

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang berarti “medium”, yang dapat digunakan untuk merujuk pada perantara atau pengantar. Dalam hubungannya dengan instrumen pedagogis yang digunakan dalam kegiatan, asosiasi pendidikan nasional *Nasional Education Association* (NEA) menganggap media sebagai segala alat yang dapat digunakan, diamati, dipahami, dibaca, atau didiskusikan (Nurfadhillah, 2021). Menurut sadiman, media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan tersebut. Media merupakan kumpulan pendapat narasumber yang akan disajikan kepada khalayak. Pendapat-pendapat tersebut dapat berupa materi, opini, atau tujuan yang ingin dicapai oleh khalayak (Darmawan, 2020).

Menurut Heinich, media adalah alat yang digunakan dalam kegiatan komunikasi, seperti televisi, film, diagram, benda-benda cetak dua dimensi, komputer, dan infrastruktur (Hamid, 2020). Hamka menyatakan bahwa media edukatif adalah alat bantu, baik fisik maupun non fisik, yang secara otomatis antara tenaga pendidik dan peserta didik untuk memahami materi edukatif agar lebih efektif dan efisien. Hal ini membuat materi pembelajaran lebih cepat diserap oleh peserta didik dan mendorong mereka untuk melanjutkan pendidikan.

Menurut Azhar, media pendidikan adalah alat atau sumber yang berfungsi sebagai bahan instruksional di lingkungan siswa pada saat proses belajar, mendorong mereka untuk belajar (Audie, 2019). Satu hal yang tidak dapat sepenuhnya dijelaskan oleh bidang pendidikan adalah peran media dalam proses belajar dan mengajar. Setiap bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dianggap sebagai media pendidikan. Hal ini memungkinkan untuk mengekspresikan ide, perasaan, perhatian, dan keinginan penerima untuk belajar (Tafonao, 2018). Dengan demikian, pendidikan adalah sarana utama yang digunakan guru untuk memberikan pengetahuan, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan rentang perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan bantuan media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, yang akan mendorong mereka untuk menulis, berkolaborasi, dan membuat keputusan yang semakin sulit. Dengan demikian, media pembelajaran sendiri ialah kunci yang mempengaruhi suatu keberhasilan dalam berlangsungnya pembelajaran. Media yang digunakan merupakan sarana guru guna menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Dengan itu kegiatan pembelajaran di dalam kelas bisa menjadi inovatif dan menarik perhatian siswa di dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

## 2. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing, berikut merupakan beberapa jenis media beserta karakteristik yang dimilikinya (Jalius, 2016):

### a. Media Grafis

Media grafis adalah pengetahuan atau ilmu yang berhubungan dengan gambaran. Jika media grafis digunakan dalam pendidikan, maka dapat dijelaskan atau diuraikan dengan menggunakan fakta-fakta atau contoh-contoh yang jelas dan ringkas. Dengan demikian, media grafis dapat dinyatakan sebagai gambaran kata atau nilai numerik dengan ilustrasi yang rinci (Safei, 2007). Media grafis memiliki prinsip panduan dalam proses ini, yaitu menyampaikan informasi, baik positif maupun negatif, dengan menggunakan sarana visual sehingga menggunakan rentang indra penglihatan. Adapun ciri-ciri media grafis adalah sebagai berikut: pesan yang disampaikan bersifat interpretatif, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, harganya terjangkau dan mudah didapatkan serta digunakan.

Macam-macam grafis yang digunakan dalam pengajaran antara lain: diagram, gambar, bagan, tulisan, dan bahan lain yang masuk dalam dua dimensi. Media grafis berfungsi sebagai media penyebar informasi dan penerangan fakta-fakta yang jelas, dengan asumsi bahwa jika tidak digrafiskan, maka kemungkinan besar akan cepat diperbaharui atau dikoreksi. Desain grafis yang baik harus dapat meningkatkan daya imajinasi dapat bagi siswa. Daya imajinasi dapat ditingkatkan dengan menonjolkan dan meminimalkan alat bantu visual dan materi pendidikan. Ketika mendesain media grafis, perlu mempertimbangkan beberapa kriteria yang berbeda antara lain kesederhanaan, keterpaduan,

penekanan, keseimbangan garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.

b. Media audio

Prinsip-prinsip media audio-grafis adalah sebagai berikut: media menyampaikan informasi, baik verbal maupun nonverbal, melalui lambang-lambang pendengaran dan menafsirkan rangsangan pendengar. Keistimewaan media audio meliputi kemampuannya untuk mengurangi efek keterbatasan ruang dan waktu dengan cara yang tepat dan fleksibel bagi siswa. Siswa dapat mendengarkan dan membayangkan ulang informasi yang telah disampaikan kepada mereka sampai mereka memahaminya. Mereka juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memotivasi rekan-rekan mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Fitur-fitur ini sangat berguna dalam pendidikan musik dan pembelajaran bahasa.

Contoh media audio yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan yaitu *podcast*, kata yang diucapkan, atau bahkan radio. Meskipun hanya melalui indra pendengar saja, manfaatnya juga cukup signifikan. Penggunaan media audio dapat membantu siswa menjadi lebih bijaksana dan sadar diri.

c. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam ini berfungsi sebagai alat yang berguna untuk menganalisis data, misalnya dengan menggunakan proyektor. Media visual dan audio dapat digunakan untuk mempresentasikan proyek media campuran. Karakteristik dari media proyeksi adalah sebagai berikut:

Penyajian dapat dilakukan secara serentak kepada siswa, karena guru hanya dapat mengontrol penyajiannya. Objek yang

disajikan terkadang membutuhkan ruangan yang sedikit gelap agar presentasi visual terlihat jelas. Dapat menggunakan teknik animasi, warna, gerak lambat untuk menampilkan objek atau kegiatan tertentu, dan pengoperasiannya juga mudah karena dapat diulang-ulang, dihentikan, atau dipercepat atau diperlambat.

#### d. Media permainan dan simulasi

Media permainan dan simulasi merupakan permainan-permainan yang dapat menyampaikan materi sambil bermain dan cocok digunakan pada jenjang sekolah dasar. Karakteristik dari media tersebut yaitu: melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, peran guru terlihat samar karena lebih pada interaksi komunikasi guru dan siswa, dapat memberikan suatu feedback dengan langsung sehingga menerapkan konsep-konsep atau peran dalam situasi nyata, mampu mengatasi keterbatasan siswa yang sulit belajar dalam metode tradisional. Contohnya yaitu permainan ular tangga dan monopoli. Kedua media tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika (Helmanto et al., 2023). Bukan hanya itu, penerapan media tersebut juga dapat disesuaikan dengan materi lainnya yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa.

Sedangkan media yang akan dikembangkan didalam penelitian ini merupakan permainan yang bisa di mainkan oleh siswa dalam pembelajaran Indonesia yang alternatif dan mudah di pahami. Jenis media yang dikembangkan termasuk dalam jenis media permainan dan simulasi

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran ialah agar memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sebagaimana menurut Sudjana dan Rivai (Jalius, 2016) media terbagi menjadi 4 macam fungsi yaitu sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran bisa lebih membuat siswa tertarik sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Tercapainya penguasaan dan tujuan pembelajaran dikarenakan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak menonton
- d. Dapat membuat siswa aktif sehingga dapat mendengarkan, mengamati, mendemonstrasikan, dan ikut serta dalam proses pembelajaran sambil bermain.

Selain itu media juga memiliki fungsi dalam penyajian materi, salah satunya mempermudah guru agar memberikan informasi mengenai materi kepada siswa dan juga meningkatkan kualitas pengejaran. Sedangkan, bagi siswa memudahkan dalam memahami dan menerima materi yang telah disampaikan. Menurut (Qomarudin, 2021) adanya media pembelajaran tersebut sangat baik untuk membangun keaktifan komunikasi siswa. Selain itu, juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dari penjelasan tentang fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bertindak sebagai perantara antara pendidik dan siswa. ini memudahkan pemahaman materi dan merangsang imajinasi melalui penggunaan media tersebut. Terutama di

kelas 3 sekolah dasar, namun siswa cenderung cepat merasa bosan jika pembelajaran monoton dan tidak menarik perhatian. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar. Selain itu, dengan media yang menarik perhatian, diharapkan siswa akan lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.

#### **4. Media Vocabulary Recognition Board (Papan Pengenalan Kosakata)**

Papan Kosakata adalah salah satu media edukatif yang memiliki nilai inovasi yang cocok bagi pendidik dalam kegiatan belajar mengajar untuk kemampuan membaca siswa. Media edukatif yang diberi nama "Papan Kosakata" ini merupakan pengembangan dari media pembelajaran membaca yang sangat sederhana yang terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan di sekitar kita. Media dalam hal ini terbuat dari karton berlapis tiga berukuran 60 cm x 40 cm, dengan berbagai jenis kartu abjad huruf dan gambar di dalamnya. Menurut Dhieni (dalam Primadewi, 2021), media papan kosakata termasuk dalam kategori media visual, di mana siswa diharapkan mampu mentransformasikan teks ke dalam sebuah kerangka konseptual. Ada beberapa kekurangan dari penggunaan kosakata papan, di antaranya penggunaan media yang dapat membantu perkembangan otak kanan, meningkatkan kesadaran, dan membantu siswa dalam mempelajari kata-kata yang tepat. Tujuan dari penggunaan media kosakata adalah untuk membantu mereka yang masih kesulitan membaca agar menjadi lebih nyaman dalam mengubah huruf menjadi sebuah kalimat. Selain itu, media ini berfungsi sebagai salah satu alat utama untuk menilai kemampuan siswa dalam membaca, menulis, dan berbicara di depan umum untuk pertama kalinya.

## 5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

### a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa, bahasa yaitu sebagai alat komunikasi belajar bahasa artinya belajar berkomunikasi. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu mengembangkan pengetahuan, berpikir kritis, kreativitas, dan empati. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Menurut Ali (2020) pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran siswa untuk mengajarkan tentang penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu memberikan kemampuan kepada siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis serta menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

Menurut Nikmah, Setyawan, and Citrawati (2020) Belajar bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan situasi. Kemampuan berkomunikasi dengan jelas dinyatakan dalam bentuk dwibahasa. Keterampilan berbicara memiliki peran penting untuk mendapatkan manfaat dari percakapan yang dapat diterima. Keterampilan berbicara dapat menjadi tolak ukur dalam menilai keberhasilan dalam



pembelajaran bahasa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk mengajarkan siswa cara menggunakan bahasa yang baik dan benar. Pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan sebagai alat komunikasi untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter siswa. Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia memiliki prinsip-prinsip dalam pembelajarannya.

## **6. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Prinsip merupakan asas atau kebenaran yang menjadi dasar berpikir, bertindak dan sebagainya. Sedangkan Bahasa merupakan aspek yang begitu penting dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu pembelajaran sehingga siswa mampu belajar untuk mengetahui, belajar untuk belajar, belajar untuk mengerjakan sesuatu, belajar untuk memecahkan masalah, belajar untuk hidup bersama, dan belajar untuk kemajuan kehidupan.

Menurut (Oktaviani and Nursalim 2021) ada empat prinsip dalam pembelajaran bahasa Indonesia SD/MI yaitu prinsip kontekstual (nyata), prinsip integratif (terpadu), prinsip fungsional (fungsi), dan prinsip apresiatif (menyenangkan). Dari prinsip-prinsip yang ada semuanya memiliki tujuan yang sama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Menurut (Nasution et al. 2022) prinsip-prinsip ada empat yaitu prinsip kontekstual, prinsip integratif, prinsip fungsional, prinsip apresiatif. Prinsip kontekstual yaitu pembelajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan, prinsip integratif sendiri yaitu mengajarkan

kosakata yang bisa dipadukan dengan pembelajaran membaca, menulis dan berbicara. Begitu juga dengan prinsip yang lain memiliki arti tersendiri tetapi memiliki tujuan yang sama.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Indonesia memiliki beberapa prinsip. prinsip kontekstual (nyata), prinsip integratif (terpadu), prinsip fungsional (fungsi), dan prinsip apresiatif (menyenangkan). berbeda prinsip-prinsip tapi memiliki tujuan yang sama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.



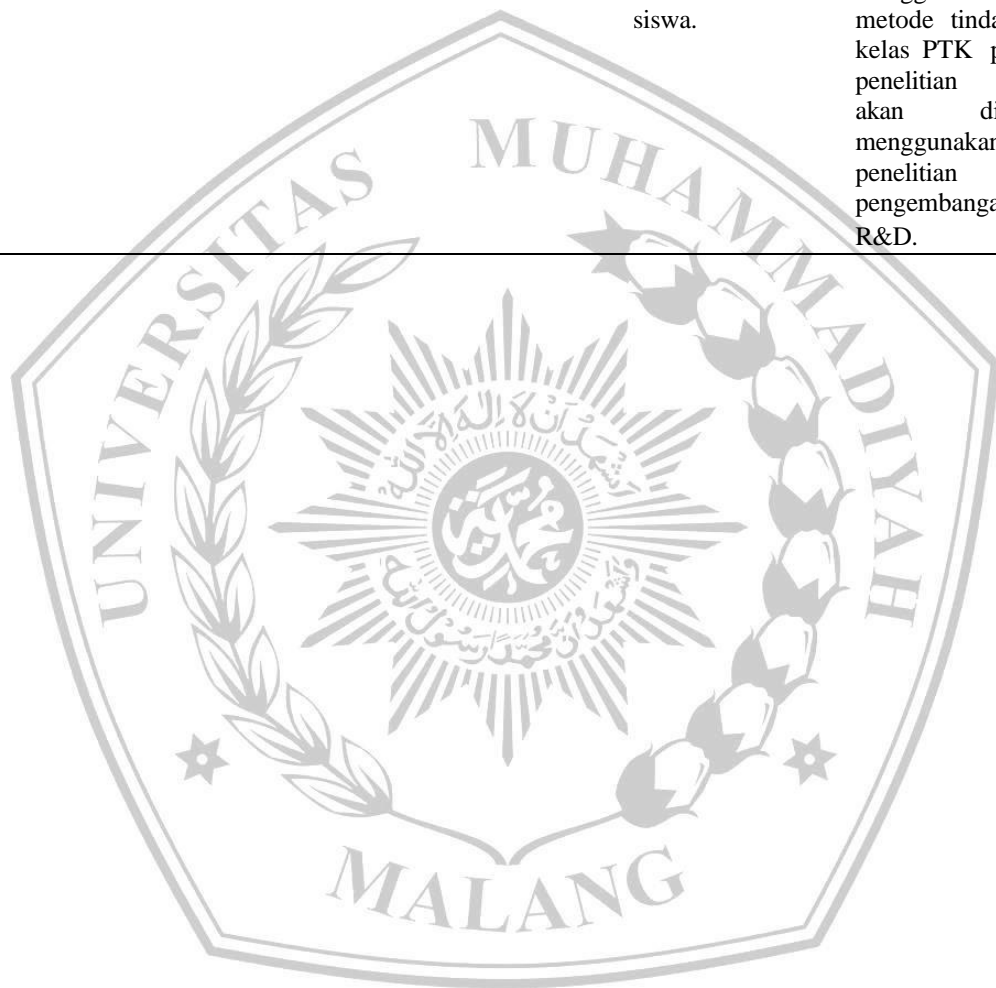
## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

**Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan**

No	Judul	Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Siswa.	Jamjam	Peran guru sangat penting dalam meningkatkan kemampuan pengasah kosakata bahasa Indonesia pada siswa. Guru harus memberikan bimbingan yang tepat pada siswa agar mereka dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia dengan baik. Guru juga harus menyediakan berbagai teknik dan strategi pembelajaran yang beragam agar siswa dapat menguasai dan meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mereka lebih baik.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan sudah terlihat dari judul yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi membaca agar siswa memahami dan menguasai kosakata bahasa Indonesia serta persamaan yang lainnya adalah batasan masalah tentang kemampuan penguasaan kosakata.	Perbedaan hasil penelitian ialah penelitian tidak menggunakan media untuk memecahkan masalah. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media sebagai pemecah masalah yang ada. Dengan kata lain penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode pengembangan.
2	Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan	Sigit Widiyarto	Hasil dari penelitian menyimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan media boneka tangan (Puppet Hand) sangat efektif pada peningkatan penguasaan kosakata, pemakaian media berpengaruh signifikan pada penguasaan kosakata.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengatasi masalah pada siswa yang belum bisa mengeja kata serta meningkatkan literasi membaca.	Perbedaan hasil penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan pendekatan teknik random sampling yang dimana merupakan jenis pengambilan sampel probabilitas dimana setiap orang diseluruh populasi terget memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan metode

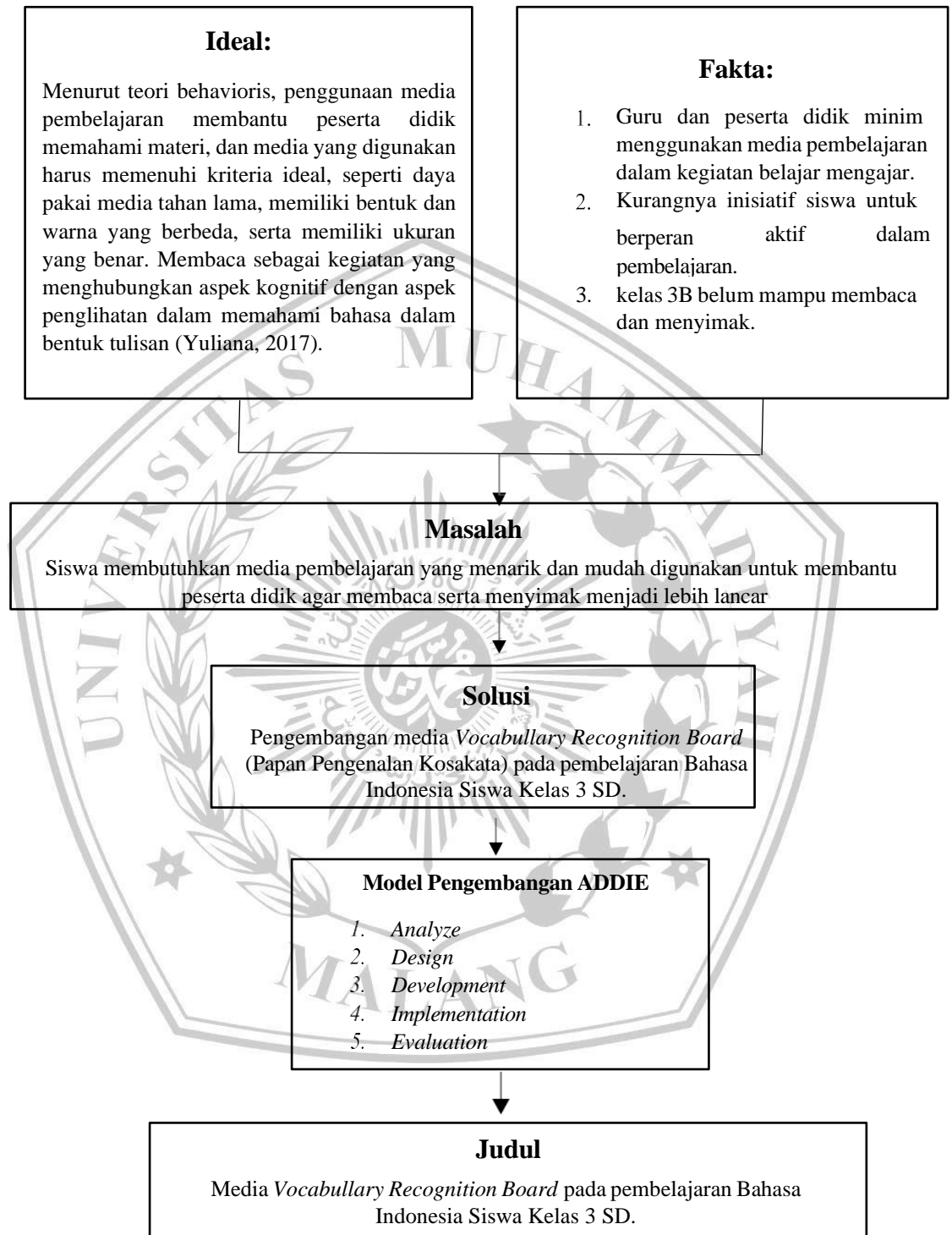
No	Judul	Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
					Pengembangan R&D
3	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata di Kelas III SDN 308 Rantau Suli.	Eka Filahanasari, et al.	Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran papan kosakata ini bisa dikembangkan lebih sempurna lagi dengan menggunakan cara yang baru agar siswa dapat mudah memahami pembelajaran	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu guna meningkatkan literasi membaca serta mengatasi masalah siswa yang belum bisa mengeja kata.	Perbedaan hasil penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode ADDIE yang dimana merupakan model pembelajaran yang bersifat umum sehingga sangat tepat dikembangkan dalam pembelajaran di kelas.
4	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Melalui Model Pembelajaran Langsung Bermedia Flash Card Pada Anak Kelompok A	Ifa Zumrotin Mas' sudah	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada siswa untuk ditunjukkan bahwa anak yang tidak aktif di kelas menjadi aktif misalnya dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa juga sudah tidak malu untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengatasi masalah pada siswa yang kurang bisa dalam memahami ejaan kosakata.	Perbedaan hasil penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian yang akan diteliti yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang merupakan penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan media flash card sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan media vocabulary recognition board.
5	Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Media Audio Visual	Nurul Fatekhah, et al.	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada siswa sudah terlihat cukup aktif dan penguasaan kosakata mulai berkembang dengan cukup baik		

No	Judul	Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			Setelah menggunakan audio visual.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengembangkan suatu media guna meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata serta meningkatkan literasi membaca siswa.	Perbedaan hasil penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan media audio visual sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan vocabullary recognition board serta penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas PTK pada penelitian yang akan diteliti menggunakan penelitian pengembangan R&D.



### C. Kerangka Pikir

#### Kerangka Pikir Penelitian dan Pengembangan



Gambar 2.2 Kerangka Pikir