

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengembangan Media

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dari dulu hingga sekarang. Salah satu perkembangan di Indonesia berupa perkembangan di dalam pendidikan. Perkembangan di dalam pendidikan yang dimaksud yaitu perkembangan media. Pengembangan merupakan upaya yang bertujuan melaksanakan analisis pengembangan suatu sistem lama supaya sistem baru dapat mencapai suatu sistem kebutuhan (Baenil Huda dan Bayu Priyatna, 2019). Salah satu bentuk perkembangan pendidikan di Indonesia berupa pengembangan media untuk pembelajaran. Pengembangan media ialah suatu proses melaksanakan mendapatkan suatu media pembelajaran berdasarkan materi. Pengembangan media ini menuntut guru untuk lebih bervariasi dan inovatif untuk mengembangkan media pembelajaran.

Guru dapat mengembangkan materi sesuai dengan kebutuhan dalam melaksanakan pembelajaran khususnya untuk sekolah dasar kelas rendah yaitu kelas 2, pengembangan media tersebut harus memperhatikan karakteristik peserta didik supaya hasil kegiatan pembelajaran mencukupi kriteria pembelajaran. Menurut (Rustamana dkk., 2024) guru memiliki peranan penting dalam menyajikan materi pembelajaran supaya peserta didik dapat menyerap dan memahami materi tersebut dengan mudah.

Pengembangan media dapat membantu guru untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Pengembangan media diciptakan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dampak yang didapatkan peserta didik berupa hasil belajar yang optimal. Pengembangan media membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang memudahkan supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik.

Berdasarkan penjelasan dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media merupakan sarana yang digunakan kegiatan belajar yang menjadikan materi pembelajaran sebagai pedoman sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, menyesuaikan komunikasi antara guru dan peserta didik terkait materi pembelajaran. Pengembangan media dapat menjadi proses dari perencanaan proses pembelajaran untuk mengembangkan penyusunan media untuk menyampaikan materi terkait pembelajaran. Pengembangan media dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. media pembelajaran suatu alat bantu yang digunakan untuk proses pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan materi

pembelajaran dengan peserta didik (Husein Batubara dan Noor Ariani, 2019). Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menghasilkan proses pembelajaran yang kreatif dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Terdapat banyak jenis media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, tetapi guru juga harus selektif dalam memilih media supaya peserta didik dapat menyerap materi tersebut dengan baik. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang berisikan informasi atau penjelasan materi yang digunakan untuk proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dalam menyalurkan sebuah materi kepada peserta didik. Media pembelajaran sebagai alat perantara komunikasi antara guru dan peserta didik saat proses interaksi pada lingkungan belajar. Menurut (Ramdani dkk., 2021) inovasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan termasuk dalam komponen belajar yang terdiri atas tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran mencakup materi yang disampaikan kepada peserta didik. Penggunaan alat ini bertujuan untuk proses pendidikan yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru

untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah. Media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran yang didukung oleh teori-teori pembelajaran. Media pembelajaran juga tidak sekedar media, tetapi harus berisi tentang tujuan dan materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa digital atau konkret yang bertujuan untuk memberikan kesan belajar yang menarik untuk peserta didik.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki macam-macam bentuk dan cara penyampaiannya. Macam-macam media pembelajaran semakin bertambah seiring dengan perkembangan zaman. Adanya perkembangan zaman, media pembelajaran dapat dibuat dengan mudah. Menurut (Alti dkk., 2022) berdasarkan macam-macam media terdapat 2 kategori. Macam macam media yang telah dimaksud yaitu terdapat karakteristik media dan kapabilitas media yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Macam-macam media antara lain:
  - a) Media pembelajaran audio, media pembelajaran ini merupakan media dengan cara didengarkan, media pembelajaran ini hanya menciptakan suara, serupa dengan radio ataupun rekaman audio.
  - b) Media pembelajaran visual, menghasilkan media yang hanya dapat dilihat tetapi tidak bisa digunakan langsung oleh peserta didik.

- c) Media pembelajaran audio visual, media pembelajaran ini menghasilkan unsur suara yang dapat didengarkan dan menghasilkan gambar yang dapat dilihat. Fungsi dari media pembelajaran ini yaitu mengeluarkan unsur suara dan gambar. Contohnya, *film*, video animasi, *slide* suara, dan sebagainya.
- d) Media pembelajaran konkret merupakan media nyata yang dapat muncul, dilihat dan digunakan langsung untuk kebutuhan proses pembelajaran (Setyawan, 2020). Definisi dari media konkret adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Konkret berarti benda dalam bentuk nyata yang dapat digunakan langsung untuk peserta didik. Media pembelajaran konkret juga dapat digunakan langsung oleh peserta didik atau peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media.
- 2) Kapabilitas Media
- a) Media yang mempunyai fungsi menyeluruh dan serentak seperti, TV dan radio. Peserta didik dapat mengetahui banyak materi secara bersamaan tanpa menggunakan tempat khusus.
- b) Media yang memiliki limit waktu dan tempat khusus, seperti *slide film*, video, *film*, dan sebagainya.
- 3) Cara penggunaan media pembelajaran
- a) Media yang memerlukan proyektor untuk menampilkan *slide* seperti, dokumenter *slide*, *film slide*.

- b) Media konkret yang tidak memerlukan proyektor seperti gambar, radio, dan tv.

Media pembelajaran tidak hanya yang disebutkan diatas, tetapi terdapat media pembelajaran yang lain. Media pembelajaran memiliki ciri-ciri setiap macam media pembelajaran dan mempunyai karakteristiknya sendiri. (Layaliya dkk., 2021) mengklasifikasi media pembelajaran terdapat 8 komponen yaitu media cetakan seperti brosur. Media panjang memiliki contoh seperti papan tulis dan papan pameran. *Overhead transparencies* diproyeksikan ke dalam sebuah layar didinding melalui sebuah proyektor. Rekaman *audiotape* merupakan hasil dari rekaman yang dapat diputar kembali pada saat digunakan. *Slide* merupakan suatu bentuk film transparasi dan diproyeksikan melalui *slide projector*. Film dan video merupakan gambar bergerak dengan cepat dan bergantian yang dapat menghasilkan visual dan audio yang sesuai keinginan. Televisi terjadi pada saat berlangsungnya penyiaran program yang telah direkam. Komputer memiliki kemampuan yang mengendalikan peralatan dari CD, video, dan audio visual.

Berdasarkan penjelasan dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas macam-macam media, kapabilitas media, dan cara penggunaan media. Macam macam media berupa media audio, visual, audio visual, dan konkret. Kapabilitas media mempunyai definisi saluran yang bersamaan dengan menggunakan media seperti tv atau radio. Cara penggunaan media

berupa media yang memerlukan digitalisasi atau dengan menggunakan media konkret.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga memperlancar interaksi guru dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik dan membantu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik (Rahayuningsih dkk., 2022). Fungsi media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi atau materi yang diberikan oleh guru. Secara lebih khusus terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran yang lebih rinci. Menurut (Neni Isnaeni dan Dewi Hildayah, 2020) mengemukakan bahwa fungsi umum media pembelajaran yaitu:

- 1) Mendeskripsikan informasi atau materi supaya mudah dipahami.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga.
- 3) Menumbuhkan semangat belajar.
- 4) Menghasilkan peserta didik belajar mandiri dalam memahami materi pembelajaran.
- 5) Menumbuhkan situasi pembelajaran yang menyenangkan.
- 6) Memperlancar proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran.

Definisi dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran suatu alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi serta peserta didik dapat memahami materi tersebut dengan baik. Media pembelajaran dapat menghilangkan rasa kesuntukan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 3. Media *Blind Box*

#### a. Definisi *Blind Box*

Kata *blind* berasal dari bahasa inggris yang berarti buta atau tidak terlihat, sedangkan *box* berasal dari inggris yang berarti kotak. Definisi *Blind box* adalah kotak yang tidak terlihat isi dalamnya Menurut (Husain dkk., 2022) media yang berbentuk kotak dengan desain menarik supaya peserta didik merasa tertarik pada media pembelajaran.

Media pembelajaran *blind box* ini berbentuk kotak yang memiliki sisi berupa penjelasan langkah langkah membuat teks deskripsi. Isi dari media *blind box* berupa bola yang bergambar 10 tanda baca, kartu nama untuk mengacak untuk mengambil isi dari media tersebut, *board* mini tampak depan berisi tentang macam-macam tanda baca dan tampak belakang untuk pengertian tanda baca tersebut beserta penjelasan tentang penggunaan jenis jenis kalimat. Media *blind box* terbuat dari kayu supaya tidak mudah rusak saat dipakai berkelanjutan.

Media *blind box* dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan memahami tanda baca dan membuat teks deskripsi untuk kelas 2 Sekolah Dasar (Pertiwi dkk., 2022). Media ini terdapat pemahaman tentang tanda baca untuk peserta didik, peserta didik dapat menggunakan macam-macam tanda baca, peserta didik dapat menganalisis jenis kalimat berdasarkan tanda baca yang benar, dan peserta didik dapat membuat teks deskripsi sederhana berdasarkan tanda. Media *blind box* menggunakan teknik dengan melibatkan peserta didik langsung.

Teknik penggunaan media *blind box* dengan cara peserta didik memulai pembelajaran dengan menanyakan pemantik (Siti Bariroh and Didin Syamsudin, 2023) lalu peserta didik maju kedepan sesuai nomor yang telah diacak sebelumnya. Peserta didik mengambil isi yang berada di *blind box* tersebut, kemudian mengidentifikasi tanda baca yang telah didapat. Tanda baca yang telah didapat peserta didik nantinya dijadikan bahan untuk mengerjakan LKPD dengan sistem berkelompok. Kelompok yang telah berkumpul segera mengerjakan LKPD dengan mengidentifikasi tanda baca terlebih dahulu, kemudian dapat mengidentifikasi jenis kalimat dan tugas terakhir membuat teks deskripsi dengan penggunaan tanda baca yang benar.

Kesimpulan dari penjelasan teori diatas mendefinisikan bahwa media *blind box* ini adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kotak. Media *blind box* berisi sebuah bola yang bergambar tanda baca digunakan untuk menyampaikan materi, yang dapat menarik perhatian

peserta didik dan pemahaman tentang materi tanda baca. Media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam mengerjakan LKPD.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran secara umum untuk memperlancar antara interaksi guru dan peserta didik. Tujuannya dapat membantu peserta didik secara maksimal saat pembelajaran. Manfaat adanya media *blind box* diantaranya, menumbuhkan konsentrasi peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami penggunaan tanda baca, memudahkan peserta didik dalam membuat teks deskripsi sederhana (Basori, 2020). Identifikasi penelitian terdapat beberapa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran. Menurut (Ariska dan Suyadi, 2020) manfaat media pembelajaran *blind box* sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik dapat mengingat materi pembelajaran.
- 3) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
- 4) Proses pembelajaran berfokus kepada peserta didik.
- 5) Media pembelajarn digunakan untuk individu dan berkelompok.
- 6) Desain yang menarik mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *blind box* dapat bermanfaat bagi peserta

didik dalam memahami materi pembelajaran. Media ini mempermudah proses interaksi antara guru dan peserta didik saat proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh informasi dari guru.

c. Kelebihan Media *Blind Box*

Kelebihan dari media konkret dapat mempermudah saat kegiatan pembelajaran. Kelebihan media *blind box* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di antaranya dapat memberikan gambaran konkret tentang materi penggunaan tanda baca dan dapat menghemat waktu ketika pembelajaran. Adapun kelebihan pada media ini yaitu:

- 1) Melibatkan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ikut berpartisipasi.
- 2) Melatih ketelitian belajar peserta didik (Safitri dan Misyanto, 2019).
- 3) Dapat memberikan kesempatan peserta didik dalam memahami materi atau mengerjakan tugas (Mulyawati dkk., 2020).
- 4) Peserta didik dapat langsung mengoperasikan media pembelajaran.
- 5) Media yang tidak mudah rusak dan aman digunakan oleh peserta didik untuk jangka panjang.

Kesimpulan dari teori diatas dapat ditarik dari kelebihan media *blind box* yaitu media pembelajaran ini dapat dioperasikan. Media

pembelajaran ini dapat digunakan langsung oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran. Media box ini juga dapat menarik dan memotivasi peserta didik dengan adanya tampilan gambar dan terdapat kartu pada media.

d. Kekurangan Media *Blind Box*

Kekurangan media pembelajaran *blind box* memerlukan keahlian khusus dalam pembuatan. Kekurangan yang didapat dalam media yaitu waktu pembelajaran yang kurang sesuai dengan perencanaan. Seperti halnya dalam teori (Lidiani dan Indarini, 2023) kekurangan pada media ini yaitu:

- 1) Memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan.
- 2) Ukuran media kurang tepat untuk pembelajaran kelompok besar.
- 3) Media memerlukan tempat penyimpanan atau ruang yang cukup besar.
- 4) Biaya yang diperlukan untuk pembuatan media cukup besar.

Kekurangan media tidak hanya yang telah disebutkan diatas. Sedangkan menurut (Mertania, 2023) kelemahan media konkret memerlukan biaya yang cukup besar dan media yang sulit didapat ditempat tersebut. Maka kelemahan dalam pembuatan media tersebut menghambat pembuatan media pembelajaran. Kelemahan tersebut tetapi tidak mengurangi manfaat pada saat proses pembelajaran.

Teori diatas yang dapat ditarik kesimpulan dari kekurangan media *blind box* yaitu membutuhkan inovasi dan kreativitas guru dalam pembuatan media, ukuran medium hanya untuk kelompok

kecil, dan biaya yang mahal. Media ini hanya mencakup materi tentang tanda baca. Media ini sulit dibawa kemana-mana sebab bentuknya yang cukup besar.

#### 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi seseorang. Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang dipakai dalam kehidupan dan bahasa resmi negara Indonesia (Febrianti dan Pulungan, 2021). Menurut (Kuswanto, 2020) Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting pada kehidupan sosialisasi dalam komunikasi dengan sesama manusia. Bahasa Indonesia selalu berkembang menjadi bahasa yang modern. Bahasa Indonesia sangat penting dipelajari dalam dunia pendidikan. Bahasa resmi yang digunakan bangsa Indonesia sebagai bahasa nasional. Bahasa Indonesia sebagai alat penunjang dan pendukung proses pembelajaran (Aisyah dkk., 2020). Terdapat pembelajaran kemampuan standart kompetensi Bahasa Indonesia yaitu:

##### a. Mendengarkan (*Listening*)

Mendengarkan merupakan kemampuan yang dapat meningkatkan ketrampilan berbicara. Mendengarkan juga memahami pengucapan lisan seseorang yang berupa pesan dari suatu bahasa. Mendengarkan berbentuk rangsangan pendengaran untuk merespons. Kemampuan mendengarkan dibutuhkan peserta didik dalam memperoleh berbagai materi untuk keterampilan berbahasa (Asholahudin, 2020).

b. Berbicara (*Speaking*)

Pengungkapan secara lisan tentang sesuatu yang berada dalam pikiran seseorang melalui alat komunikasi seseorang. Menurut (Rohaina, 2020) cara berkomunikasi seseorang yaitu dengan berbicara untuk menyampaikan sesuatu yang diinginkan. Berbicara merupakan suatu ketrampilan penyampaian pesan kepada orang lain menggunakan bahasa lisan. Berbicara dengan bentuk menghargai karya sastra yang diciptakan seseorang. Kegiatan berbicara seseorang merupakan salah satu cara untuk menyampaikan aspirasi atau gagasan yang dipikir (Larosa dan Iskandar, 2021). Berbicara dapat juga dikatakan mengeluarkan atau menyampaikan pendapat seseorang tentang apa yang telah dipikir.

c. Menulis (*Writing*)

Menulis merupakan proses penyampaian suatu pesan atau informasi kepada orang lain secara tertulis. Menulis memiliki tujuan mengungkapkan suatu pikiran atau informasi dengan bentuk karangan sederhana. Menulis juga sebagai sarana kreativitas untuk mengekspresikan diri. Menurut (Widodo dkk., 2020) kemampuan menulis dapat melatih peserta didik untuk mengeluarkan ide pikiran untuk kemajuan ilmu pengetahuan. Menulis menjadi kegiatan wajib yang tidak dapat dipecahkan pada akademik sekolah dasar. Salah satu contoh menulis pada materi ini yaitu membuat teks deskripsi sederhana untuk kelas 2.

d. Membaca (*Reading*)

Kegiatan memperoleh suatu informasi atau pesan yang disampaikan seseorang menggunakan bahasa tulis dari seorang penulis. Tujuan membaca untuk memahami makna yang disampaikan penulis sehingga diperoleh suatu pemahaman. Membaca merupakan kegiatan menerima informasi dan pengetahuan baru (Arwita Putri dkk., 2023). Pembaca juga dapat menikmati hasil karya seseorang seperti, cerita anak, puisi, dan cerita rakyat serta dapat membaca teks deskripsi sederhana.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kegiatan wajib yang diajarkan tingkat Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah landasan untuk mendapatkan suatu keterampilan bahasa yang baik sesuai dengan tujuan dan sesuai fungsi. Menurut (Ali, 2020) hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran. Kemampuan komunikasi secara lugas dapat didapatkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan dasar penguatan untuk kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat menjadi kunci utama keberhasilan peserta didik di sekolah dasar. Bahasa Indonesia salah satu materi yang dipelajari yang bertujuan agar peserta didik mampu berbahasa Indonesia yang baik sesuai dengan tingkat pemahaman. “Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar pendidikan nasional”

sesuai Undang-Undang nomor 24 tahun 2009 pasal 29 ayat 1. Undang-undang tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap pembelajaran umum wajib menggunakan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia mejadi salah satu materi yang dapat memperluas aktivitas peserta didik.

Kesimpulan dari Bahasa Indonesia yaitu bahasa pemersatu bangsa Indonesia dan memiliki 4 standart kompetensi diantaranya, mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang penting dalam proses pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar dan menjadi kunci utama keberhasilan peserta didik. Esensi dari pembelajaran bahasa ialah proses pembelajaran komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berkomunikasi tetapi memahami makna atau memilih kata yang tepat sesuai dengan kaidah bahasa.

#### 5. Materi Tanda Baca

Proses menulis sangat dipengaruhi pengetahuan dasar seperti, kemampuan memilih kata, menggunakan tanda baca yang benar, dan memahami isi dari pesan yang telah disampaikan melewati tulisan (Zebua, 2022). Tulisan yang benar memudahkan pembaca dalam memahami isi tulisan. Pembaca dapat memahami isi tulisan tersebut jika terdapat tanda baca yang tepat (Yunita dkk., 2021). Tanda baca berfungsi untuk membantu para pembaca supaya paham bagian atau isi dari tulisan kalimat.

Menurut (Tussaadah dkk., 2020) seorang pembaca harus memiliki keahlian pedoman penulisan supaya dapat memahami dari isi sebuah

kalimat bacaan. Penulisan harus sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Suatu acuan dasar terhadap penulisan telah diciptakan PUEBI salah satunya tanda baca. Jenis dalam tanda baca yang telah sesuai PUEBI antara lain yaitu tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik dua (:), tanda titik koma(;), tanda tanya(?), tanda seru (!), tanda hubung (-), tanda garis miring (/), tanda kurung(...), dan tanda kutip (“...”).

Tanda titik (.) digunakan pada akhir kalimat pernyataan (Adiningsih, 2019). Tanda titik berfungsi sebagai pemahaman, supaya pembaca dapat memahami bagian dari kalimat (Ramadhanty Wahidah dkk., 2023). Tanda koma (,) yaitu terdapat ungkapan pada kalimat atau penghubung antar kalimat (Hasrianti, 2021). Menurut (Gulo dkk., 2022) fungsi dari tanda koma yaitu dapat dipakai pada belakang keterangan yang terdapat pada awal kalimat untuk menghindari kesalahan membaca. Tanda titik dua (:) digunakan pada akhir suatu kalimat pernyataan lengkap (Gowasa, 2024). (Kaban dan Saragih, 2024) mengemukakan bahwa fungsi tanda titik koma sangat penting karena pembaca menentukan intonasi dari kalimat tersebut. Menurut (Rahmadani dkk., 2024) tanda tanya (?) digunakan pada kalimat tanya. (Nisa dkk., 2024) mengemukakan bahwa tanda seru (!) digunakan untuk mengakhiri kalimat seriusan atau perintah yang menggambarkan kesungguhan. Kata hubung digunakan untuk menyambung unsur kata berulang (Ramadani dkk., 2023). Menurut (Rizki dan Sutrisna, 2021) tanda garis miring digunakan sebagai pengganti kata dan, atau, dan setiap. (Prambana dkk., 2020) mengemukakan bahwa tanda

kurung digunakan untuk menambahkan teks dalam teks lain. Tanda kutip untuk mengutip kutipan langsung yang berasal dari pembicaraan seseorang (Susilowati, 2021).

Teori teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa materi tanda baca adalah untuk menandakan struktur dalam sebuah tulisan untuk menentukan intonasi dan jeda saat dibaca. Fungsi dari tanda baca adalah memudahkan para pembaca untuk memahami isi dari tulisan tersebut. Jenis dalam tanda baca yang telah sesuai PUEBI antara lain yaitu tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik dua (:), tanda titik koma(;), tanda tanya(?), tanda seru (!), tanda hubung (-), tanda garis miring (/), tanda kurung(...), dan tanda kutip (“...”).

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

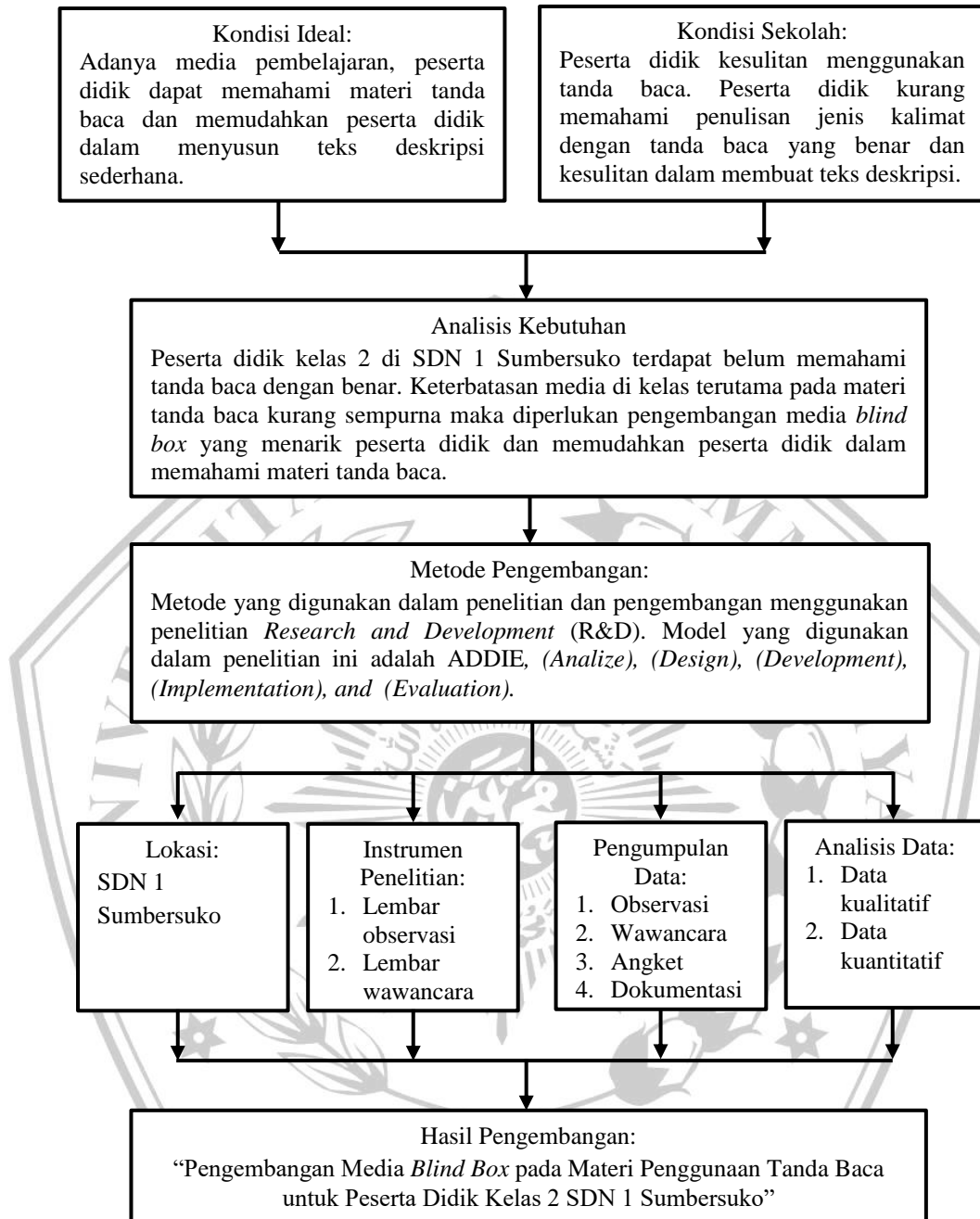
Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan**

No.	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Instruksional Games</i> Materi Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Siswa Kelas II SD Negeri Mrican 2 (Nisfia Rani, Rian Damariswara, 2021)	Hasil penelitian ini memperoleh kevalidan pada uji validasi konstruksi media <i>Instruksional Games</i> materi Huruf Kapital memperoleh respon guru Keefektifan memperoleh rata-rata nilai post test sebesar 97 pengetahuan dan 86 keterampilan. Hasil post test menunjukkan KKM $\geq 70$ dan tuntas secara klasikal dengan persentase 100%.	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu materi tanda baca pada kelas 2 di Sekolah Dasar.	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan media digital tetapi penelitian ini menggunakan media <i>blind box</i> .

No.	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Penggunaan Media <i>Box of Number and Alfabeth</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Bahasa dalam Mengetahui Angka, dan Abjad (Ulfadhilah & Suyadi, 2021)	Hasil dari penelitian terdahulu yaitu meningkatkan kognitif ataupun bahasa untuk mengenalkan angka dan huruf.	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media box untuk media pembelajaran.	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif dan penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D.
3.	Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk Siswa Sekolah Dasar (Anindia Nur Amalia dkk., 2023)	Hasil yang diperoleh dari penelitian terdahulu menyatakan bahwa multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) layak untuk digunakan. Selain itu hasil uji keterbacaan diperoleh hasil persentase guru sebesar 95,83% dan siswa 93,33%.	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian yaitu R&D.	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan multimedia sebagai media tetapi penelitian ini menggunakan media box.

### C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir