

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum Media berasal dari bahasa latin yaitu “Medius” dan bentuk jamak dari kata “Medium” yang artinya perantara atau pengantar. Media memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena media digunakan oleh guru sebagai pendidik untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada penerima yaitu peserta didik, sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran. Pengertian pembelajaran menurut (Purba, 2020) adalah kegiatan melibatkan seseorang dalam suatu usaha menerima ilmu pengetahuan, keterampilan, budaya, serta etika yang berasal dari beragam sumber dalam suatu proses belajar .

Media pembelajaran sebagai salah satu alat penunjang proses pembelajaran yang memiliki peran sangat penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Menurut (Amelia, 2019:3) Media pembelajaran di sekolah dasar adalah segala sesuatu benda, alat atau komponen yang dapat digunakan untuk penyalur informasi atau pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap proses kegiatan belajar yang mana disesuaikan dengan Tingkat usia dan karakter peserta didik siswa sekolah dasar yaitu rentan usia antara 7 sampai 14

tahun. Maka dari itu sebelum menentukan media pembelajaran perlu diperhatikannya karakteristik peserta didik terlebih dahulu karena media berpengaruh pada proses pembelajaran dimana, mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut (AD Melsa., 2022) Media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Dalam berbagai penelitian yang sudah dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan bahwa proses dan hasil belajar peserta didik akan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat yang digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan atau menyalurkan materi yang diajarkan kepada peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan mencapai tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Proses Pembelajaran akan berjalan lebih efektif apabila ditunjang dengan adanya media pembelajaran. Dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media untuk digunakan pada proses pembelajaran. Karakteristik media menurut (Sanaky, 2013), secara umum yaitu media pembelajaran identik artinya dengan kata keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang bisa diraba, dilihat, didengar, diamati, dengan panca indera.

Menurut Rima, dkk (Rima, 2016), karakteristik media pembelajaran meliputi: 1) tujuan pembelajaran yang terdefinisi dengan jelas, 2) penyajian materi pelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dituju, 3) kebenaran konsep yang disampaikan, 4) alur proses pembelajaran yang terstruktur dengan jelas, 5) petunjuk penggunaan yang mudah dipahami, 6) penyertaan apersepsi, 7) penyajian kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) kemampuan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) adanya evaluasi beserta hasil dan pembahasannya, 10) pengenalan awal yang menarik, 11) penggunaan gambar, animasi, teks, dan warna yang proporsional dan serasi, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah dipahami, dan 14) penggunaan bahasa yang dapat dipahami oleh siswa.

Sedangkan menurut (Arsyad, 2002), media memiliki tiga karakteristik utama. Pertama, ciri fiksatif, yang mencakup kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ini berarti media dapat menggambarkan peristiwa atau objek tertentu pada waktu tertentu dan dapat dipindahkan tanpa memperhatikan waktu. Kedua, ciri manipulatif, yang mengacu pada kemampuan media untuk mengubah atau mentransformasikan suatu peristiwa atau objek. Terakhir, ciri distributif, yang menggambarkan cara media disalurkan kepada sejumlah besar siswa dengan memberikan pengalaman yang hampir sama dengan peristiwa yang sebenarnya. Media distributif dapat berupa rekaman video, audio, atau disket.

Berdasarkan pandangan-pandangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya sendiri. Media yang dapat digunakan dalam proses belajar harus sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan. Setiap media harus memenuhi karakteristik yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif, ciri distributif. Pentingnya memperhatikan karakteristik tersebut saat memilih media pembelajaran karena akan berpengaruh pada kegiatan belajar peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk membantu proses interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar secara optimal. Menurut (Hamit et al., 2020), dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki dampak signifikan pada perkembangan psikologi anak selama

proses belajar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dengan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap ide-ide abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Selain dari perspektif psikologis, secara praktis, media pembelajaran memberikan beberapa manfaat lainnya, sebagaimana dijelaskan oleh (Karo-karo S & Rohani, 2018):

- 1) Media pembelajaran menyederhanakan penyampaian informasi materi, memudahkan proses belajar, dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat menarik minat siswa, memotivasi mereka, dan mendorong kemandirian dalam belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi ketergantungan pada indera, tempat, dan durasi dalam proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran memberikan paparan pada peristiwa actual di sekitar siswa, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi siswa dan guru dalam kegiatan belajar. Salah satunya bisa meningkatkan motivasi bagi siswa dalam belajar, pembelajaran lebih produktif, dan meningkatkan kreatifitas yang dimiliki oleh guru. Oleh karena itu, dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penting untuk menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermacam macam jenisnya yang dapat digunakan dan dijumpai dalam proses pembelajaran. Menurut (Rusman et al., 2012) media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan karakternya. Pertama, media visual, yang mencakup gambar diam dan bergerak. Kedua, media audio, yang mampu memicu respons siswa melalui suara. Ketiga, media audio visual, yang menggabungkan keduanya.

Adapun jenis jenis media pembelajaran menurut (Husein Batubara, 2022), media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan cara perolehannya. Pertama, media by utilization, yang merupakan media siap pakai seperti alat peraga dan benda nyata. Kedua, media by design, yang dapat dibuat atau dikembangkan oleh guru seperti video, modul, dan kartu.

Dari segi teknik pemakaian, (Purba, 2020) menyebutkan dua jenis media. Pertama, media yang dapat diatur, seperti film yang diproyeksikan dengan menggunakan alat seperti proyektor. Kedua, media yang permanen atau tidak dapat diatur seperti gambar, radio, dan lukisan.

Dari penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan, media pembelajaran secara umum terdapat tiga jenis:

- 1) Media audio, yang hanya bisa diterima oleh indera pendengaran seperti rekaman suara dan radio.
- 2) Media visual, yang dapat dicerna oleh mata seperti foto dan gambar.
- 3) Media audio visual, yang merupakan kombinasi antara media yang dapat didengar dan dilihat seperti video.

2. Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*)

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran. Menurut (Parker dan Roumell, 2020) Model pembelajaran merupakan sebuah rencana konseptual yang berfungsi sebagai arahan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran oleh guru merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk membuat peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, peserta didik lebih fokus dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang cocok dengan materi yang diajarkan guna memastikan efektivitas pembelajaran. Ada beberapa macam model pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*).

Pembelajaran kontekstual CTL (*Contextual Teaching And Learning*) pada awalnya telah dikembangkan oleh John Dewey pada tahun 1916 dari pengalaman-pengalaman tradisionalnya. Kata kontekstual berasal dari kata *context*, yang berarti “hubungan, konteks, suasana, keadaan”. Dengan demikian, kontekstual diartikan “yang berhubungan dengan suasana (konteks)”. Sehingga, CTL (*Contextual Teaching And Learning*) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu.

Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*) menurut (Purnama Nur Indah et al., 2023) merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi dan juga makna materi pembelajaran serta mengaitkan dengan konteks kehidupan mereka di lingkungan sehari-hari, model pembelajaran kontekstual ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan keterampilan yang dinamis.

Hal itu sejalan dengan pendapat (Herlina et al., 2021) dimana Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) dapat digunakan oleh guru pada aktivitas belajar mengajar sehingga mampu menciptakan keterkaitan yang bermakna dengan kehidupan nyata. Hal ini mengakibatkan peserta didik semakin rajin belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya, karena konsep materi pembelajarannya diperoleh dari pengalaman nyata peserta didik.

Sedangkan (Nababan & Sipayung, 2023) berpendapat bahwa CTL (*Contextual Teaching And Learning*) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan situasi didalam kehidupan nyata, sehingga siswa didorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) suatu model pembelajaran yang mempengaruhi siswa untuk berpikir aktif dan kritis dengan cara

mengaitkan materi pembelajaran dan kehidupan nyata, sehingga mudah di ingat dan di mengerti dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*)

Karakteristik model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) menurut (Landrawan dalam Hendra, 2021) mengemukakan bahwa “karakteristik model kontekstual (CTL) yaitu menekankan pada berpikir tingkat tinggi, transfer pengetahuan melalui disiplin ilmu, mengumpulkan, menganalisis, mensintesis informasi dan data dari berbagai sumber dan sudut pandang”.

Sedangkan Karakteristik CTL (*contextual teaching and learning*) menurut (Sanjaya dalam Pratami dkk, 2022) yaitu:

- 1) Pembelajaran adalah suatu proses pengaktifan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (*activating knowledge*).
- 2) Pembelajaran kontekstual merupakan belajar dalam rangka memperoleh dan memperluas pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).
- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), ialah pengetahuan yang dapat diperoleh bukan untuk dihafal saja namun pengetahuan ini untuk dipahami dan diyakini.
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*), ialah pengetahuan dan pemahaman yang ada harus bisa diaplikasikan dalam kehidupan nyata siswa.
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*).

Selain itu menurut (Singkey, Salamor, & Gaitte, 2021) karakteristik model kontekstual memiliki ciri khas yang membedakannya dengan model lainnya. Karakteristik tersebut adalah (1) kerjasama, (2) gotong royong, (3) kesenangan, kegairahan, (4) tidak membosankan (menyenangkan), (5) semangat belajar, (6) *blended learning*, dan (7) penggunaan sumber belajar yang aktif serta berbeda.

Dengan demikian dari pendapat beberapa ahli di atas penulis dapat menyimpulkan karakteristik model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*) meliputi adanya kerjasama, pembelajaran yang lebih bermakna, pembelajaran yang menyenangkan, siswa aktif, guru yang kreatif, sharing bersama teman, menggunakan berbagai sumber belajar dan menyertakan karya-karya hasil dari kerja siswa.

c. Langkah – Langkah Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*)

Menurut (Sulistiani, 2020) menyebutkan bahwa model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*) mempunyai beberapa langkah Langkah, yaitu :

a) *Modelling* (Pemodelan)

Modelling merupakan sebuah kegiatan pembelajaran keterampilan ataupun pengetahuan tertentu yang dimana terdapat suatu model yang bisa ditiru.

b) *Inquiry* (Menemukan)

Inquiry merupakan bagian inti dalam pembelajaran berbasis CTL. Adapun siklus *inquiry* mencakup: observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data, dan penyimpulan.

c) *Questioning* (Bertanya)

Questioning merupakan strategi yang paling utama dalam pembelajaran berbasis CTL. Kegiatan bertanya pada pembelajaran dapat dilakukan peserta didik untuk menggali informasi kepada guru apa yang telah diketahuinya, serta mengarahkan pada aspek yang belum diketahuinya.

d) *Learning Community* (Masyarakat Belajar)

Konsep *Learning Community* menganjurkan untuk hasil pembelajaran ini dapat diperoleh melalui kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar tersebut bisa diperoleh melalui “sharing” antar teman, antar kelompok.

e) *Constructivisme* (Konstruktivisme)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir CTL berupa pengetahuan yang tidak hanya tentang seperangkat fakta-fakta, persepsi, ataupun kaidah untuk diambil dan diingat saja, namun selanjutnya memberi makna melalui pengalaman konkret atau nyata. *Modelling* merupakan sebuah kegiatan pembelajaran keterampilan ataupun pengetahuan tertentu yang dimana terdapat suatu model yang bisa ditiru.

f) *Reflection* (Refleksi)

Reflection ialah respon yang berhubungan mengenai peristiwa, aktivitas, ataupun pengetahuan yang baru diterima oleh peserta didik.

g) *Assesment* (Penilaian)

Assesment merupakan proses penilaian ini yang dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan belajar dari siswa nya selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

d. **Kelebihan dan kekurangan Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*)**

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pengajarannya. Adapun menurut (Ester et al., 2023) kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran contextual teaching and learning adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan

- a) Suasana belajar akan lebih menyenangkan dan produktif.
- b) Peserta didik lebih peka terhadap lingkungannya.
- c) Peserta didik akan belajar vlebih bermakna dengan cara bekerja sama dengan temannya.
- d) Peserta didik akan menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pengalaman dan observasi mereka dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Peserta didikakan lebih siap untuk menangani tantangan yang biasanya muncul dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

- g) Sifat ingin tahu peserta didik akan berkembang dengan proses bertanya.

2. Kekurangan

- a) Guru harus lebih menguasai prosedur ilmiah.
- b) Waktu yang digunakan kurang efisien, sebab membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengaitkan tema dengan materi.
- c) Seringkali guru mendapat kesulitan dalam menciptakan kelas yang kondusif, terutama saat pembelajaran dilakukan di luar kelas, siswa akan sulit diatur.
- d) Membutuhkan pengawasan ekstra karena pada umumnya siswa memiliki sifat ingin tahu yang sangat besar.

3. Pengembangan Media pembelajaran

Pendidikan di Indonesia terus menerus berkembang dari masa ke masa mengikuti perkembangan zaman. Salah satu bentuk perkembangan pendidikan Indonesia di pengaruhi juga oleh Perkembangan teknologi. Beberapa tahun belakangan ini teknologi mengalami banyak perkembangan yang pesat. Dengan semakin berkembangnya bidang teknologi maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dalam pembelajaran di sekolah juga dituntut semakin untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif, seperti dalam penggunaan komputer dan laptop. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam bidang pendidikan. Menurut (Ponco Tri, 2021) Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, konseptual dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan.

Media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Herlina & Saputra, 2022) Media pembelajaran adalah peralatan fisik, yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Penggunaan media sangatlah penting, untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Saat proses pembelajaran guru akan sangat kesulitan dalam mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Selain itu media pembelajaran digunakan juga untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran tersebut.

4. Media Powerpoint Interaktif

a. Pengertian powerpoint interaktif

Kemajuan teknologi revolusi industri 5.0 memberikan hasil dampak pada dunia Pendidikan, salah satunya pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Banyak media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif yang dapat dibuat menggunakan *microsoft powerpoint*. Menurut (Luh et al, 2021) Microsoft powerpoint adalah perangkat lunak computer yang didesain lebih mudah

untuk menyiapkan materi dan menyajikannya secara efektif. Dalam penggunaannya powerpoint juga memanfaatkan proyektor dan LCD sebagai alat bantu.

Microsoft powerpoint akan menjadikan sebuah gagasan, ide maupun materi menjadi lebih menarik, jelas dan mudah dimengerti. Revolusi industry 5.0 membuat *Microsoft powerpoint* hadir dengan sejumlah fitur-fitur baru. Sebagian fitur-fitur baru merupakan hasil dari pengembangan fitur-fitur yang sebelumnya sudah ada dan Sebagian lagi merupakan fitur-fitur yang benar-benar baru. Kombinasi ini membuat *Microsoft powerpoint* semakin efisien dan dapat memenuhi berbagai kebutuhan. Menurut (Nugrahani & Winanto, 2022) *Microsoft powerpoint* memiliki desain khusus hyperlink, dan trigger serta suara yang bisa saling dipadu padankan sehingga terbentuklah media interaktif dalam sebuah presentasi.

Media interaktif yang dapat mempermudah peserta didik menerima materi dalam proses pembelajaran diantara seperti media powerpoint interaktif. Karena penggunaan media tersebut melibatkan audio dan visual peserta didik. Hal itu didukung dengan pendapat (Rukmana & Fitrihidajati, 2022) Power Point interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan seluruh elemen media seperti teks, gambar, suara dan video sehingga menarik serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena didukung oleh fitur-fitur yang tersaji. Media pembelajaran powerpoint interaktif tidak hanya mempermudah guru menyampaikan

materi ataupun peserta didik menerima materi saja, akan tetapi juga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kelas karena partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Dari beberapa pemaparan teori di atas, maka penulis menyimpulkan media Powerpoint Interaktif adalah media pembelajaran yang dalam penyajiannya terdapat slide yang berisikan format teks, gambar/objek, audio, video dan animasi.

b. Manfaat powerpoint interaktif

Powerpoint interaktif merupakan sebuah software yang memberikan banyak manfaat kepada para penggunanya. Asas dalam pembuatan powerpoint interaktif sendiri memang dirancang untuk mempermudah kegiatan presentasi dan dapat memberikan kesan bagi penggunanya. Media powerpoint interaktif juga menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Dewi & Manuaba, 2021) Siswa sangat antusias saat menggunakan media pembelajaran, karena tampilan media menarik dan mudah digunakan, teks jelas terbaca, pemilihan komposisi dan kombinasi warna yang serasi selain itu media didukung musik pengiring yang sesuai sehingga media dapat membantu siswa dalam memahami materi, serta media mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, menurut (Titin & Kurnia, 2022) juga berpendapat bahwa media powerpoint interaktif praktis digunakan dalam proses pembelajaran sehingga bisa membantu guru

dalam menyampaikan materi dan peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint memiliki banyak manfaat. Adapun beberapa manfaatnya adalah :

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi.
- 2) Memberikan suasana pembelajaran yang interaktif.
- 3) Memberikan suasana belajar yang kondusif.
- 4) Memberikan pengalaman pembelajaran lebih bermakna.

c. Kelebihan dan kekurangan powerpoint interaktif

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan ketika menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif. Menurut (Daulay et al., 2022) beberapa kelebihan dari PowerPoint interaktif adalah

- 1) Visualisasi menarik karena ada perpaduan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar, video atau audio.
- 2) Lebih menstimulasi siswa mencari tahu informasi lebih lanjut tentang bahan ajar yang disajikan.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.
- 4) Guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak mengenai bahan ajar yang sedang dibawakan.
- 5) Dapat disebar massal sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang kali.

- 6) Praktis, dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetic (CD/Disket/Flashdisk).

Selain itu berikut ini adalah kekurangan media pembelajaran powerpoint interaktif :

- 1) Menggunakan arus listrik sangat tinggi.
- 2) Hanya bisa digunakan di computer atau laptop dan hp yang hanya ada aplikasi Powerpoint.

5. Bahasa Indonesia

a. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Salah satu komponen penting dalam dunia Pendidikan adalah kurikulum. Saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka. Menurut (Rahayu, 2022) Kurikulum Merdeka adalah pendidikan yang berlandaskan pada hakikat pembelajaran, dimana setiap anak memiliki bakat dan minat yang unik. kurikulum merdeka tingkat sekolah dasar terbagi menjadi 3 fase. Fase A berada di kelas 1 dan 2, fase B berada di kelas 3 dan 4, dan fase C berada di kelas 5 dan 6. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah pada tingkatan sekolah dasar adalah mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut (Mubin & Aryanto, 2024) Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki 4 aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Keempat jenis keterampilan tersebut tentu saja

saling terkait satu dengan yang lainnya. Tanpa keterampilan tersebut, maka dalam memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang lain akan sia-sia apalagi di era gobalisasi seperti sekarang ini, yang banyak menuntut berbagai keterampilan.

b. Keterampilan Menyimak

Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik tidak hanya diajarkan ilmu tentang Bahasa saja, tetapi lebih diarahkan pada penguasaan 4 keterampilan yang dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu dari 4 keterampilan yang diajarkan adalah keterampilan menyimak. Menurut buku besar Bahasa Indonesia 2008:1350 disebutkan bahwa keterampilan menyimak adalah proses kegiatan memperhatikan secara keseluruhan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi untuk mengumpulkan informasi. Keterampilan menyimak peserta didik berbeda-beda, ada yang cepat dalam menyimak dan ada yang lambat dalam menyimak.

c. Materi Rambu Lalu Lintas

Keterampilan menyimak dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan konsentrasi yang tinggi dalam penerapannya maka dari itu keterampilan menyimak dikembangkan pada anak usia SD di kelas tinggi. Salah satunya pada kelas 4 mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi rambu lalu lintas. Pada materi tersebut sangat penting diajarkan pada anak sejak dini karena menjadi salah satu pengguna jalan. Rambu lalu lintas merupakan simbol tata tertib lalu lintas yang berguna sebagai

peringatan, larangan, perintah atau sebagai petunjuk bagi pengguna jalan. Menurut (Wulandari, 2020) Pelanggaran lalu lintas mayoritas disebabkan oleh pengemudi yang kurang memahami dan mematuhi rambu lalu lintas. Oleh karena itu, pengetahuan dan kesadaran disiplin lalu lintas harus diajarkan pada anak usia dini.

Pengenalan rambu lalu lintas perlu dikenalkan kepada anak-anak, sehingga ketika dewasa nanti mempunyai pengetahuan dasar ketika berkendara di jalan raya. Menurut (Direktorat Jendral Perhubungan Darat, 2020) Usia 7 – 13 tahun adalah usia anak sekolah umumnya pada anak kelas 1 sampai dengan kelas 6, dimasa ini ditandai pula dengan kemampuan koordinasi motorik halus. Hadirnya materi rambu-rambu lalu lintas pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 sekolah dasar menunjukkan pentingnya pendidikan keselamatan lalu lintas pada anak-anak. Sejak usia dini untuk pengetahuan keselamatan di jalan merupakan cara membentuk pola pikir dan karakter pada anak-anak dalam rangka membentuk persepsi dan paradigma masyarakat tentang keselamatan jalan.

Rambu lalu lintas yang diajarkan dikelas 4 terbagi menjadi 5 yaitu rambu perintah yang ditandai dengan warna kuning, rambu larangan dengan warna dasar merah, rambu peringatan dengan warna dasar kuning, rambu informasi dengan warna dasar hijau dan rambu larangan lagi akan tetapi berwarna dasar putih.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

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

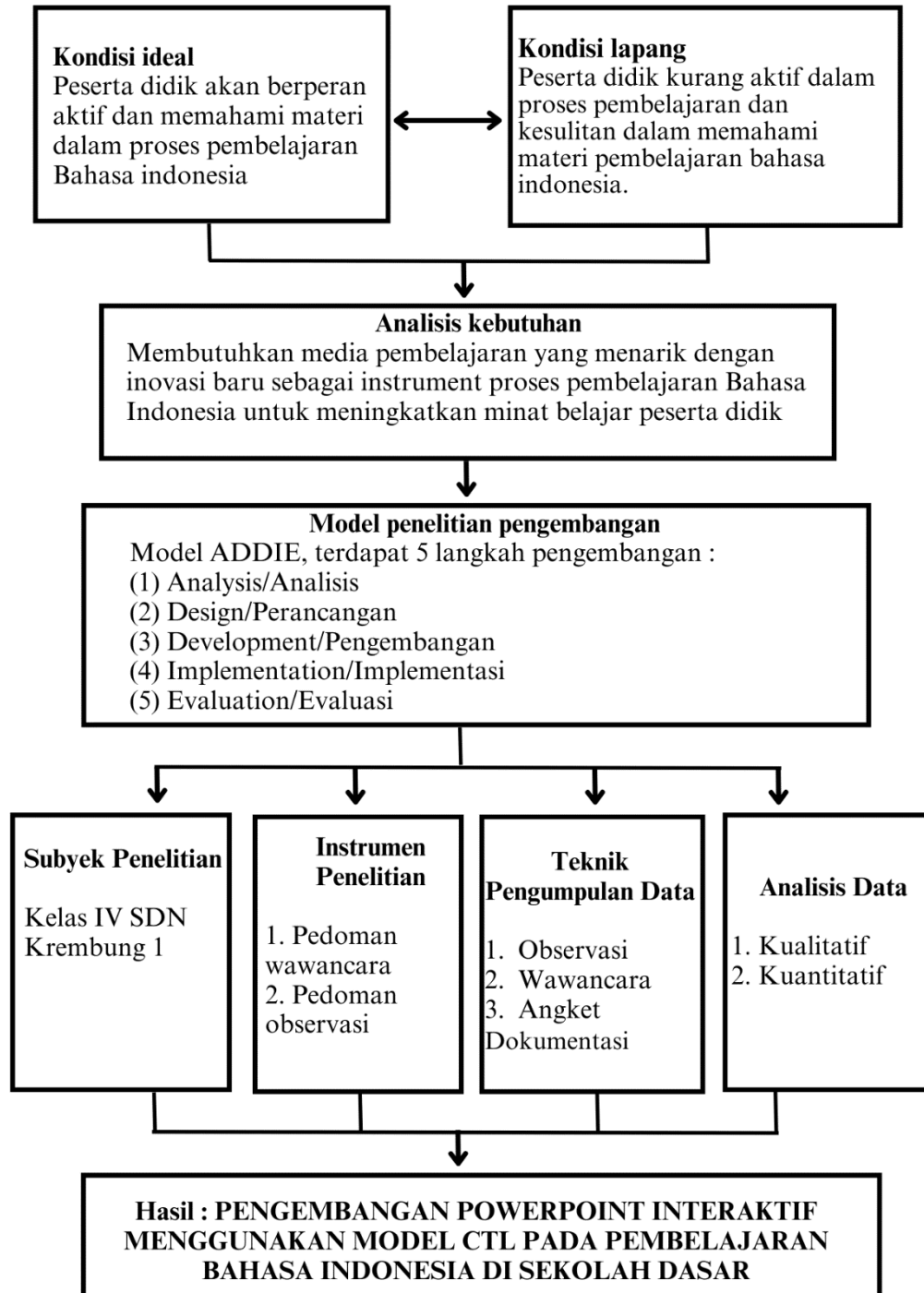
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Identitas Penelitian & Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Finda yunita arsyinta (2023) Pengembangan Media <i>PowerPoint Interaktif</i> berbasis kearifan lokal Malang dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD	1. Media pembelajaran yang dikembangkan sama-sama menggunakan Powerpoint Interaktif kelas 2. Jenjang Penelitian yang diambil sama-sama kelas IV SD	1. Kurikulum yang dinakan pada peneliti tersebut kurikulum K13 sedangkan kurikulum yang digunakan penliti adalah kurikulum merdeka 2. Materi yang diambil oleh peneliti tersebut mata pelajaran Tematik sedangkan peneliti membahas mata pelajaran bahasa Indonesia. 3. Media yang dihasilkan peneliti tersebut tidak ada audio sedangkan media yang dihasilkan peneliti terdapat audio.
2.	Rahma Wati (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 02 Girimoyo Malang	Media pembelajaran yang dikembangkan sama-sama menggunakan media pembelajaran Interaktif	1. Kurikulum yang dinakan pada peneliti tersebut kurikulum K13 sedangkan kurikulum yang digunakan penliti adalah kurikulum merdeka 2. Materi yang diambil oleh peneliti tersebut mata pelajaran Tematik sedangkan peneliti membahas mata pelajaran bahasa Indonesia. 3. Media yang dihasilkan didasari pembuatannya menggunakan adobe flash sedangkan peneliti menggunakan powerpoint saja.
3.	Pina Herlina (2022) Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.	1. Media pembelajaran yang dikembangkan sama-sama menggunakan Powerpoint Interaktif	1. Kurikulum yang dinakan pada peneliti tersebut kurikulum K13 sedangkan kurikulum yang digunakan penliti adalah kurikulum Merdeka

No.	Identitas Penelitian & Judul	Persamaan	Perbedaan
2.	Materi yang diambil sama-sama tentang Rambu lalu lintas	Materi yang diambil oleh peneliti tersebut sama-sama tentang Rambu lalu lintas	<p>2. Materi yang diambil oleh peneliti tersebut mata pelajaran Tematik sedangkan peneliti membahas mata pelajaran bahasa Indonesia.</p> <p>3. Media yang dihasilkan peneliti tersebut tidak ada audio dan video sedangkan media yang dihasilkan peneliti terdapat audio juga video.</p>



C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir