

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran menurut (A. Kristanto, 2011) Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan dalam penyaluran pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang berisikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan oleh Arsyad (2017: 3) sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media merupakan perantara dalam proses komunikasi pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Adanya media pembelajaran membuat pembelajaran lebih jelas maknanya (Delora, 2019). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, maka dari itu bagi pendidik untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif menjadi hal yang sangat penting untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah tidak selalu benda mati, benda hidup seperti hewan, tumbuhan, dan manusia bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan pada proses kegiatan belajar yang berfungsi sebagai penyampai

pesan dari sumber ke penerima pesan yang mana penerima pesan dapat dengan memahami maksud (materi) (Delora, 2019).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Sehingga guru atau pendidik harus memilih media pembelajaran dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat. Pendidik harus memahami kebutuhan peserta didik dengan salah satunya menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana di kelas dirasa rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, dan dapat menumbuhkan minat belajar serta konsentrasi siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut (Yaqien, 2021) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan atau sekelompok orang. Ketiga fungsi tersebut diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi.

Media pembelajaran secara umum memiliki fungsi sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik dan menarik perhatian peserta didik. Menurut Warliah, W, dkk (2018:4) mengemukakan pendapat fungsi mediaterdapat 8 sebagai berikut :

1. Merangsang otak sehingga berfungsi secara optimal saat dilaksanakannya proses kegiatan pembelajaran
2. Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa yang didapatkan di sekitar lingkungannya

3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menafsirkan objek nyata yang terdapat di sekitar lingkungannya
4. Membantu pendidik dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kondusif, dan efektif
5. Meminimalisir waktu pada saat proses pemahaman siswa pada materi pembelajaran
6. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan proses kegiatan belajar yang bermakna
7. Membantu pendidik dalam menggabungkan komponen pembelajaran dengan pengalaman peserta didik yang didapat dari lingkungannya
8. Membantu siswa dalam menemukan suatu pernyataan yang abstrak sehingga dapat mengurangi miskonsepsi dalam proses kegiatan pembelajaran

Kesimpulan yang dapat ditarik dari paragraf diatas yakni fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat membantu peserta didik menggabungkan komponen pembelajaran dengan pengalaman peserta didik yang didapat dari lingkungannya sehingga terciptanya proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan kondusif.

c. **Manfaat Media Pembelajaran**

(Ningrum, 2020) mengemukakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar diantaranya: 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung

antara siswa dan lingkungan, serta kemungkinan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, 3) Mengatasi berbagai keterbatasan indera, ruang, dan waktu, 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, 5) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

(Y. D. Kristanto & Padmi, 2020) mengemukakan pendapat bahwasanya secara umum manfaat media pembelajaran merupakan memberikan gambaran kepada peserta didik sesuatu yang tidak nampak dilihat pada lingkungan sekitar sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini akan dirinci sebagai berikut:

1. Memahami suatu peristiwa atau benda yang telah terjadi pada masa lampau dengan menggunakan perantara berupa gambar, foto, slide, film, video yang bertujuan agar peserta didik mendapatkan suatu gambaran yang nyata terkait peristiwa/benda yang berhubungan dengan sejarah masa lampau.
2. Mengamati benda/peristiwa yang tidak dapat dikunjungi, baik karena jarak tempat yang jauh, berbahaya, maupun terlarang. contohnya kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alam semesta dan tata surya.
3. Mengidentifikasi gambaran secara jelas tentang suatu benda/hal-hal yang tidak dapat diamati secara langsung dikarenakan ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu kecil ataupun terlalu besar. Contohnya dengan menggunakan perantaraan media gambar siswa dapat mengetahui gambaran yang jelas tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran memiliki manfaat untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik dan pendidik sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif dan menghindari kegiatan pembelajaran yang memakan banyak waktu dikarenakan pembelajaran yang membosankan dan menjadikan peserta didik berperan pasif

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017: 29) mengungkapkan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu media hasil teknologi cetakan, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi komputer, media hasil gabungan antara teknologi cetak dan komputer. Salah satu media hasil teknologi cetakan adalah buku. Teknologi cetak sendiri merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis lainnya yang tercipta melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi berbentuk salinan cetak yang terdiri dari materi teks verbal dan materi visual.

Selanjutnya Arsyad (2017: 32) mengemukakan ciri-ciri teknologi cetak diantaranya sebagai berikut: 1) Teks dibaca secara linier, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang. 2) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif. 3) Teks dan visual ditampilkan statis (diam). 4) Pengembangannya sangat tergantung pada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual. 5) Berorientasi pada siswa. 6) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

Dapat disimpulkan bahwa media memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, penggunaan media pembelajaran berupa audio, visual ataupun audio visual bisa membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara mudah dengan disesuaikan kebutuhan pembelajaran dan kesesuaian karakteristik seluruh peserta didik di dalam kelas.

2. Media Pembelajaran Wayang Kata

a. Pengertian Media Wayang Kata

Wayang dalam kamus Bahasa Indonesia merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukkan. Wayang dimainkan oleh seseorang yang disebut dengan dalang. Menurut (Nuraini, 2022) mengemukakan bahwa wayang adalah gambar-gambar yang dilukiskan pada selembar kertas atau kain, gambaran dibuat dari satu adegan menyusul adegan lain.

Media wayang kata adalah media yang berbentuk huruf dari abjad a sampai z disertai gambar wayang dan diberi tangkai agar anak-anak bisa memegang seperti wayang dengan cara penggunaannya yaitu menyusun huruf menjadi sebuah kata untuk meningkatkan kemampuan membaca, memudahkan hafalan, dan menggugah minat peserta didik untuk belajar. Media ini juga digunakan untuk mengetahui seberapa peserta didik menghafal dan mengenal huruf abjad. Media wayang kata juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyusun huruf-huruf abjad, suku kata dan mengucapkan huruf-huruf yang disusun menjadi berbagai kata-kata sesuai gambar yang dipilih atau kata-kata yang ditentukan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa wayang kata adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang terbuat dari kertas yang berbentuk gambar atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakkannya.

b. Karakteristik Media Wayang Kata

Wayang kata merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak terutama pada membaca permulaan, karena media wayang ini mempunyai tampilan yang menarik, aman bagi anak, dan dapat dimainkan oleh guru maupun anak sesuai tahapan perkembangan anak.

Dengan adanya media wayang ini minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah wayang kata ini.

Kelebihan media pembelajaran wayang kata ini adalah aman digunakan untuk anak-anak yang duduk ditingkat rendah. Media ini dapat dibawa ke kelas, mudah didapatkan serta mudah digunakan.

Kekurangan media pembelajaran wayang kata adalah guru harus bersuara keras karena hal ini akan menghambat penyampaian pesan yang ingin disampaikan jika guru tidak bisa bersuara keras, guru juga harus bisa mengendalikan siswa, tidak hanya itu kekurangan media ini adalah hanya bisa digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah saja.

3. Keterampilan Membaca

Membaca ialah proses untuk teks maupun tulisan. Berdasarkan (Rumidjan et al., 2017) menyatakan bahwa “Membaca adalah kemampuan

dasar yang dimiliki oleh setiap siswa dan bersifat reseptatif atau terbuka.” Sedangkan menurut (Nadhiroh et al., 2022) menyatakan bahwa “membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa selain tiga keterampilan berbahasa yaitu berbicara, mendengarkan, dan menulis. Keterampilan membaca dianggap sangat penting untuk dikuasai siswa karena memberikan mereka pengetahuan baru”.

Tujuan membaca memang sangat beragam, bergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca, secara umum tujuan ini dapat dibedakan sebagai berikut: (a) Salah satu tujuan membaca ialah untuk mendapatkan informasi, (b) Ada orang-orang tertentu yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat. Mereka ini mungkin membaca karya para penulis kenamaan, bukan karena berminat terhadap karya tersebut melainkan agar orang memberikan nilai positif terhadap diri sendiri, (c) Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa, (d) Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapat kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.

Dari penjelasan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan membaca dan menafsirkan yang dimiliki oleh seseorang sejak dini yang nantinya dapat melatih pemahaman secara efektif.

4. Langkah-langkah Pemanfaat Media Wayang Kata

Adapun tata cara pemanfaatan media wayang kata, sebagai berikut :

- a. Peserta didik akan maju satu persatu sesuai urutan absen atau acak yang akan didampingi oleh guru.

- b. Peserta didik diberikan flashcard yang berisi kata atau guru akan memberikan sebuah kata
- c. Peserta didik menyusun wayang kata sesuai flashcard atau kata yang diberikan oleh guru
- d. Peserta didik mampu membaca kata yang telah disusun

5. Indikator Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kata

Tabel 2.1 Indikator Pengembangan Media Wayang Kata

Indikator pencapaian peserta didik	Tahapan	Deskripsi kegiatan
1. Peserta didik mampu merangkai huruf abjad menjadi sebuah kata (C6)	1. Guru memberikan LKPD untuk peserta didik yang sudah berisikan kegiatan yang akan dilakukan saat pembelajaran	Kegiatan menggunakan media wayang kata ini bertujuan untuk membantu peserta didik
2. Peserta didik mampu membuat kata dari media wayang kata (P3)	2. Peserta didik diminta untuk maju satu persatu secara bergantian atau sesuai dengan urutan absen	menggabungkan huruf menjadi sebuah kata, memberikan motivasi belajar yang menarik untuk peserta didik agar tidak bosan, serta membantu guru untuk memudahkan pembelajaran di kelas.
	3. Guru memberikan flashcard yang nantinya akan dipilih oleh peserta didik	
	4. Peserta didik mengambil satu flashcard yang sudah dipilih	
	5. Peserta didik menggunakan media wayang untuk menyusun kata yang sudah ada didalam flashcard	

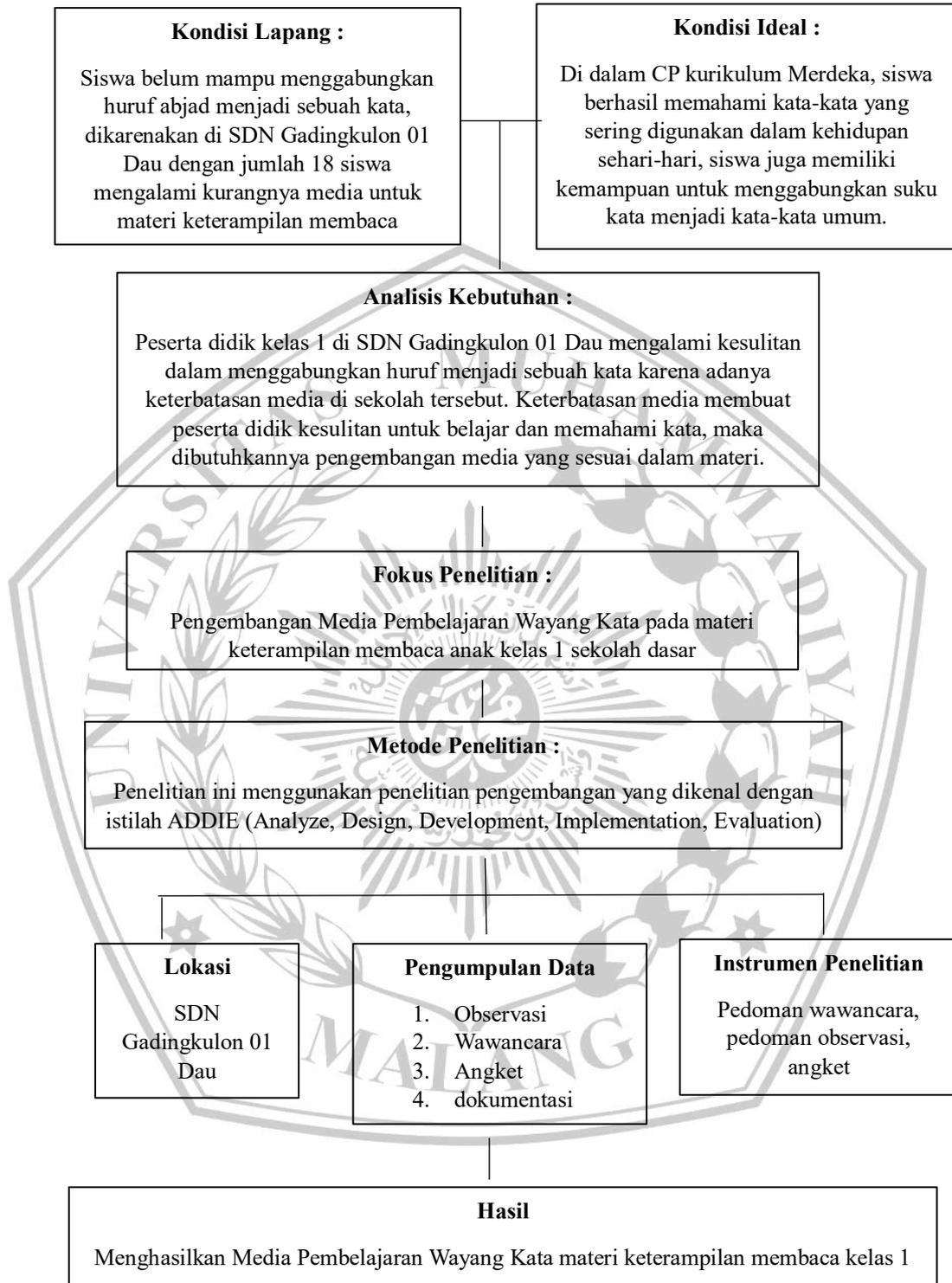
(Sumber : Olahan Peneliti)

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Tabel 2.2 Hasil Kajian Penelitian Yang Relevan

Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
Adha Dyah Ikasari (2014)	Efektivitas Penggunaan Media Wayang Kulit terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Kelas V SD Negeri Brongkol Godean Yogyakarta.	Perbedaannya dari penelitian terdahulu adalah menggunakan materi bahasa jawa sedangkan peneliti menggunakan materi Bahasa Indonesia .	Persamaan peneliti terdahulu dengan peneliti adalah sama sama menggunakan metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, tes, serta dokumentasi
Erika Nuraini (2022)	Pengembangan media wayang huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak	Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah cara penggunaan medianya yaitu hanya sebatas anak memilih 1 huruf lalu anak tersebut di suruh untuk menyebutkan huruf apa tersebut. Sedangkan peneliti cara penggunaan medianya yaitu anak menyusun huruf huruf menjadi sebuah kata.	Persamaan peneliti terdahulu dengan peneliti adalah sama sama menggunakan media wayang dalam meningkatkan kemampuan membaca

C. KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2.1 Hasil Kerangka Berfikir