

BAB II

KAJIAN PENELITIAN

2.1 Kajian Teori

1. Konsep Pengembangan Media

Pendidik perlu untuk mengembangkan materi ajar menjadi bahan atau media ajar sesuai dengan kebutuhan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dalam upaya memudahkan guru mengajarkan materi untuk peserta didik. Kemampuan guru merupakan kemampuan pendidik dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban secara bertanggung jawab dan layak, atau diartikan kemampuan dan kewenangan pendidik dalam melaksanakan profesi kependidikannya (Shodiq, Zahro, 2018 :5).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Media pembelajaran dapat digunakan diberbagai cabang ilmu sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu karena media mempunyai posisi yang cukup penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran yang sudah ada kemudiandi rancang ulang guna membuat media lebih menarik dan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakanberbagai tahap rancangan sesuai dengan prosedur, guna menghasilkan mediapembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Sumarno, 2012:13). Dapat diartikan media pembelajaran merupakan alat untuk menyalurkan pesan dari pendidik terhadap peserta didik. Media yang digunakan merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi untuk tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran sehingga media itu disebut media pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sumanto, 2012).

Salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar. Media pembelajaran

dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi (Sukiman, 2012).

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Dikmenjur (Permendikbud, 2020:95) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan kemampuan mengumpulkan/mengidentifikasi, mengolah, menganalisis, merumuskan, mengevaluasi, mengembangkan, dan melakukan proses menurunkan model pembelajaran menjadi bahan ajar aplikatif yang digunakan untuk mendukung pembelajaran secara aktual sesuai dengan kebutuhan, karakteristik dan kondisi satuan pendidikan dan peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar berperan penting bagi guru dan peserta didik. Tanpa adanya bahan ajar yang lengkap, guru akan kesulitan untuk menjelaskan materi pembelajaran. Begitu juga dengan peserta didik, tanpa adanya bahan ajar peserta didik akan kesulitan belajar. Majid (2011:173) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar belajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Oleh karena itu bahan ajar merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan dan disusun secara sistematis dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien.

Menurut Prastowo (2013:306) dari segi bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam yaitu: 1) Bahan ajar cetak (*printed*). 2) Bahan ajar dengar (*audio*). 3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*). 4) Bahan ajar interaktif (audio, teks, grafik, animasi dan video). Pada penelitian ini peneliti mengembangkan salah satu bentuk bahan ajar yaitu bahan ajar cetak (*printed*) dengan menggunakan media kartu kata (*flashcard*).

3. Acuan Teoritik

a. Media

Media memiliki definisi yang luas dan digunakan dalam berbagai bidang. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan untuk memilih media yang tepat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Ketepatan memilih media sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman guru. Ragam media mulai dari media realia, media berbasis cetakan, media yang diproyeksikan, media audio visual, hingga media (sumber) pembelajaran berbantuan computer (PBK). Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah penjelasan isi pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan diterima atau ditangkap, disimpan dan digunakan oleh peserta didik melalui modul, video pembelajaran, artikel, buku pelajaran, majalah, koran dan sejenisnya. Hal serupa juga disampaikan Suryani dan Agung (2012) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang pelaksanaannya terkendali. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012). Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap saja.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.

Menurut Sanaky (2013) tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Masykur dkk., 2017). Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik (Wahid, 2018). Dengan demikian penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015 : 8) adalah sebagai berikut:

Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013 : 25) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013 : 23), dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan

psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Selain dari fungsi penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses belajar siswa. Manfaat media pembelajaran yang dinyatakan oleh Sudjana dan Rifai dalam Arsyad (2013: 28) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan. Dari pendapat di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu mengatasi kejenuhan siswa dan lebih menarik perhatian siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran.

c. Media Kartu Kata (*Flashcard*)

Media kartu gambar adalah media visual non terproyeksi untuk menyalurkan pesan dengan menggunakan indra penglihatan sehingga dapat memperlancar pemahaman, ingatan, minat anak, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. (Khusnul, 2015 :132). *Flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar dan tulisan, sehingga siswa mudah mencerna tulisan tersebut dengan dibantu gambar (Budi, 2017:213). Pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam belajar dan memudahkan untuk mengingat setiap gambar dan huruf yang terdapat pada *flash card*.

Media *flashcard* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara (Fransiska, 2018:89). Pendapat lain diungkapkan oleh Jarukhi dalam buku karangan lilis madyawati mengatakan

bahwa kartu bergambar merupakan sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan satuan gambar serta mewakili rentetan rentetan cerita, dapat berupa berbagai jenis seperti kartu gambar (Lilis, 2017:213). Karakteristik dari media flashcard sendiri adalah menyajikan pesan pesan/informasi terkait dngan gambar padasetiap katu yang disajikan. Penyajian informasi tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.

Beranjak dari pendapat pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu bergambar (*flashcard*) merupakan sebuah kartu yang bertuliskan kata ataupun gambar yang digunakan untuk membantu pembelajaran dan dapat menarik minat dan semangat peserta didik untuk mempelajari sesuatu, misalkan pada pembelajaran membaca permulaan. Azhar Arsyad dalam bukunya mengatakan “Media *flash card* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut”. Flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi oleh pendidik (Azhar, 2017:16).

d. Langkah – langkah Media Pembelajaran Kartu Kata

Sebelum memulai permainan flash card, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan flash card. Berikut langkah langkah penerapan kartu flash card kepada siswa yaitu: (Alamsyah dan Andi :211)

- a. Guru membagikan kartu flash card kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup. (bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah). Siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba-aba diberikan)
- b. Guru memberikan aba-aba dan siswa membuka kartu secara bersamaan.
- c. Siswa mencari barisannya berdasarkan kartu yang dipegangnya. (aktivitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa suara).
- d. Guru memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai.
- e. Guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan-barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya. Guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap

e. Manfaat Media Kartu Kata (Flashcard)

Manfaat dari media pembelajaran flashcard yaitu: (Fransiska, 2018:89)

- 1) Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam waktu cepat.
- 2) Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenalkan huruf kepada anak sejak dini.
- 3) Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis benda, binatang, buah, dan lain-lain

1.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang serupa yang dapat mendukung penelitian ini, diantara lain:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Tahun	Nama	Hasil Penelitian
1	2020	Ellsa dan Rahmawati	Desain pengembangan media Kartu Kata sudah sesuai dengan prinsip penyusunan media visual dan sesuai dengan SKL (Standar Kompetensi Lulusan) atau bahan ajar BIPA Tingkat A1
2	2017	Rumidjan, Sumanto dan Badawi	Produk media kartu kata dapat digunakan tanpa revisi sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD
3	2018	Nurgawati	Dari hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar bahasan Indonesia setelah menggunakan media kartu kata. penggunaan media kartu kata mempunyai pengaruh positif terhadap pembelajaran membaca pemahaman siswa.

- 1) Penelitian dari Ellsa dan Rahmawati (2020) dengan judul ‘ ‘*Pengembangan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing*’’. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan Kartu Kata sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan pada mahasiswa BIPA tingkat A1 di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan mengadaptasi model Sukmadinata, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode pencatatan dokumen dan wawancara yang kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa BIPA Tingkat A1 di Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun

ajaran 2019/2020. Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran Kartu Kata. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain pengembangan media Kartu Kata sudah sesuai dengan prinsip penyusunan media visual dan sesuai dengan SKL (Standar Kompetensi Lulusan) atau bahan ajar BIPA Tingkat A1.

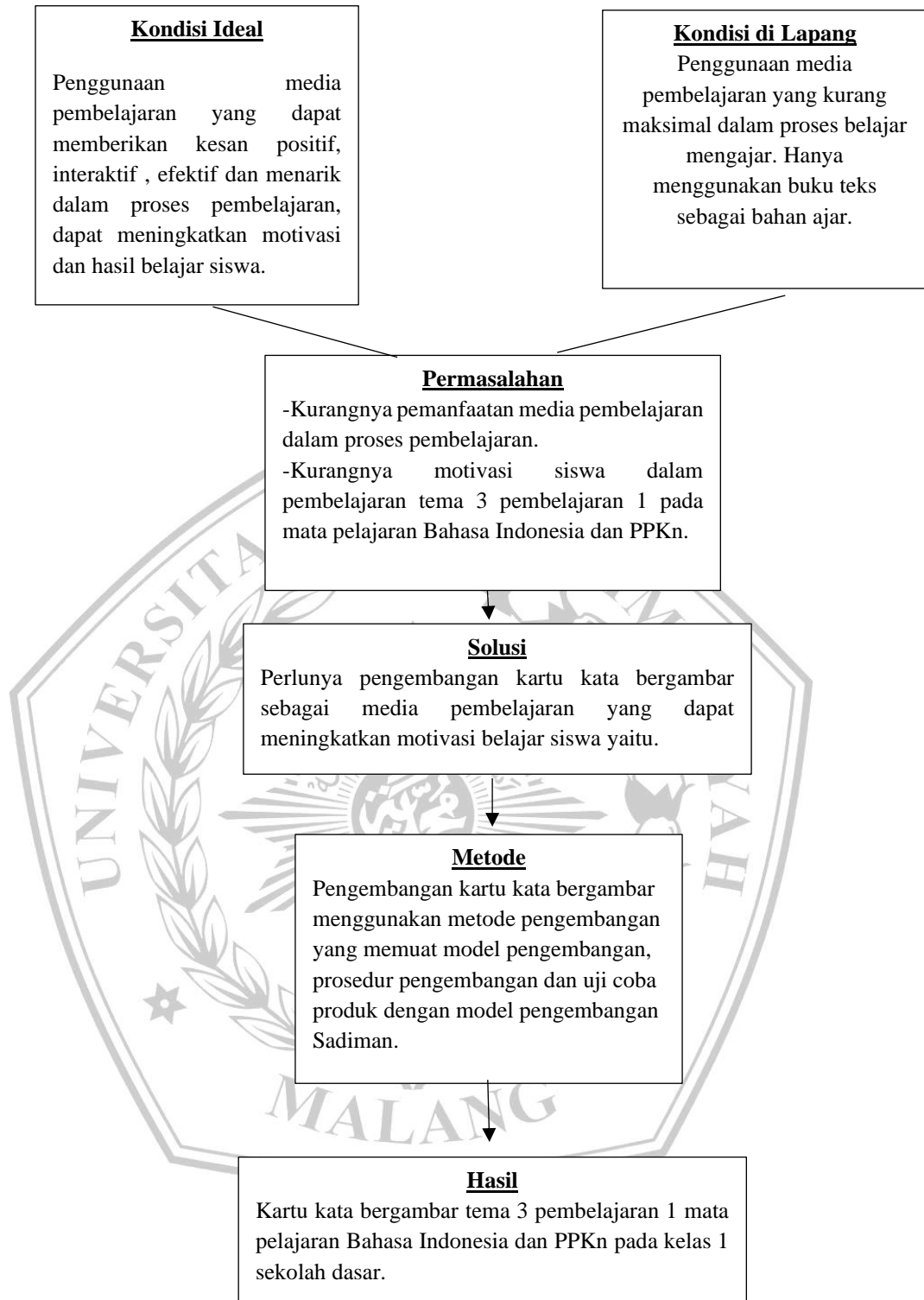
- 2) Penelitian Rumidjan, Sumanto dan Badawi (2017) yang berjudul “*Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SDr*”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan mengembangkan media kartu kata untuk membaca permulaan kelas 1 SD. Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut (1) Kesenangan 100%, (2) Keamanan 100%, (3) Kemudahan 100%, (4) Aspek bahasa 96,87%. Berdasarkan uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut (1) Kesenangan 94% (2) Keamanan 100% (3) Kemudahan 94% (4) Aspek bahasa 97,18%. Berdasarkan data yang telah diperoleh di atas maka produk media kartu kata ini dapat digunakan tanpa revisi sebagai salah satu alternatif pembelajaran pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.
- 3) Penelitian Nurgawati (2018) yang berjudul “*Kartu Kata sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman pada Murid Kelas 1 SDN 353 Kindang Kabupaten Bulukumba*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan membaca anak kelas rendah melalui penggunaan media kartu huruf, kartu angka dan kartu baca di SD 353 Kindang Kabupaten Bulukumba. Dari hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar bahasan Indonesia setelah menggunakan media kartu kata. Hasil ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas 1 dengan *pre test* yaitu 32,22 berada pada kategori sangat rendah dan skor rata-rata pada *post test* yaitu 84,89 berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata mempunyai pengaruh positif terhadap pembelajaran membaca pemahaman siswa.

2.3 Kerangka Pikir

Langkah pemanfaatan media KAKA pada kelas 1 SD dapat dilihat dari beberapa pengenalan huruf dan angka, pengenalan kata dan gambar, pengembangan kosakata, termasuk permainan edukatif serta memfasilitasi diskusi. Pemanfaatan kartu seperti ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Pastikan untuk memilih kartu yang sesuai dengan kemampuan dan minat siswa kelas 1 SD agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan peneliti bahwa media kartu kata merupakan media pengembangan pembelajaran yang dirasa menarik dan kreatif sehingga penggunaan media tersebut dapat menarik minat belajar serta memudahkan peserta didik dalam pemahaman tema 3 kegiatanku subtema 3 kegiatan sore dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas.





Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir