengan mudah di terima, di ingat dan digunakan peserta didik mengingat media ini sangat menarik.

h. Kelebihan dan kekurangan media lemari *mind mapping* 3 dimensi

Media pembelajaran lemari *mind mapping* 3 dimensi memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Media ini memiliki bahan yang kokoh dan tidak mudah rusak.
- 2) Media ini dapat memaksimalkan penggunaan logika pada otak kiri dan penggunaan imajinasi pada otak bagian kanan.
- 3) Menjadikan proses pembelajaran lebih hidup, menarik serta menyenangkan dengan bentuk media yang menarik.
- 4) Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam memperoleh informasi materi yang di sampaikan.
- 5) Dapat mengemukakan dan menyusun pendapat secara bebas.
- 6) Medianya sangat interaktif.
- 7) Dapat dengan lebih mudah menentukan gambaran materi dengan lebih jelas.

Kekurangan media pembelajaran *mind mapping* 3 dimensi antara lain sebagai berikut:

- 1) Memerlukan latihan sehingga siswa terbiasa dalam menggunakan media dengan berinteraksi langsung dengan media, pengarahan serta dorongan dari guru sangat di perlukan sehingga siswa akan lebih aktif,berfikir kritis dalam menyusun teks prosedur.
- 2) Memerlukan waktu yang lama untuk menghasilkan teks prosedur yang baik dan benar.
- 3) Media ini tidak mudah di bawa kemana mana sehingga penggunaanya di lakukan di dalam kelas atau lingkungan sekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran lemari *mind mapping* 3 dimensi yakni: kelebihan media ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan menyusun kalimat pada materi menulis teks prosedur sederhana , media ini mudah untuk di pindahkan kemana mana dengan 4 roda yang berada di bawah media, kekurangan media pembelajaran *mind mapping* 3 dimensi yakni: media ini memerlukan ruangan yang luas dan hanya dapat di terapkan dikelas 1.



5. Indikator Pengembangan Media Lemari *Mind Mapping* 3 Dimensi

Tabel 2.2 Indikator Pengembangan Media Lemaping 3 Dimensi

Indikator pencapaian peserta didik	Tahapan	Deskripsi kegiatan
Menggambar teks prosedur sederhana melalui pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. C2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru kelas 1 akan membuka media lemaping 3D 2. Gguru akan membacakan langkah penggunaan media. 3. Guru akan menunjuk siswa untuk membaca materi pada kotak mind maping. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pembelajaran menggunakan media lemaping 3 dimensi ini bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi teks prosedur serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan dan menyusun teks prosedur sederhana menggunakan benda 3 dimensi yang terdapat dalam media.
Mengembangkan teks prosedur sederhana pada pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. C3	<ol style="list-style-type: none"> 4. Pada tahap 1 permainan lemaping 3 dimensi siswa akan di ajak bermain dan bernyanyi untuk melakukan suatu kegiatan berupa permainan ular tangga 5. pada tahap 2 dan 3 guru akan menunjuk 6 siswa untuk memperagakan kegiatan sesuai tema untuk melengkapi teks prosedur dengan kartu tempel berdasarkan kata kunci. 6. Pada tahap 4 semua siswa di minta untuk menyusun teks prosedur sesuai dengan judul dan kata kunci yang di berikan 7. Semua jawaban akan di masukan kedalam kotak jawaban 	<ol style="list-style-type: none"> 2. selain itu penggunaan benda 3 dimensi akan semakin menarik minat dan antusias siswa dalam mengikuti materi pembelajaran, dikarenakan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media. 3. Kegiatan pembelajaran menggunakan media lemaping 3 dimensi ini bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi teks prosedur serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan dan menyusun teks prosedur sederhana. 4. Dengan adanya kalimat rumpang dalam media yang berpasangan dengan kata kunci akan mempermudah siswa dalam menyusun kata. .

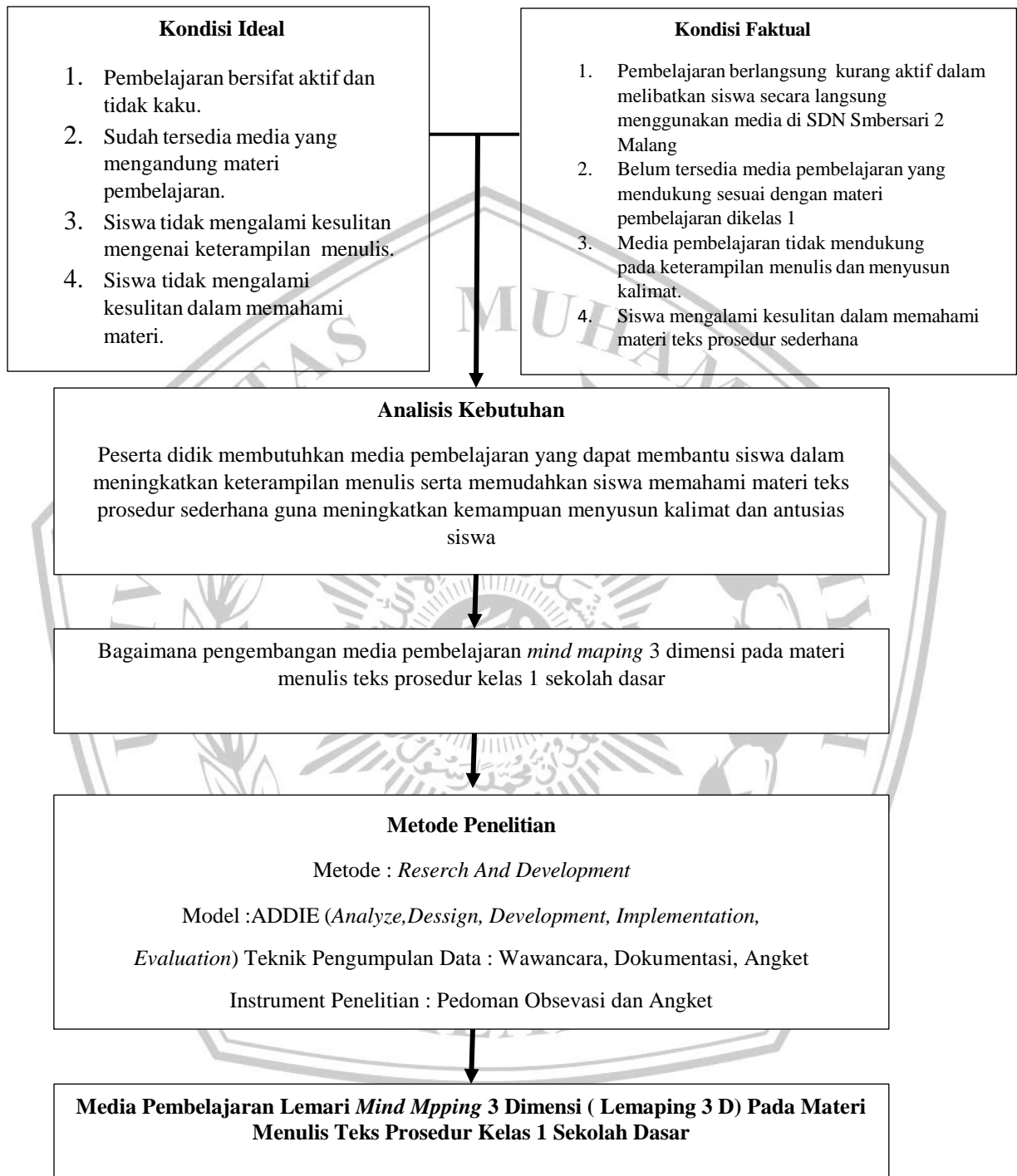
B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian terdahulu yang relevan sebagai referensi serta pendukung kerelavanan data yang dilakukan. ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pembahasan mengenai media *mand maaping*.

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

Nama peneliti & Judul	Persamaan	Perbedaan
Penelitian (NuruI IImiyah et al., n.d. 2023) Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Berbantuan Aplikasi Canva Muatan Pelajaran IPS Sekolah Dam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama sama melakukan penelitian pengembangan 2. Pengembangan media sama sama menggunakan mind mapping 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan aplikasi canva sedangkan skripsi peneliti menggunakan media 3 dimensi. 2. Penelitian ini penelitian ini menggunakan materi ips sedangkan penelitian skripsi menggunakan materi teks prosedur. 3. Penelitian ini berfokus pada kemampuan mengimpelemntasikan teknologi dan cara berfikir kritis siswa, sedang dalam penelitian skripsi penulis berfokus pada pengembangan media dengan kombinasi benda 3 dimensi dan permainan serta meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam menyusun kalimat
Penelitian yang di lakukan oleh oleh (Ratna Pratiwi & Widihastrini Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2020) "Pengembangan Media Pembelajaran PREZE Berbasis <i>Mind Mapping</i> (PREPIPING) Pada Muatan PPKN "	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama sama penelitian pengembangan . 2. Sama sama melakukan pengembangan media mind mapping. 3. Media di tujukan untuk mengkatkan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan materi ppkn sedangkan skripsi peneliti menggunakan materi teks prosedur. 2. Penelitian ini menggunakan kelas iv sebagai subjek sedangkan skripsi peneliti menggunakan kelas 1. 3. Penelitian ini menggunakan preze sebagai salah satu komponen medianya sedangkan penelitian skripssi peneliti menggunakan benda 3 dimensi . 4. Penelitian ini berfokus pada keefektifan media sedangkan skripsi peneliti berfokus pada pengembangan media serta peningkatan keterampilan menulis siswa
Penelitian (Nadilah et al., 2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Pada Keterampilan Membaca Berbasis 3DDikelas II Sekolah Dasar"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan lemari sebagai tempat penggunaan media. 2. Menggunakan benda 3. dimensi Sama-sama pengembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan keterampilan membaca sedangkan skripsi keterampilan menulis. 2. Penelitian skripsi menggunakan mind mapping sebagai objek penggunaan media 3. Penelitian ini di lakukan dikelas II sedangkan skripsi dikelas 1.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir