

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Sardiman et al. (2018) menuturkan jika istilah media diambil dari bahasa Latin, maknanya yakni penghubung atau perantara. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat dalam mentransfer pesan atau menyebarkan informasi dalam proses pembelajaran. Keberadaan media sangat krusial karena tanpa adanya alat bantu ini, pengelolaan kegiatan pembelajaran akan menjadi kurang optimal. Media bersifat fleksibel karena dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan dalam beragam aktivitas belajar mengajar.

Hasan (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran utama dalam menyampaikan materi yang mengandung tujuan pembelajaran serta dapat dimanfaatkan selama berlangsungnya proses pendidikan. Media ini berfungsi sebagai pendukung dalam membantu peserta didik memperoleh wawasan, keterampilan, serta kemampuan baru.

Lebih lanjut, Milawati (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan sebagai jembatan antara pemberi materi (guru atau peserta didik) dengan penerima informasi. Tujuan dari pemanfaatan media pembelajaran

adalah mendorong minat belajar serta membantu siswa agar lebih efektif dan bermakna dalam mengikuti pembelajaran.

Didasarkan pada beberapa pandangan ahli tersebut, dapat ditarik simpulan jika media pembelajaran adalah sarana yang memuat informasi dan dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam menyajikan materi kepada siswa. Penggunaan media ini berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan, konsentrasi, serta motivasi belajar siswa.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Sarana pembelajaran memegang peran krusial dalam dunia pendidikan. Fungsi media pembelajaran yakni sebagai alat perantara komunikasi sepanjang prose pembelajaran. Ramli (2015) mengelompokkan fungsi media pembelajaran ke dalam tiga aspek utama.

Pertama, membantu pendidik dalam mengatasi keterbatasan dan kendala selama proses mengajar. Dengan pemanfaatan media yang tepat, penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif, sehingga penggunaan waktu menjadi lebih efisien dan beban pengajaran bagi guru dapat berkurang.

Kedua, menyokong peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan berbagai jenis media yang dipilih secara cermat dapat mempercepat daya serap siswa terhadap informasi yang diberikan.

Ketiga, meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan media yang selaras dengan kebutuhan materi ajar akan membuat proses belajar lebih optimal serta berdampak positif pada hasil yang dicapai oleh peserta didik.

Sudjana dan Rivai (2015) menguraikan fungsi utama media pembelajaran, yaitu:

1. Berperan sebagai alat bantu dalam terciptanya pembelajaran yang lebih efektif.
2. Mendukung jalannya proses pembelajaran agar lebih sistematis.
3. Membantu menarik perhatian siswa agar lebih fokus dalam mengikuti pelajaran.
4. Mempercepat pemahaman siswa dan mempermudah mereka dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik.
5. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga lebih bermakna.
6. Menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Didasarkan pada beberapa pandangan ahli tersebut, dapat ditarik simpulan jika media pembelajaran berperan dalam membantu pendidik serta peserta didik mencapai proses belajar yang lebih efektif. Dengan pemilihan media yang menyesuaikan materi ajar, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu keunggulan dalam penerapan sarana edukatif, menurut Reiser dan Dick, adalah kemampuannya dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampaian informasi yang esensial guna mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Tak hanya itu, penggunaannya juga mampu menarik minat siswa maupun membangkitkan rasa penasaran mereka pada pembelajaran (Hasan, dkk, 2021).

Menurut Arsyad (2015), pemanfaatan sarana edukatif memiliki beberapa kegunaan, di antaranya:

- 1) Mampu meningkatkan pencapaian akademik peserta didik dengan menyajikan informasi dan wawasan secara lebih jelas, sehingga mempermudah mereka dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Dapat mengarahkan atensi peserta didik selama proses belajar, sehingga mereka lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi, serta mengembangkan potensi sesuai dengan minat dan bakatnya.
- 3) Menyediakan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh peserta didik.

Didasarkan pada beberapa pandangan ahli tersebut, dapat ditarik simpulan jika penerapan sarana edukatif dalam pembelajaran berperan dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik, menarik minat

mereka terhadap materi yang diajarkan, meningkatkan motivasi belajar, serta membangkitkan rasa penasaran mereka.

## 2. Media *Roulette Bingo*

### a. Pengertian

*Roulette Bingo* merupakan media pembelajaran inovatif yang mengombinasikan unsur permainan *Roulette* dan *Bingo* dalam satu konsep. *Roulette* sendiri merupakan pengembangan dari permainan roda putar yang populer secara global, terutama dalam dunia hiburan, yang sering disebut sebagai permainan "roda kecil."

Permainan *Roulette* memiliki elemen utama berupa simbol dan jarum penunjuk. Isi dari *Roulette* dapat disesuaikan dengan berbagai pertanyaan yang terkait dengan simbol atau warna yang terdapat pada roda. Menurut Andoko (2018), *Roulette* adalah alat berbentuk lingkaran yang dapat berputar dan digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif.

Sementara itu, *Bingo* berdasarkan penjelasan Silberman (dalam Dinar dan Vicky, 2016), merupakan permainan yang menggunakan kartu berisi tabel angka, di mana peserta yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dalam pola garis diagonal, vertikal, atau horizontal akan keluar sebagai pemenang dan memperoleh skor.

Pengembangan media *Roulette Bingo* menggabungkan dua media *Roulette* dan *Bingo*. Media *Roulette Bingo* ini digabungkan untuk menarik peserta didik dalam mempelajari materi, yaitu peserta didik dapat menentukan materi dan soal yang akan dikerjakan dari memutar

*Roulette*, setelahnya dapat mencoret nomor pada lembar *Bingo* sebagai tanda bahwa telah menyelesaikan materi dan soal tersebut. Media *Roulette Bingo* ini berbentuk lingkaran yang dapat diputar untuk menentukan materi dan soal nomor berapa yang akan peserta didik baca dan kerjakan. *Roulette* ini terbuat dari kayu mdf 6 mm dengan ukuran diameter 30 cm yang akan berisikan 25 nomor, serta lembar *Bingo* berukuran a4 yang akan dituliskan nomor secara acak oleh peserta didik. Peserta didik harus mengumpulkan lima titik vertikal, horizontal secara berderet dalam kartu *Bingo*, melalui cara menjawab soal yang ditentukan dari memutar *Roulette*, jika peserta didik telah menjawab dengan benar dan mengumpulkan 5 titik vertikal, horizontal maupun diagonal maka mereka berteriak "*Bingo!*".

Adapun prosedur permainan *Roulette Bingo* antara lain:

- 1) Setiap kelompok dibagikan lembar *Bingo*, lalu menuliskan nomor 1 sampai 25 pada lembar *Bingo* secara acak,
- 2) Kelompok dengan urutan terlebih dahulu dapat memutar *Roulette* untuk menentukan nomor soal yang akan dijawab
- 3) Peserta didik bersama kelompok membaca dan memberikan jawaban kartu soal sesuai nomor yang didapatkan kelompok, jika kelompok tersebut benar dalam menjawab soal yang diberikan maka dapat mencoret nomor yang terdapat di lembar *Bingo*.
- 4) Apabila suatu tim berhasil menjawab lima pertanyaan dengan tepat dan telah menandai angka pada lembar *Bingo* dalam pola lurus, baik

secara mendatar, tegak, maupun menyilang, maka tim tersebut dinyatakan sebagai juara dengan meneriakkan kata “*Bingo!*”.

Kesimpulan berdasarkan pendapat ahli di atas, media *Roulette Bingo* adalah gabungan dari media *Roulette* dan lembar *Bingo*. Media *Roulette Bingo* ini berbentuk lingkaran yang dapat diputar untuk menentukan materi dan soal nomor berapa yang akan peserta didik baca dan kerjakan. Prosedur cara menggunakan media *Roulette Bingo* yaitu, peserta didik harus mengumpulkan lima titik vertikal, horizontal atau diagonal secara berderet dalam lembar *Bingo*, dengan cara menjawab soal yang ditentukan dari memutar *Roulette* dengan benar.

#### **b. Manfaat Media *Roulette Bingo***

Seperti halnya sarana edukasi lainnya, media *Roulette Bingo* memiliki beragam kegunaan dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan pendapat Sunardin (2022), media *Roulette* memberikan sejumlah keuntungan, antara lain:

- 1) Mudah dirancang serta diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menarik perhatian peserta didik karena menggunakan kombinasi warna yang beragam.
- 3) Mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran.
- 4) Mengajak siswa agar mau terlibat dalam pembelajaran.
- 5) Menjadikan suasana belajar lebih dinamis dan menghindari kesan monoton yang dapat menimbulkan kejenuhan.

Sementara itu, menurut Oktaviani dkk. (2019), manfaat media *Bingo* dalam pembelajaran mencakup:

- 1) Membantu menciptakan interaksi yang positif antara siswa dengan pendidik.
- 2) Mendorong sikap saling menghargai serta mengembangkan toleransi terhadap pendapat orang lain.
- 3) Mewujudkan suasana belajar yang lebih mengasyikkan serta menghindari kebosanan.

Berdasarkan beberapa manfaat di atas tersebut, setiap media pembelajaran mempunyai manfaat-manfaat pada proses pembelajaran. Manfaat media *Roulette Bingo* dapat dirasakan oleh peserta didik maupun guru. Penggunaan media *Roulette Bingo* ini memudahkan guru menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, menarik dan tidak monoton bagi peserta didik.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Roulette Bingo***

Media *Roulette Bingo* mempunyai kelebihan dalam memotivasi murid diajak agar lebih aktif selama belajar. Media *Roulette Bingo* ini dilengkapi dengan panduan penggunaan serta tampilan warna yang memikat, sehingga dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi. Kekurangan dari media *Roulette Bingo* ini adalah materi yang digunakan dalam media ini bisa beragam, tidak hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Secara teknis, menurut Syamsiah, Nur (2016), bahasa merupakan kumpulan kosakata yang dihasilkan melalui organ artikulasi dan memiliki makna tertentu. Namun, dalam praktiknya, bahasa terdiri dari sistem simbol suara yang memungkinkan individu untuk saling berkomunikasi. Dengan demikian, bahasa memiliki dua unsur utama: sistem simbol bunyi dan maknanya.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya yang bertujuan untuk mengubah perilaku menjadi lebih positif. Peran pendidik adalah menciptakan lingkungan yang kondusif agar perubahan perilaku tersebut dapat berlangsung secara optimal. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam masyarakat melalui sistem simbol suara yang memiliki makna. Oleh karena itu, pembelajaran juga didefinisikan sebagai upaya sistematis dari pendidik saat membimbing peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka (Ubabuddin, 2019).

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yakni interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mengasah keterampilan berbahasa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan juga disesuaikan dengan kebutuhan serta

ketertarikan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagaimana tercantum dalam Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006, adalah untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berbahasa yang optimal.

Beberapa sasaran utama dalam pembelajaran ini meliputi:

- 1) Berinteraksi secara efektif dan efisien sesuai dengan norma yang berlaku, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.
- 2) Menghormati serta merasa bangga dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu dan identitas nasional.
- 3) Memahami serta menerapkan Bahasa Indonesia dengan benar dan inovatif dalam berbagai konteks komunikasi.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk mengasah kemampuan berpikir, mengembangkan kecerdasan emosional, serta memperkuat keterampilan sosial.
- 5) Menikmati serta memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan, memperkaya moral, serta meningkatkan keterampilan berbahasa.
- 6) Menghargai dan melestarikan sastra Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dan kekayaan intelektual bangsa.

Menurut Hartati (2015), tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup beberapa aspek berikut:

- 1) Peserta didik menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- 2) Peserta didik memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
- 3) Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- 4) Peserta didik memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- 5) Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Melalui beberapa pandangan ahli tersebut, ditarik simpulan jika pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk memperlengkapi peserta didik dengan keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan yang baik. Selain itu, tujuan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan, memperkuat nilai moral, serta mengembangkan keterampilan berbahasa secara lebih optimal.

### **c. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

*Media Roulette Bingo* ini digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Materi pembelajaran Bahasa

Indonesia yang dipergunakan dalam pengembangan media *Roulette Bingo* yakni:

**Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik mampu menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis	Menganalisis gagasan ide pokok dan ide pendukung paragraf dari teks bacaan informatif.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan pendukung dalam teks bacaan (C1).</li> <li>2. Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat membedakan ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks (C2).</li> <li>3. Melalui kegiatan diskusi bersama kelompok, peserta didik dapat menganalisis ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (C4).</li> <li>4. Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama kelompoknya, peserta didik menuliskan ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (P1).</li> <li>5. Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama kelompok, peserta didik dapat mempresentasikan hasil penyajian ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan (P3).</li> </ol>

Sumber: Kemendikbudristek BSKAP (2022) diolah oleh peneliti

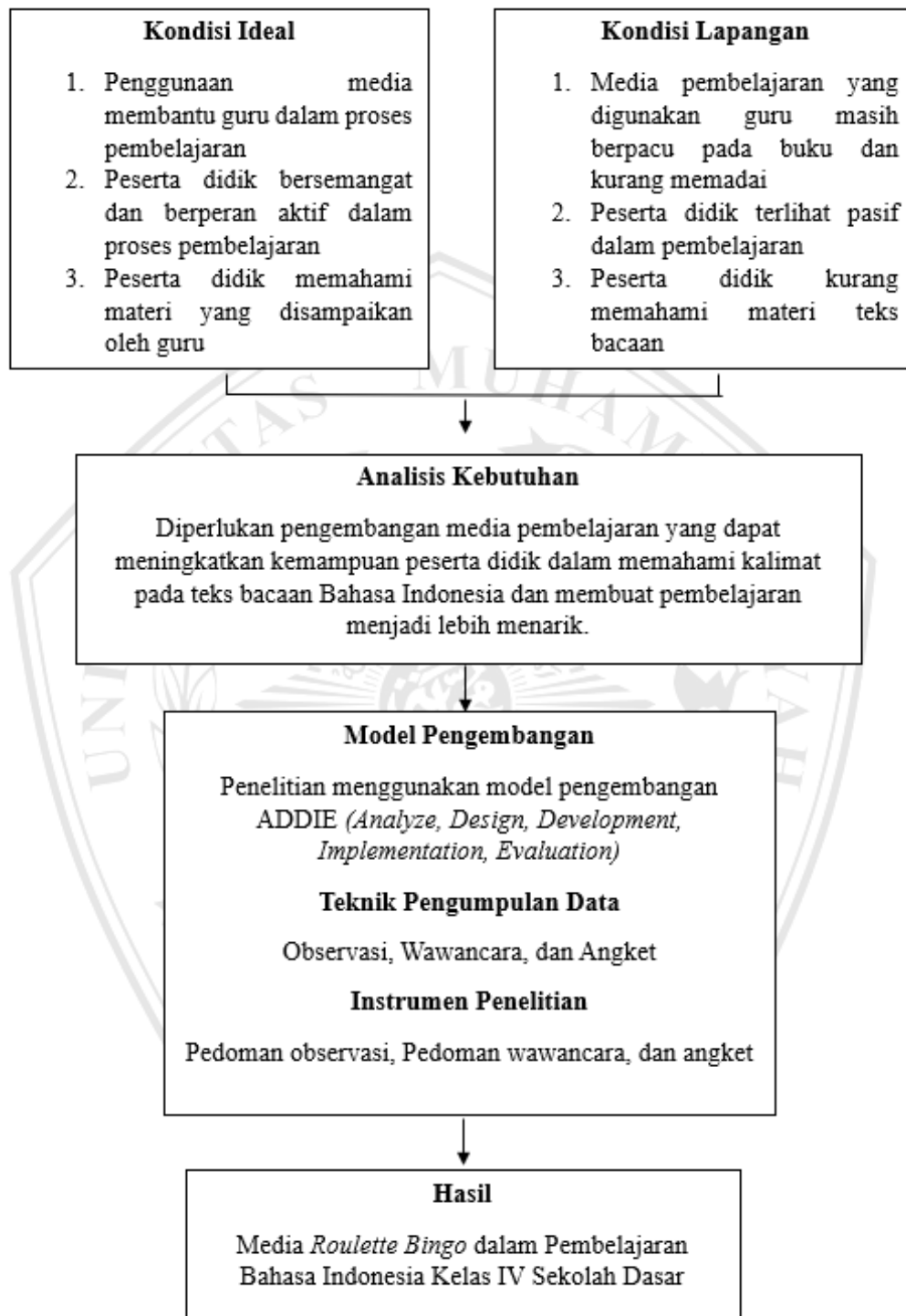
## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, bertujuan untuk mendukung pelaksanaan penelitian saat ini. Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, sebagai berikut.

Tabel 2. 2 Penelitian Relevan

No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Sunardin (2022) Pengembangan Media <i>Roulette</i> Berbasis Saintifik Pada Mata Pelajaran IPS Peserta didik Kelas IV di SDN Petir 4 Kota Tangerang	Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, menunjukkan media ini termasuk kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 3,40. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media <i>Roulette</i> memiliki kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 3,29.	Mengembangkan media <i>Roulette</i> , subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD, serta menggunakan model penelitian ADDIE	Peneliti Terdahulu: 1. Berfokus pada pembelajaran IPS. 2. Mengembangkan media <i>Roulette</i> .  Peneliti: 1. Berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 2. Mengembangkan media <i>Roulette Bingo</i> .
2.	Hidayati (2019) Pengembangan Media <i>Bingo</i> Materi Bangun Ruang Pada Peserta didik Kelas V SDN Pamotan	Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, dan adanya pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar peserta didik.	Mengembangkan media yang mendekati sama, menggunakan model penelitian ADDIE	Peneliti Terdahulu: 1. Berfokus pada pembelajaran Matematika. 2. Menggunakan subjek kelas V SD. 3. Mengembangkan media <i>Bingo</i> .  Peneliti: 1. Berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 2. Menggunakan subjek Kelas IV SD. 3. Mengembangkan media <i>Roulette Bingo</i> .
3.	Maulya (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas VI Sekolah Dasar	Hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai rerata 82,85% dan dari ahli media memperoleh nilai rerata 98,83%. Media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi ASEAN kelas VI.	Mengembangkan media <i>Roulette</i> yang mendekati sama.	Peneliti Terdahulu: 1. Berfokus pada pembelajaran IPS. 2. Menggunakan subjek kelas VI SD. 3. Mengembangkan media <i>Roulette</i> .  Peneliti: 1. Berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 2. Menggunakan subjek Kelas IV SD. 3. Mengembangkan media <i>Roulette Bingo</i> .

### C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir