

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran SD

Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, terutama di tingkat sekolah dasar, dan terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Di sekolah dasar, guru memainkan peran yang sangat vital dalam proses belajar mengajar, memastikan bahwa pengetahuan yang diberikan dapat diterima dengan tepat oleh peserta didik. Pembelajaran dirancang secara matang untuk menyediakan strategi yang efektif dalam mencapai tujuan belajar dan kegiatan inti yang wajib diikuti oleh siswa, karena melalui pembelajaran mereka dapat berinteraksi dengan orang lain serta memperluas pengetahuan yang akan berguna di masa depan.

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Ubabuddin, 2019). Pembelajaran merupakan aktivitas utama yang sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan, yang berarti bahwa keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Tri Prastawati & Mulyono, 2023). Tujuan pembelajaran di sekolah dasar adalah untuk memberikan dasar pengetahuan, keterampilan, dan memotivasi siswa dalam menjalani pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses terencana yang melibatkan interaksi antara pendidik,

peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu, yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh ilmu, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan keyakinan melalui berbagai strategi atau kegiatan yang dirancang dengan efektif.

a. Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran merupakan landasan pemikiran dan dasar yang diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, serta mendorong berlangsungnya proses pembelajaran yang dinamis dan terarah. Prinsip-prinsip ini berkaitan dengan aspek-aspek seperti perhatian dan motivasi, partisipasi aktif, pengalaman langsung atau keterlibatan, pengulangan tantangan, umpan balik dan penguatan, serta memperhatikan perbedaan antar individu (Jamaludin, 2023). Pada dasarnya, pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan orang lain, peserta didik dengan sumber belajar, dan peserta didik dengan pendidik. Proses pembelajaran ini akan menjadi lebih bermakna bagi peserta didik jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran berfungsi sebagai dasar yang mengarahkan proses pembelajaran agar tujuan yang diinginkan tercapai, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti motivasi, partisipasi aktif, pengalaman langsung, pengulangan tantangan, umpan balik, dan perbedaan individu.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan keterampilan berbahasa

Indonesia kepada peserta didik. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik menggunakan Bahasa Indonesia (Stit et al., n.d.). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penting untuk memperhatikan perkembangan cara berpikir peserta didik, yang dimulai dari pemahaman konkret hingga mencapai level yang lebih abstrak. Beberapa keterampilan berbahasa yang perlu dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Nurmalasari, 2023).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan di setiap tingkat pendidikan di Indonesia. Pelajaran ini berperan penting dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis, membaca, serta berkomunikasi dengan baik dan benar. Standar kompetensi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan peserta didik yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa serta sastra Indonesia. Karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai modal dasar untuk belajar dan bekerja yang fokus pada kemampuan literasi adalah sebagai berikut: 1) Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi, 2) Pelajaran Bahasa Indonesia mengembangkan keterampilan berbahasa reseptif, dan 3) Mengembangkan keterampilan berbahasa yang produktif seperti berbicara dan menulis (Mailida, 2023).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik, yang meliputi menyimak, membaca,

menulis, dan berbicara. Pembelajaran ini juga berperan penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi yang baik, kemampuan berpikir kritis, serta menanamkan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang sangat penting sebagai bahasa nasional. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai simbol kebanggaan nasional, identitas bangsa, sarana pemersatu, serta alat komunikasi antar daerah dan antar budaya. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia, menurut Mubin et al (2023), adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik secara menyeluruh, mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai konteks sosial serta budaya :

1. Berkomunikasi dengan cara yang efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan merasa bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan identitas negara.
3. Memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat serta kreatif untuk berbagai keperluan.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kedewasaan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, membangun karakter, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan

berbahasa sebagai bagian dari kekayaan budaya dan intelektual masyarakat Indonesia.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah sarana yang digunakan guru untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik (Suparlan, 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antara guru, yang menyampaikan informasi, dan peserta didik, yang menerima informasi, untuk memotivasi mereka agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran secara menyeluruh.

Menurut para ahli pendidikan, media memiliki berbagai pengertian. Gerlach dan Ely mengungkapkan bahwa media, jika ditafsirkan secara harfiah, adalah kombinasi antara manusia dan materi yang bertujuan agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sementara itu, Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki potensi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik, dengan tujuan

mendorong proses belajar yang dilakukan secara sengaja, terarah, dan terencana (Nurrita, 2018).

Dari berbagai pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menghubungkan informasi dari guru kepada peserta didik sebagai penerima, yang bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang komprehensif dan bermakna.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Mc Kown dalam karyanya yang berjudul “*Audio Visual Aids To Instruction*”, menguraikan empat fungsi media. Berikut adalah keempat fungsi tersebut:

1. Mengubah fokus pendidikan formal dengan menjadikan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret, serta membuat pembelajaran yang dulunya teoritis menjadi lebih praktis dan fungsional.
2. Membangkitkan semangat belajar dengan menjadikan media sebagai motivasi ekstrinsik bagi siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mampu menarik perhatian siswa.
3. Memberikan penjelasan yang lebih jelas agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik menjadi lebih terang dan mudah dipahami.
4. Memberikan stimulasi dalam proses belajar untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik, yang perlu dipenuhi melalui penyediaan media.

Media memiliki peran yang sangat efektif dalam konteks pembelajaran, bahkan dalam situasi di mana pembelajaran berlangsung tanpa kehadiran guru. Media sering hadir dalam berbagai bentuk kemasan yang dirancang untuk

mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Rowntree mengemukakan enam fungsi penting dari media, yaitu: pertama, meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar; kedua, memungkinkan pengulangan materi yang sudah dipelajari; ketiga, menyediakan rangsangan untuk memperdalam proses belajar; keempat, mengaktifkan respons dari peserta didik untuk terlibat lebih dalam; kelima, memberikan umpan balik dengan cepat untuk memperbaiki pemahaman; dan terakhir, mendorong latihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sari, 2024).

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pernyataan dari (Miftah, 2013) terdapat berbagai jenis media pembelajaran sederhana yang dapat dicoba untuk dipraktikkan:

1. Media Audio

Media audio adalah media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Berdasarkan jenis pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan baik dalam bentuk verbal, seperti bahasa lisan atau kata-kata, maupun non-verbal, seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi. Beberapa contoh media audio meliputi radio, tape recorder, telepon, dan berbagai jenis lainnya.

2. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang memanfaatkan indera penglihatan. Media ini menyajikan materi dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, di mana pesan yang ingin disampaikan diubah menjadi berbagai bentuk visual. Fungsi utama dari media visual adalah untuk menarik perhatian, serta menggambarkan fakta-fakta sehingga lebih mudah

dipahami dan diingat ketika disajikan dalam bentuk visual.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang menggabungkan suara dan gambar. Media audio visual diam mencakup TV, film bersuara, halaman bersuara, dan buku bersuara. Sementara itu, media audio visual gerak mencakup film, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan berbagai jenis lainnya.

4. Media Serbaneka

Media pembelajaran serbaneka adalah bentuk media yang disesuaikan dengan potensi yang ada di suatu daerah, baik di sekitar sekolah, lokasi lain, maupun di masyarakat. Contoh media pembelajaran serbaneka meliputi papan tulis, media tiga dimensi, realitas, serta berbagai sumber belajar yang ada dalam masyarakat.

Kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai jenis media pembelajaran adalah bahwa penggunaan media visual dan audio visual memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media visual membantu memperjelas konsep dan memudahkan pemahaman peserta didik, sementara media audio visual meningkatkan daya serap informasi dengan menggabungkan suara dan gambar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan kedua jenis media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman peserta didik dengan lebih baik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan kombinasi media visual dan audio visual.

4. Media Pembelajaran Monopoli Pop Up (*Board Game*)

a. Pengertian Media Pembelajaran Monopoli Pop Up (*Board Game*)

Monopoli Pop Up (*Board Game*) adalah media pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan konsep monopoli dengan elemen pop-up, di mana gambar-gambar yang ada di dalamnya dapat membentuk layar tiga dimensi saat dibuka. Ketika media ini dibuka, ditarik, atau halaman-halamannya diangkat, akan muncul tampilan dalam bentuk tiga dimensi yang memperlihatkan isi materi yang dimuat. Monopoli Pop Up (*Board Game*) memungkinkan elemen-elemen dalam media ini untuk bergerak dan berinteraksi, berkat bahan dasar kertas yang dilipat, digulung, dan dilengkapi dengan elemen yang dapat berputar. Media ini memberikan visualisasi yang lebih menarik, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Setyanigrum, 2020).

b. Manfaat Media Pembelajaran Monopoli Pop Up (*Board Game*)

Monopoli Pop Up (*Board Game*) adalah media permainan yang memiliki manfaat besar dalam menciptakan kegiatan belajar yang menarik serta mendukung suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, dan santai (Suciati et al., 2015). Beberapa manfaat utama dari penggunaan Monopoli Pop Up (*Board Game*) antara lain: pertama, menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap media yang diberikan; kedua, mendorong mereka untuk merawat dan menghargai media tersebut; ketiga, merangsang daya imajinasi peserta didik sehingga meningkatkan kreativitas dalam berpikir; keempat, membantu membangun dan mengembangkan kreativitas mereka; dan kelima, menumbuhkan minat baca sejak dini, yang membuat peserta didik lebih bersemangat dalam membaca.

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa penggunaan Monopoli Pop Up (*Board Game*) dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peserta didik. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif. Media ini juga memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik dalam mengembangkan berbagai aspek kognitif dan emosional mereka, memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan Monopoli Pop Up (*Board Game*) sebaiknya dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif dan efektif di dalam kelas.

5. Konten/Materi

Rancangan pengembangan Monopoli Pop Up untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi ini mencakup beberapa komponen penting, antara lain isi materi, capaian pembelajaran, target peserta didik, serta indikator pembelajarannya. Penjelasan rinci mengenai komponen-komponen tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut :

Tabel 2. 1 Konten/Isi Materi

Isi Materi	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran
Materi dalam Monopoli Pop Up ini meliputi pengertian teks eksplanasi, tujuan, ciri-ciri dan struktur teks eksplanasi. Selain itu disertai mengenai contoh teks eksplanasi berdasarkan strukturnya.	Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan	Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui media Monopoli Pop Up peserta didik mampu menjelaskan pengertian, tujuan, dan ciri-ciri teks eksplanasi dengan tepat (C2) 2. Melalui media Monopoli Pop Up peserta didik mampu menulis struktur dan contoh teks eksplanasi dengan tepat (C3) 3. Melalui media Monopoli Pop Up peserta didik mampu menelaah contoh teks eksplanasi beserta strukturnya dengan tepat

Isi Materi	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran
	<p>dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.</p>		(C4)



B. Kajian Penelitian yang Relevan

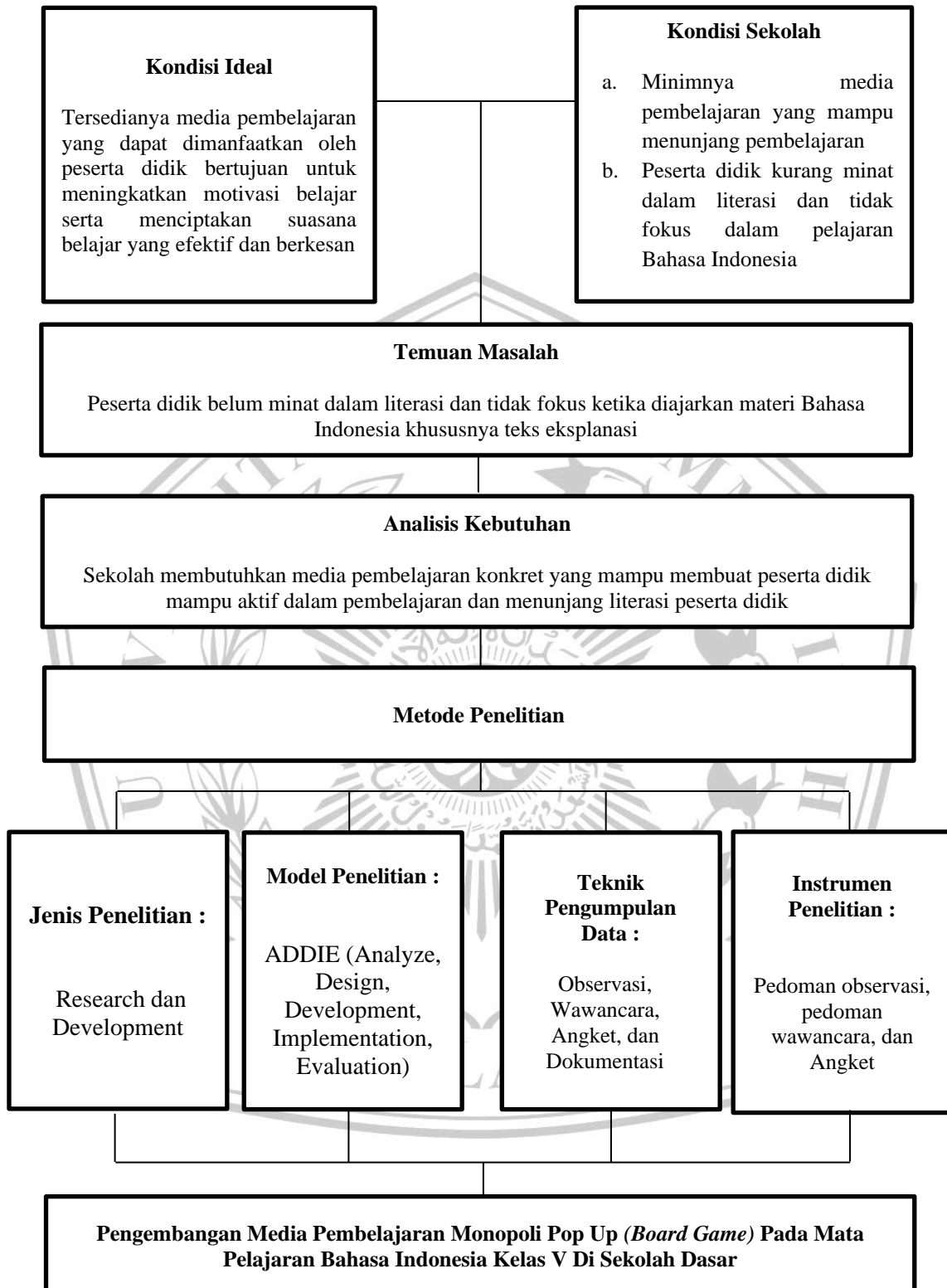
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Yusuf, dkk, 2023 dalam penelitian Pengembangan Media Monopoly Pop-Up Pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas Iv Sdn Tiron 4	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran Monopoli Pop Up	<p>a. Pada panelitian terdahulu menggunakan Kurikulum 2023, sedangkan peneliti sekarang menggunakan Kurikulum Merdeka</p> <p>b. Media pembelajaran pada penelitian terdahulu membahas mengenai materi keberagaman budaya Jawa Timur, sedangkan peneliti pada saat ini membahas mengenai materi Sayangi Bumi khususnya teks eksplanasi.</p>
2.	Firdausi, dkk, 2018 dalam penelitian Pengembangan Media Permainan Monaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Multikultural Anak Usia 7-8 Tahun	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran Monopoli	<p>a. Pada penelitian terdulu hanya menggunakan media pembelajaran Monopoli, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Monopoli Pop Up</p> <p>b. Media pembelajaran terdahulu membahas materi budaya, sedangkan pada penelitian sekarang membahas materi Sayangi Bumi khususnya teks eksplanasi</p> <p>c. Monopoli pada penelitian terdahulu berbentuk banner besar, sedangkan pada penelitian pada penelitian saat ini peneliti mengembangkan Monopoli Pop Up yang dikemas secara 3 dimensi dan dikemas dalam box</p>

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
3.	Anindya, dkk, 2022 dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Pmkabuja (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv	Sama-sama mengembangkan Monopoli Pop Up	<p>a. Media pembelajaran terdahulu membahas materi keberagaman budaya, sedangkan pada penelitian sekarang membahas materi Sayangi Bumi khususnya teks eksplanasi</p> <p>b. Monopoli pada penelitian terdahulu dicetak pada kertas banner, namun pada penelitian saat ini peneliti mengembangkan Monopoli Pop Up yang dikemas secara 3 dimensi dan dikemas dalam box</p>



C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir