

## BAB 2

### KAJIAN TEORI

#### A. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu muatan wajib materi standar isi satuan pendidikan Sekolah Dasar. Awaluddin (2017: 9) menyatakan pada dunia pendidikan bahasa Indonesia menjadi Bahasa pengantar pada seluruh jenjang sekolah hal ini ditegaskan pada Undang-Undang nomor 24 tahun 2009 pasal 29 ayat 1 yakni “ Bahasa Indonesia wajib dipergunakan sebagai Bahasa pengantar dalam pendidikan nasional”. Dari undang-undang diatas disimpulkan bahwa seluruh mata pelajaran umum wajib menggunakan Bahasa Indonesia kecuali Bahasa asing. Terdapat pelajaran kemampuan (standar kompetensi lulusan Bahasa Indonesia) yang diharapkan dapat membentuk peserta didik yaitu:

a. Mendengarkan (*Listening Skills*)

memahami pengucapan lisan berupa penjelasan, perintah, pesan, petunjuk, berita, pengumuman, deskripsi dari suatu peristiwa dan benda di lingkungan sekitar dan suatu karya sastra yang terbentuk menjadi puisi, dongeng, cerita, drama, cerita rakyat maupun pantun.

b. Berbicara (*Speaking Skills*)

Mengungkapkan sesuatu secara lisan tentang sesuatu yang ada dalam pikiran, perasaan melalui percakapan atau berkomunikasi baik secara tidak langsung maupun secara langsung, serta melalui media digital ataupun secara tatap muka.

c. menulis (*Writing Skills*)

Kegiatan menulis dalam lembaran kosong memiliki tujuan dalam mengungkapkan perasaan, pikiran, maupun informasi berbentuk suatu karangan sederhana. (Lenggasari, Egah :2022)

d. Membaca (*Reading Skills*)

Kegiatan untuk memperoleh suatu informasi dari sumber bacaan yang disampaikan oleh penulis melalui media digital maupun tertulis manual.

#### B. Membaca Pemahaman

Membaca adalah kegiatan seseorang bertujuan memproses kumpulan kata-kata berupa gagasan dengan mengamati simbol-simbol tulisan yang bertujuan

untuk mendapatkan suatu informasi baru yang disampaikan dari penulis yang berhubungan dengan pengetahuan pembaca sehingga pembaca berada pada titik pemahaman dalam membaca. Muhafidin (2016) mengemukakan pendapat bahwa membaca pemahaman adalah jenis membaca yang berfokus pada pemahaman pembaca untuk menemukan ide pokok yang terdapat dalam suatu bacaan sehingga mendapat informasi dalam bacaan dengan baik.

Membaca pemahaman ialah kemampuan yang diperlukan peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran. Sunarti, S (2017: 34) menyatakan bahwa membaca pemahaman adalah kegiatan mengolah informasi dengan aktif dan kritis dengan bertujuan mendapatkan pemahaman secara menyeluruh. siswa pada jenjang sekolah dasar dibantu untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman agar tidak terasa sulit pada kegiatan mempelajari berbagai bidang studi.

Membaca permulaan ialah suatu aspek keterampilan berbahasa yang pelaksanaannya dilaksanakan di tahun awal dan kedua pada jenjang sekolah dasar. Tingkat membaca permulaan yang pertama yakni peserta didik dituntut untuk mengetahui bahasatulis dan menyuarakan lambang-lambang bunyi dalam Bahasa. Sehingga pada prosespeningkatan membaca pemahaman siswa dibutuhkan peran guru pelaksanaan program pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada membaca permulaan siswa (Kamilah & Rukoyah, 2022).

Menurut syafi'ie dalam Sunarti (2017: 35) membaca pemahaman memiliki 4 tingkatan yang berbeda diantaranya yakni :

1. Tingkat pemahaman literal

Merupakan pemahaman siswa terhadap arti suatu kata pada bacaan, kalimat maupun paragraf dalam teks bacaan.

2. Tingkat pemahaman interperitif

Merupakan pemahaman teks bacaan terkait pesan dari pengarang antara fakta maupun fiksi, gaya bahasa, sifat tokoh, Bahasa kiasan, reaksi emosional maupun dampak teks bacaan terhadap pembaca.

3. Tingkat pemahaman kritis

Merupakan kemampuan membaca dalam menganalisis bacaan dan menemukan kata kunci pada suatu teks bacaan.

4. Tingkat pemahaman kreatif

Merupakan kemampuan dalam memahami bacaan dengan tujuan memperoleh gagasan-gagasan baru dan pemikiran yang logis.

Kesimpulan yang dapat ditarik pada paragraf diatas yaitu bahwasanya membaca pemahaman ialah kemampuan membaca peserta didik dalam mengolah informasi secara kritis dan aktif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secaramenyuluruh agar tidak merasa sulit dalam mempelajari berbagai bidang studi. Peserta didik kelas 1 sekolah dasar memiliki tahap awal membaca yang berpusat pada kemampuan dalam memahami kata-kata maupun suatu kalimat. Dengan demikian maka pada proses peningkatan membaca pemahaman peserta didik dibutuhkan peran guru pelaksanaan program pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada membaca permulaan peserta didik.

### C. Pengertian Media

Media ialah segala sesuatu yang dipergunakan oleh Guru dalam penyampaian informasi tentang materi pembelajaran sehingga menarik perhatian peserta didik pada proses kegiatan belajar. Kelas rendah pada tingkat sekolah dasar sangat membutuhkan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar karena peserta didik kelas 1 dan 2 adalah peserta didik yang baru beralih dari masa bermain di meja taman kanak-kanak ke bangku sekolah dasar.

Kata “media” berasal dari bahasa latin yakni “medium” yang bermakna sebagai pengantar atau perantara. Dalam pernyataan Association for Education and Communication Technology (AECT) bahwasanya media merupakan seluruh bentuk ataupun saluran yang dipergunakan dalam penyampaian terkait informasi. National Education Association (NEA) menjelaskan bahwasanya media adalah benda yang dapat dilihat ,dimanipulasi, dibaca, didengar maupun dipahami dalam kegiatan pembelajaran. Media dapat memudahkan pendidik pada proses kegiatan pembelajaran dan peserta didik akan lebih tertarikdalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (Saraswati, 2017)

Menurut Nurfadhilah, S (2021: 8) menyatakan bahwasanya media pada kegiatan belajar dapat dimaknai sebagai fotografis, alat-alat grafis, maupun elektrofis bisa dipergunakan dalam menangkap, memproses maupun menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Pada pengertian ini kata kunci yang didapat yakni media bukan hanya suatu benda tetapi buku, pendidik maupun lingkungan termasuk dalam kategori media

pembelajaran yang dapat digunakan dalam merangsang pemikiran peserta didik.

.Menurut Kristanto, A (2016) 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.

Pelaksanakan pembelajaran yang cenderung berpusat hanya pada guru yang menggunakan kemampuan berbicara pendidik dalam menerangkan atau dikenal metode ceramah, tanpa disertai media pembelajaran, dapat menyebabkan pembelajaran yang membosankan sehingga tidak akan berjalan secara kondusif. Tujuan penggunaan media belajar dalam proses kegiatan pembelajaran selain untuk menarik perhatian peserta didik, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah kegiatan belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar dan tercapainya titik tujuan pembelajaran.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu pendidik dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran sehingga bisa menarik perhatian peserta didik pada proses kegiatan belajar sehingga peserta didik aktif di kelas tidak hanya berpusat pada guru, dengan demikian maka akan terwujudnya kegiatan pembelajaran yang efektif dan kondusif. Dari pemaparan para ahli diatas terdapat poin penting mengenai media pembelajaran yakni media tidak hanya berbentuk suatu benda, melainkan buku, pendidik maupun lingkungan termasuk dalam kategori media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam merangsang pemikiran peserta didik.

#### **D. Jenis-Jenis Media**

Media yang dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi terbagi menjadi 3 bagian, media visual, audio dan media audio visual (Nurdiansyah, 2016)

### 1) Media visual

Media Visual merupakan alat maupun sumber belajar yang didalamnya terdapat informasi, pesan khususnya pada materi pelajaran yang tersaji secara kreatif maupun menarik sehingga dapat diterap kandengan penggunaan indera pengelihatan. Media visual ini biasa digunakan pada jenjang sekolah dasar dengan tampilan gambar yang penuh dengan warna (Susanti, 2017).

### 2) Media audio

Media Audio merupakan media dengar memuat pesan ataupun materi pembelajaran yang tersaji dengan kreatif dan menarik dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Dikarenakan media ini hanya berupa suara. Media audio yang sering dipergunakan di lingkup sekolah yakni radio, laboratorium Bahasa, dan alat perekam suara.

### 3) Media audio-visual

Media audio visual yaitu media yang menggabungkan beberapa gambar maupun suara untuk menyaji materi pembelajaran pada saat kegiatan belajar dilaksanakan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik contohnya yaitu video pembelajaran yang tersedia di youtube.

Disimpulkan bahwa dari ketiga media diatas 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

## **E. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran**

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 media terdapat 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

Menurut Kristanto, A. (2020) berpendapat bahwa pada kegiatan pembelajaran, media berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Dalam hal tersebut fungsi media terdapat 4 macam yaitu edukatif, ekonomis, sosial dan budaya yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Fungsi Edukatif
  - a. Meningkatkan nilai peserta didik
  - b. Mendidik peserta didik dalam berfikir kritis
  - c. Memberikan pengalaman yang bermakna
  - d. Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- 2) Fungsi budaya
  - a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan masyarakat
  - b. Dapat meneruskan unsur budaya dan seni yang ada di lingkungan masyarakat

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.

#### **F. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran secara umum bertujuan dalam peningkatan interaksi antara peserta didik dan pendidik pada saat kegiatan pembelajaran. Menurut Iwan F. dalam Fatitia (2018: 5) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyamaratakan proses penyampaian materi pada saat proses kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media meminimalisir adanya perbedaan dalam memahami informasi oleh siswa.

- 2) Membangun proses kegiatan pembelajaran interaktif

Penggunaan media pembelajaran dapat membangun interaksi dua arah antara siswa dan guru sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif dan menghindari kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan siswa pasif sehingga cenderung bosan dan tidak berkonsentrasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

- 3) Efisiensi tenaga dan waktu

Pembelajaran yang membosankan dan monoton berakibat pada keterbatasan pemahaman materi oleh siswa maka dari itu penggunaan kreasi media pembelajaran ini dapat mengatasi kegiatan pembelajaran yang monoton. Biasanya kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah adalah suatu metode yang sering dipergunakan oleh pendidik dalam penyampaian materi yang mengakibatkan minimnya interaksi antar pendidik dan peserta didik sehingga menjadikan peserta didik hanya sebagai pendengar.

- 4) Membangun sikap positif terhadap materi pelajaran pada proses kegiatan pembelajaran

Media pembelajaran yang dipergunakan pada proses kegiatan pembelajaran dapat merangsang siswa untuk mencari pengetahuan dan pengalaman baru.

5) Meningkatkan peran siswa yang produktif dan aktif

Guru tidak akan menjadi satu-satunya sumber informasi siswa pada saat kegiatan belajar menggunakan media. Guru hanya akan menjadi fasilitator dalam penggunaan media dan membangun motivasi belajar siswa.

6) Membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Pada materi tertentu pasti terdapat suatu objek yang tidak dapat dilihat oleh indera manusia contohnya materi tata surya. Guru dapat menggunakan replika tata surya yang dapat membantu siswa dalam memahami sistem tata surya dan mengenal planet-planet yang lainnya.

Menurut Kristanto, A (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 belajarmengajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini akan dirinci sebagaiberikut:

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 terlampau kecil ataupun terlampau besar. Contohnya dengan menggunakan perantaraan media gambar siswa dapat mengetahui gambarn yang jelas tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.

Pendapat diatas 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.



## G. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yaitu rangkaian proses kegiatan yang dilaksanakan dalam memperoleh suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan oleh para ahli. Media dapat dimaknai sebagai alat penyampaian pesan dan informasi yang memuat titik tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran karena dapat membantu peserta didik untuk memperoleh konsep baru, keterampilan, pengalaman dan kompetensi (Prasetia, U. 2022)

Cahyadi, A. (2018: 82) menyatakan bahwasanya Pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk meminimalisir adanya keterbatasan persediaan media. Media yang dikembangkan sendiri oleh pendidik dapat menghindari ketidaktepatan (mistach) dikarenakan rancangan media secara pribadi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan. dan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan inovasi para pendidik.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan media merupakan proses guru dalam membuat media yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar dengan menjadikan materi pembelajaran sebagai pedoman sehingga menghasilkan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, menyeimbangkan komunikasi dua arah antara siswa dan guru dan menghindari miskonsepsi informasi terkait materi pembelajaran pada peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

## H. Media MASAMI (*My Story About Family*)

### 1. Pengertian Media

Media MASAMI (*My Story About Family*) merupakan pengembangan media yang ditujukan kepada peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia berupa cerita pendek berlatar tempat keluarga dengan dilengkapi kegiatan menentukan inti pokok cerita dan menemukan tempat pekerjaan. Makna dari kata MASAMI (*My Story About Family*) yang diambil dari singkatan berbahasa Inggris yaitu ceritaku tentang keluarga. Didalamnya menceritakan tentang tokoh utama Malik yang berusia 7 tahun yang sedang duduk dibangku kelas 1 Sekolah Dasar. Dia kesulitan mengerjakan PR (Pekerjaan rumah) kemudian Malik dibantu mengerjakan PR oleh kakaknya yang berprofesi sebagai guru Sekolah Dasar.

Latar tempat yang diambil pada cerita ini yaitu keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dan dikenal peserta didik kelas 1 Sekolah dasar. Penentuan latar belakang cerita disesuaikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia Bab 8 di sekitar rumah tema mengeksplorasi lingkungan sekitar (mengetahui profesi / pekerjaan di lingkungan rumah). Pengembangan media MASAMI (*My Story About Family*) ini dirancang untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan narasi cerita yang mengangkat tema sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia mengenal profesi (guru) dengan ilustrasi dengan latar keluarga yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami isi cerita dengan penggambaran keluarga sesuai dengan pengalaman yang dimiliki peserta didik.

Perbedaan produk media MASAMI (*My Story About Family*) dengan media buku bergambar yang lain yaitu produk media ini dirancang untuk Peserta didik kelas 1 Sekolah dasar yang telah menggunakan kurikulum baru yakni kurikulum merdeka dengan disesuaikan analisis kebutuhan berupa bahan bacaan dengan bahasa yang singkat dan mudah dipahami. Selain tersedia halaman cerita, keunikan dalam media ini yaitu terdapat amplop yang berisikan kalimat inti cerita yang dapat disusun dan ditempel pada lembar kegiatan secara berkelompok setelah peserta didik menyelesaikan membaca teks cerita pendek pada halaman sebelumnya.

## 2. Karakteristik Media MASAMI (*My Story About Family*)

Karakteristik media MASAMI (*My Story About Family*) terdiri dari tiga hal yaitu cara penggunaan media, kelebihan dan keterbatasan produk media sebagai berikut:

### 1) Cara penggunaan

- a. Siapkan Media MASAMI dan pensil
- b. Pilihlah seorang ketua dalam kelompokmu
- c. Bukalah media Masami bersama kelompok Pada halaman 1
- d. Perhatikan Tokoh cerita yang berperan dalam cerita Bacalah teks cerita pada halaman 2 sampai 7 bersama teman kelompokmu
- e. Dengarkan ketua kelompok membacakan teks cerita secara seksama
- f. Kerjakan kegiatan 1 di halaman 8 dan kegiatan 2 pada halaman 9 bersama teman kelompok

### 2) Kelebihan Media MASAMI (*My Story About Family*)

- a. Menggunakan narasi cerita dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik dan dilengkapi ilustrasi gambar yang berwarna dan mendukung
- b. Mudah dibawa dan mudah diimplementasikan pada saat proses kegiatan pembelajaran
- c. Penggunaan media tidak memerlukan listrik maupun wifi

### 3) Keterbatasan produk media

- a. Media hanya tersedia 1 cerita pendek dengan tema profesi guru
- b. Hanya tersedia dengan tema mengenal profesi pekerjaan di sekitar rumah
- c. Menyita waktu cukup lama untuk mendesain ilustrasi gambar cerita

## I. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa peserta didik merupakan anggota masyarakat yang memiliki usaha untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. peserta didik merupakan seseorang yang mengembangkan potensi dalam dirinya melalui kegiatan belajar dengan dibantu guru sebagai fasilitator dalam penyampaian suatu informasi baru. Peserta didik bertindak sebagai penyimpan informasi ilmu dan pengetahuan baru dan guru sebagai penyampai informasi materi yang dapat membantu peserta didik dalam menggabungkan ilmu dan pengetahuan baru dan pengalaman yang didapatkannya di lingkungan sekitar.

Pada saat pembelajaran siswa kelas 1 tidak akan diberikan suatu materi yang merinci tetapi akan disajikan berupa permainan maupun dibantu dengan media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas 1 beradaptasi dengan pembelajaran yang lebih formal dibandingkan pada bangku taman kanak-kanak sehingga pemberian materi akan lebih menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di kelas 1 Sekolah Dasar bisa dilaksanakan menggunakan media audio visual dengan latar pemandangan ataupun diperankan menggunakan kartun dan untuk media konkrit atau visual, pendidik bisa menggunakan barang yang berwarna terang sehingga dapat menarik perhatian peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Izzaty, R. DKK (2017) mengemukakan pendapat bahwa di tahap operasional konkret, aspek kognitif anak akan berkembang dengan pesat, yang paling utama yakni yang terkait pada penalaran logika. Maka, diharapkan dari saat permulaan bangku sekolah Dasar, program kegiatan pembelajaran pada lingkungan sekolah dapat membantu anak dalam menstimulasi dan memberikan fasilitas untuk aspek penalaran logika. Perkembangan penalaran logika tidak hanya dikembangkan atau distimulasimelalui pemrograman secara akademik saja ataupun hanya dengan hal yang bersifat kognitif, namun melalui seluruh proses pendidikan yang ada di sekolah yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan kognitif, fisik, bahasa, maupun sosio emosional yang terintegrasi pada pribadi peserta didik. kelengkapan dari seluruh aspek yang terdapat pada peserta didik diharapkan bisa menunjang prestasi belajar peserta didik pada bangku sekolah dasar.

Wardhani, E (2021) mengemukakan pendapat bahwa terdapat 4 ketrampilan dasar yang harus dikuasai anak yang berada di usia 6-12 tahun yaitu keterampilan membantu diri sendiri dapat dimaknai bahwa seorang anak dapat memecahkan masalah yang didapatkan secara mandiri sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kedua yaitu keterampilan sosial yang dimaknai sebagai suatu bentuk interaksi anak dengan masyarakat pada lingkungan sekitarnya. Ketiga ketrampilan bermain yaitu kemampuan anak dalam bermain bersama anak seusianya. Dan ke empat yaitu ketrampilan sekolah yaitu kemampuan anak dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan tertib dan ceria dan mendengarkan dengan baik penyampaian materi yang diberikan oleh guru pada proses kegiatan belajar di sekolah.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari paragraf diatas yaitu bahwa peserta didik kelas 1 merupakan tingkatan kelas terendah pada bangku sekolah dasar, dengan kisaran usia 6 hingga 7 tahun yang baru berpindah dari bangku taman kanak-kanak menuju bangku sekolah dasar bertindak sebagai penyimpan informasi ilmu dan pengetahuan baru dan guru sebagai penyampai informasi materi yang dapat membantu peserta didik dalam menggabungkan ilmu dan pengetahuan baru dan pengalaman yang didapatkannya di lingkungan sekitar. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas 1 sekolah dasar akan disajikan berupa permainan maupun dibantu dengan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik kelas 1 beradaptasi dengan pembelajaran yang lebih formal dibandingkan pada bangku taman kanak-kanak sehingga pemberian materi lebih menyenangkan.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan penelitian terdahulu sebagai acuan peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai tujuan penelitian. Peneliti menjadikan beberapa penelitian sebagai referensi penulisan berupa skripsi dan jurnal ilmiah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan**

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Siwi Pawestri dan Elveira Hoesein (2020) yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa Sekolah Dasar".	Mengembangkan cerita bergambar sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar.  Melaksanakan penelitian pada jenjang sekolah dasar di kelas rendah.	Peneliti menggunakan cerita yang dibuat sendiri untuk media pembelajaran.  Peneliti membuat media cerita Bergambar yang tersedia kegiatan untuk siswa.
2	Lailatul Masruro (2018) yang berjudul "Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Kelas III Sd Ypi Darussalam Cerme-Gresik".	Meneliti penggunaan cerita bergambar sebagai media pembelajaran  Melaksanakan penelitian di jenjang sekolah dasar	Peneliti lain menggunakan jenis penelitian kuantitatif  Peneliti lain menggunakan materi pembelajaran IPS
3	Melina Yuli Kartika (2023) yang berjudul "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana"	Meneliti penggunaan cerita bergambar sebagai media pembelajaran  Bertujuan membantu siswa dalam memahami bacaan	Peneliti lain melaksanakan penelitian hanya dengan 8 siswa sebagai perwakilan  Peneliti lain menggunakan data kuantitatif

(Sumber: Olahan Peneliti)

## Kerangka Pikir

