

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Kajian Empiris**

Kajian empiris memuat sejumlah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yang berfungsi sebagai dasar acuan, pembanding, serta referensi dalam melaksanakan penelitian ini. Beberapa hasil penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan dalam studi ini disajikan sebagai berikut:

Ningsih dan Supriadi (2016) “Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Pembelajaran Puisi di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pengembangan media *scrapbook* dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap puisi (termasuk pantun) dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SD, dengan data yang dikumpul pada tahun 2016. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas 4 SD di Pekanbaru Riau, dengan jumlah sampel yang diteliti sebanyak 30 siswa yang dipilih secara purposive. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, dianalisis melalui validasi ahli, tes pre-post, observasi, dan kuesioner. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan meningkatkan prestasi siswa dari rata – rata 65% menjadi 92%, serta minat belajar naik 65%. Oleh karena itu, *scrapbook* terbukti efektif sebagai media pelengkap. Implikasi strategisnya adalah guru perlu mengintegrasikan *scrapbook* dalam pembelajaran untuk

meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dengan menambahkan elemen budaya lokal, yang tetap relevan hingga kurikulum merdeka saat ini.

Pratiwi dan Wulandari (2020) “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Scrapbook* Digital untuk Apresiasi Pantun pada Siswa SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengembangan media *scrapbook* digital terhadap apresiasi pantun dan keterampilan berbahasa siswa SD, dilakukan pada tahun 2020. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD di Yogyakarta, dengan jumlah sampel sebanyak 35 siswa yang dipilih secara acak. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimental dengan desain one-group pretest-posttest, dianalisis melalui uji t-test, validasi ahli, tes pemahaman, dan skala Likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *scrapbook* digital meningkatkan pemahaman siswa terhadap pantun dari 58% menjadi 85%, serta minat belajar naik 52%. *Scrapbook* digital berpengaruh signifikan sebagai media pelengkap. Implikasi strategisnya adalah sekolah harus mengadaptasi *scrapbook* digital untuk pembelajaran hybrid, guna mempertahankan pelajar di era digital seperti sekarang.

Sari (2017) “Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Apresiasi Pantun pada Siswa Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pengembangan media *scrapbook* dalam meningkatkan apresiasi pantun dan keterampilan berbahasa pada siswa kelas V SD, dilakukan pada tahun 2017. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD di Jawa Tengah, dengan

jumlah sampel sebanyak 25 siswa yang dipilih secara purposive. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, dianalisis melalui validasi ahli, tes pre-post apresiasi pantun, observasi, dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* pantun (dengan elemen gambar, teks, dan hiasan budaya) meningkatkan apresiasi siswa terhadap pantun dari 60% menjadi 88%, serta minat belajar naik 70%. *Scrapbook* terbukti efektif sebagai media pelengkap untuk pembelajaran pantun di kelas V. implikasi strategisnya adalah guru dapat mengadaptasi *scrapbook* untuk kurikulum merdeka, dengan fokus pada pantun sebagai bahan utama untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas V.

## **2. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

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

Pembelajaran bahasa Indonesia terutama berfokus pada pengajaran siswa tentang cara menggunakan bahasa secara efektif dan efisien sesuai tujuan dan penggunaannya. Menurut Atmazaki (2013), bahasa Indonesia mengajarkan siswa cara berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis, dengan tetap mematuhi semua kaidah yang berlaku. Mempelajari bahasa Indonesia diyakini akan membantu siswa meningkatkan kemampuan akademik serta perkembangan emosional dan sosial mereka. Mereka juga didorong untuk mempelajari dan mencintai sastra guna memperluas wawasan, karakter, dan kemampuan berbahasa mereka.

Menurut (Mansyur, 2016) mengatakan bahwa Pemerolehan bahasa Indonesia di sekolah dasar terdiri dari empat bidang keterampilan, yaitu :

- 1) Pembelajaran menyimak: menyimak adalah kegiatan memahami pesan. Menyimak merupakan keterampilan berbahasa lisan yang bersifat reseptif. Oleh karena itu, menyimak tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi juga memahami.
- 2) Pembelajaran berbicara: Berbicara adalah proses mengomunikasikan pesan melalui bahasa lisan. Menurut Tarigan, Menurut Brown dan Yule, berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi linguistik untuk berkomunikasi atau menyampaikan gagasan secara vokal.
- 3) Pembelajaran menulis: Menulis dapat dilihat sebagai serangkaian kegiatan yang dapat disesuaikan, termasuk pra-penulisan, penulisan, penyusunan, penulisan ulang, penyuntingan, dan penerbitan atau diskusi, bahkan dalam bentuknya yang paling dasar.
- 4) Pembelajaran membaca: membaca terdiri dari dua aspek utama, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses melibatkan aktivitas fisik dan mental, sedangkan membaca sebagai produk merujuk pada hasil dari aktivitas membaca tersebut.

b. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut (Rambe, 2018) Bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan dan jati diri bangsa, sekaligus sebagai alat komunikasi antardaerah dan antarbudaya. Mempelajari bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan, antara lain :

1. Peningkatan efisiensi dalam Pendidikan dapat tercapai melalui percepatan proses pembelajaran, dukungan terhadap instruktur dalam waktu pengelolaan yang lebih efektif, serta pengurangan beban kerja mereka dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk meluangkan lebih banyak waktu membimbing dan menginspirasi siswa untuk belajar.
2. Menciptakan peluang Pendidikan yang bersifat personal dengan menghilangkan pendekatan ketat serta konvensional terhadap pemantauan guru dan memungkinkan siswa berkembang berdasarkan potensi dan kemampuan khusus mereka.
3. Menyediakan landasan ilmiah untuk proses pembelajaran dengan menciptakan kegiatan Pendidikan yang terorganisasi dan perluasan materi pengajaran berdasarkan temuan penelitian perilaku belajar.
4. Meningkatkan kualitas pengajaran dengan cara memperkuat keterampilan peserta didik melalui penggunaan berbagai media komunikasi dan menyampaikan informasi yang lebih nyata serta mudah dipahami.
5. Proses terjadinya pembelajaran langsung dengan cara menjembatani kebingungan antara materi yang abstrak dan bersifat verbal dengan

pengalaman yang lebih nyata dan konkret, sehingga siswa memperoleh pengetahuan secara langsung.

c. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa sangat penting bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, serta prestasi mereka dalam berbagai mata pelajaran akademik. Tujuan dari pemerolehan Bahasa adalah untuk memungkinkan anak – anak memahami identitas diri, mengenal budaya mereka sendiri maupun budaya orang lain, serta mengungkapkan ide dan emosi mereka. Selain itu, pemerolehan Bahasa juga mendorong partisipasi aktif dalam komunitas penutur Bahasa dan membantu mengembangkan kemampuan berpikir analitis serta kreativitas. (Farhrohman, 2017)

Pengajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulis siswa sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap sastra Indonesia. Perkembangan anak bersifat multidimensi dan mencakup perkembangan fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab penuh.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu proses penyampaian informasi melalui berbagai sarana komunikasi dengan tujuan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulis, serta menghargai hasil karya cipta bangsa Indonesia.

### **3. Keterampilan Menulis**

#### **a. Pengertian Keterampilan menulis**

Menulis adalah kemampuan penting bagi pembelajar bahasa Indonesia. Menulis merupakan komponen penting dalam penggunaan bahasa dan harus diajarkan di tingkat dasar. Hal ini tercermin dalam tujuan kurikulum sekolah, yang mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tertulis, sambil mematuhi standar etika. Menurut (Ahsin, 2016) dan (Dana Kumala Sari et al., 2019), keterampilan Menulis adalah salah satu kemampuan terakhir yang dipelajari siswa. Hal ini karena melalui menulis, siswa dapat mengekspresikan pemikiran, ide, dan perasaan mereka dalam bentuk tulisan. Sedangkan menurut Slamet dalam jurnal pendidikan dasar (MS et al., 2017) mengungkapkan bahwa menulis bukan hanya sekedar menuliskan simbol – simbol grafis sesuai dengan aturan tertentu, tetapi juga menyampaikan pendapat hingga menjadi paragraf utuh, sehingga pembaca dapat penulis. Menurut (Saputra, 2014) menyebutkan bahwa keterampilan menulis memiliki empat karakteristik utama:

- a. Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang melibatkan proses mengarang yang memerlukan pengetahuan mendalam tentang penulisan. Aspek teknis, isi, dan latar belakang penulis sangat mempengaruhi hasil tulisan.
- b. Keterampilan menulis lebih mengarah pada praktik. Penilaian keterampilan menulis dilakukan melalui ujian praktik,

menandakan bahwa peningkatan keterampilan ini harus melalui latihan yang berkelanjutan.

- c. Keterampilan menulis bersifat mekanis dan membutuhkan latihan yang rutin. Menulis secara teratur untuk menuangkan perasaan dalam tulisan, sehingga semakin seseorang menulis, semakin baik keterampilannya.

Berdasarkan uraian tersebut, menulis adalah kemampuan menyampaikan ide dengan kalimat yang lengkap, utuh dalam bentuk tulisan.

#### **b. Tahapan Dalam Menulis**

Terdapat beberapa tahapan dalam keterampilan menulis, sebagai berikut ini:

- a. Tahap prapenulisan
- b. Tahap penyusunan
- c. Merevisi
- d. Tahap penyuntingan
- e. Penerbitan

#### **c. Manfaat Menulis**

Menurut (Dewi, 2018), menulis memberikan beberapa manfaat:

- a. Meningkatkan rasa percaya diri. Menulis memungkinkan seseorang mengekspresikan emosi dan pikiran, membantu menstabilkan emosi dalam diri.
- b. Melatih kemampuan untuk fokus pada satu kegiatan.

- c. Mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik.
- d. Meningkatkan kebahagiaan. Menulis dapat menjadi bentuk pelampiasan emosi seperti rasa kesal, kecewa, atau marah yang sulit diungkapkan secara lisan.

Menurut uraian di atas, menulis menawarkan berbagai keuntungan. utama, seperti meningkatkan rasa percaya diri dengan mengekspresikan emosi, melatih fokus, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan meningkatkan kebahagiaan melalui pelampiasan emosi yang sulit diungkapkan secara lisan.

#### **4. Pantun**

##### **a. Pengertian Pantun**

Kemampuan menulis pantun adalah bentuk tulisan kreatif yang memerlukan kreativitas serta kosa kata yang luas (Wartik, 2017). Sebagai puisi tradisional, pantun berperan dalam menyampaikan amanat karena mengandung pesan yang dapat disampaikan kepada orang umum. Pantun memiliki fungsi sebagai hiburan, mampu menghibur siapa pun yang mendengar atau membacanya.

Menurut Mihardja dalam (Khadijah & Rohana Hariana Intiana, 2021) Pantun adalah sejenis puisi kuno yang digunakan secara umum di bermacam Bahasa di seluruh daerah. Misalnya, disebut parikan dalam Bahasa Jawa dan paparikan dalam bahasa Sunda. Bentuk puisi ini memiliki aturan ketat mengenai jumlah kata dan baris yang harus diikuti. Selain itu Budiono dalam jurnal edukasi (Melia, 2017) juga mengatakan

bahwa Pantun terdiri dari dua komponen dasar: sampiran dan isi. Sampiran tidak memiliki hubungan langsung dengan isi pantun. Bahkan, hubungan antara sampiran dan isi seringkali bersifat acak, sehingga muncul spekulasi mengenai hakikat sampiran. Menurut Fang dalam buku *Teori dan Kajian Tembang Batanghari Sembilan* (2020) mengungkapkan, pantun adalah lagu yang dibawakan menggunakan nyanyian.

Berdasarkan pemaparan diatas, pantun adalah karya sastra, struktur unik yang membedakannya dari karya sastra lainnya. Pantun juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan keresahan atau memberikan nasehat dengan cara yang khas. Pantun, sebagai salah satu jenis puisi, memiliki kualitas khusus dan merupakan puisi kuno setiap baitnya bergantung pada rima dan irama akhir antar baris.

**b. Ciri – ciri Pantun**

Pantun merupakan karya sastra unggulan yang terdapat dalam puisi kuno. Pantun memiliki berbagai keunggulan yang membedakannya dari jenis puisi kuno lainnya. Ciri-ciri utama pantun, menurut (Purwandari dalam Lestari et al., 2022) sebagai berikut:

- 1) Setiap bait terdiri 4 baris.
- 2) Setiap baris terdiri dari 8 – 12 suku kata.
- 3) Baris 1 dan 2 sebagai sampiran, baris 3 dan 4 merupakan isi.
- 4) Bersajak a – b – a – b
- 5) Berasal dari bahasa melayu

Contoh :

Jalan – jalan ke kota Blitar \_\_ [a] (bunyi huruf r)

Jangan lupa beli sukun\_\_ [*b*] (bunyi huruf *n*)

Jika kamu ingin pintar\_\_ [*a*] (bunyi huruf *r*)

Belajarlal dengan tekun\_\_ [*b*] (bunyi huruf *n*)

Pantun umumnya memiliki empat larik, dengan setiap larik terdiri dari 8 hingga 12 suku kata. Dua larik awal dikenal sebagai sampiran, sedangkan dua larik berikutnya disebut isi. Keterkaitan antara larik pertama dan ketiga, serta larik kedua dan keempat, membentuk pola rima yang khas dan memperkuat keindahan bunyi pantun.

### c. Jenis – jenis Pantun

Pantun memiliki beragam jenis yang dapat dikirirkan berdasarkan jumlah baris dalam tiap umpan serta berdasarkan isi yang dikandungnya. Menurut Suroso (dalam Amar C, 2016) Pantun diklasifikasikan menjadi tiga jenis berdasarkan jumlah barisnya: a) pantun kilat atau karmina, b) pantun biasa, dan c) talibun. Sementara itu, pantun diklasifikasikan menjadi tiga jenis berdasarkan isinya: pantun anak-anak, pantun remaja, dan pantun orang tua. Sudayat memiliki pandangan serupa, mengategorikan ragam pantun berdasarkan jumlah baris per bait dan isinya. Pantun dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan jumlah barisnya: karmina, pantun biasa, dan talibun. Sementara itu, berdasarkan isinya, terdapat pantun anak-anak, pantun remaja, dan pantun orang tua.

Menurut pandangan para ahli di atas, pantun diklasifikasikan berdasarkan isinya menjadi pantun anak-anak, pantun dewasa, pantun remaja, pantun komedi, dan pantun teka-teki. Sementara itu, pantun

diklasifikasikan berdasarkan bentuknya: pantun tradisional, pantun terkait, pantun kilat, dan pantun talibun.

#### **d. Manfaat Pantun**

Secara garis besar, pantun berfungsi sebagai sarana pelestarian bahasa (Apriansah dkk., 2023). Selain itu, pantun memiliki beberapa manfaat, yaitu :

1. Pantun berperan dalam membantu menjaga alur berpikir dan fungsi kata, yang melatih seseorang dalam merenungkan makna kata – kata yang telah diungkapkan.
2. Pantun juga melatih kemampuan berpikir asosiatif, dimana seseorang belajar untuk mengaitkan satu kata dengan kata lainnya.
3. Selain itu, pantun melatih kecepatan berpikir seseorang dalam memainkan kata – kata.
4. Sebagai bagian dari puisi lama, pantun berfungsi sebagai Media budaya berfungsi untuk memperkenalkan dan melestarikan nilai-nilai sosial. Hal ini didasarkan pada gagasan "kebiasaan membaca rima, tabu untuk melantunkan," yang menggambarkan bahwa rima lebih erat kaitannya dengan nilai-nilai sosial daripada sekadar imajinasi.
5. Pantun juga dapat mempererat hubungan dengan keluarga atau teman melalui permainan teka – teki berpantun, yang memungkinkan setiap orang berinteraksi dengan cara yang unik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun berperan sebagai alat untuk melestarikan bahasa dan memiliki beberapa manfaat penting. Pantun membantu menjaga alur berpikir dan fungsi kata, melatih kemampuan berpikir asosiatif, serta meningkatkan kecepatan berpikir dalam memainkan kata. Selain itu, pantun berfungsi sebagai media kebudayaan untuk memperkenalkan dan mempertahankan nilai – nilai sosial, serta mempererat hubungan dengan orang lain melalui interaksi yang unik, seperti teka – teki pantun.

## **5. Media pembelajaran**

### **a. Pengertian media pembelajaran**

Istilah "media" berasal dari kata Latin "medium", yang berarti "perantara" atau "pemancar". Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT), media adalah benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, serta instrumen yang berhasil digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk memengaruhi efektivitas program pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas. (Widiana et al., 2019). Media pembelajaran adalah alat, situasi, dan kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu orang memperluas pengetahuan mereka, mengubah sikap mereka, atau mengajarkan mereka keterampilan baru. (Pratiwi & Meilani, 2018). Media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, memengaruhi tata letak, suasana.

Berdasarkan penjelasan diatas, media pembelajaran digunakan untuk membantu proses belajar serta menunjang keberhasilannya. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran mencapai tujuannya secara lebih efisien.

#### **b. Landasan teori Penggunaan Media Pembelajaran**

Kesesuaian suatu media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, isi seperti kebutuhan lingkungan belajar (guru, siswa, serta sarana sekolah), isi materi, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun landasan – landasan dalam penggunaan media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut: (Daryanto dalam Tsamrotul Fuadah, 2022)

- 1) Landasan filosofis beranggapan bahwa keberagaman media pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memilih media yang paling sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya.
- 2) Landasan psikologis menekankan bahwa anak lebih mudah memahami konsep yang bersifat konkret dibandingkan dengan yang bersifat abstrak.
- 3) Landasan teknologi menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu, melibatkan manusia, metode, gagasan, alat, serta sistem organisasi untuk menganalisis permasalahan, menemukan solusi, melaksanakan, menilai, dan mengelola proses belajar agar terarah pada tujuan tertentu.

- 4) Landasan empiris menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran tidak hanya didasarkan pada preferensi guru, tetapi perlu memperhatikan kesesuaian antara karakteristik peserta didik, materi yang diajarkann, serta karakteristik media yang digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan empat dasar utama, yaitu landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Pertimbangan ini bertujuan agar media yang dipilih sesuai, efektif, serta efisien dalam mendukung proses pembelajaran.

### **c. Jenis – jenis media pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari tiga jenis utama yaitu visual, audio, dan audio visual. Menurut (Susanti & Zulfiana dalam Zega, 2022) media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Media visual, yaitu media yang dapat dilihat, contohnya foto, diagram, peta konsep, globe.
2. Media audio, yaitu media yang dapat didengar, contohnya radio dan alat perekam.
3. Media audiovisual, yaitu media yang dapat dilihat dan didengar, contohnya televisi.

Sedangkan menurut (Komariah, 2016) media pembelajaran dapat dikategorikan lebih lanjut menjadi beberapa jenis:

1. Media visual, adalah jenis media yang menyampaikan informasi melalui tampilan yang dapat dilihat atau dibaca,

seperti ilustrasi, foto, grafik, diagram, bagan, poster, kartun, komik, maupun buku.

2. Media Audio, yaitu media yang menyampaikan informasi dalam bentuk suara yang hanya dapat didengar, contohnya radio, alat perekam suara (tape recorder), dan pemutar MP3.
3. Media Proyeksi Diam (Project Still Media) : Jenis media yang memerlukan alat proyektor untuk menampilkan informasi berupa gambar atau teks yang bersifat statistik, seperti transparansi slide, presentasi PowerPoint, dan mikrofilm.
4. Media Proyeksi Bergerak (Film, televisi, video) : VCD, DVD, VTR, dan komputer adalah contoh media berbasis proyektor yang menggunakan gambar bergerak atau teks untuk menyampaikan informasi..

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan dan penerapannya dapat ditetapkan, sehingga memudahkan pengajar dalam memilih media yang tepat ketika mempersiapkan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Untuk menyediakan sumber belajar yang efektif, guru harus selalu mengikuti era teknologi informasi dan komunikasi. Media tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga proses penyampaian pengetahuan menjadi lebih mudah. Menurut Nasution (dalam Nurrita T 2018), berikut adalah kelebihan media pembelajaran :

1. Proses belajar mampu meningkatkan semangat siswa karena pembelajaran menjadi menarik.
2. Penyampaian materi menjadi mudah dipahami karena makna yang disampaikan lebih terang dan jelas, sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal dan efisien.
3. Teknik pengajaran menjadi lebih beragam dan bukan hanya terfokus pada penjelasan verbal dari pengajar, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan pengajar pun tidak cepat lelah.
4. Siswa terlibat lebih aktif dalam proses belajar, tidak sekedar menyimak penjelasan, namun melakukan berbagai aktivitas seperti memoles, mempraktikkan, mengamati, dan sebagainya.

Adapun menurut Aqib (dalam Ramadhan & Khairunnisa, 2021) manfaat media pembelajaran meliputi:

1. Memudahkan penyampain materi
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
3. Interaksi dalam proses pembelajaran meningkat
4. Waktu dan tenaga lebih efisien
5. Hasil belajar meningkat
6. Memungkinkan pembelajaran dilakukan secara fleksibel
7. Peran guru meningkat lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pembahasan tersebut, media pembelajaran dapat meningkatkan transparansi, keterlibatan, dan mengurangi monotoninya

pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa dibandingkan pembelajaran tanpa media. Hasilnya, pengalaman belajar siswa lebih beragam, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

#### **e. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan bermakna. Melalui media ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi melalui ceramah, namun juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk memahami materi secara mendalam dan kontekstual. Sebagaimana menurut (Wina Sanjaya dalam Kaniawati et al., 2023), fungsi media pembelajaran meliputi:

1. Fungsi Komunikatif : Media pembelajaran membantu instruktur dan siswa berkomunikasi lebih efektif, mengurangi hambatan dalam penyampaian bahasa lisan dan mengurangi kesalahpahaman.
2. Fungsi Motivasi : Media pembelajaran mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Desain media tidak hanya indah secara visual, tetapi juga memudahkan siswa menyerap materi pelajaran dan meningkatkan minat belajar mereka.
3. Fungsi Bermakna: Penggunaan media memperkaya proses pembelajaran dengan meningkatkan wawasan sekaligus mendorong keterampilan berpikir analitis dan kreatif siswa.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi : Media berperan dalam menyatukan pemahaman siswa, sehingga semua peserta didik dapat memiliki interpretasi yang seragam terhadap materi yang disampaikan.
5. Fungsi Individualitas: Materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap siswa, seperti latar belakang pengalaman, gaya belajar, atau tingkat kompetensi.

Menurut Levie & Lentz (dalam Kurniawan, 2022) mengemukakan peran media pembelajaran adalah mencakup:

1. Fungsi Atensi : Media visual berperan dalam menarik dan memusatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga membantu mereka lebih fokus dan meningkatkan pemahaman serta daya ingat terhadap materi tersebut.
2. Fungsi Afektif : Media visual dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menumbuhkan perasaan senang, membangkitkan emosi, dan mempengaruhi sikap mereka terhadap isu-isu tertentu, seperti permasalahan sosial atau rasial.
3. Fungsi Kognitif: Media visual memfasilitasi pemahaman dan ingatan siswa terhadap informasi atau pesan yang dikomunikasikan melalui visual.
4. Fungsi Kompensatoris : Media visual berfungsi sebagai alat bantu membaca sehingga siswa tetap dapat mengikuti dan memahami materi pelajaran. untuk menyusun serta mengingat kembali

informasi yang terdapat dalam bacaan, mengakomodasi mereka yang kesulitan memahami materi yang disajikan secara verbal.

Kesimpulan yang dapat dipetik dari paragraf diatas yaitu tujuan Media pembelajaran merupakan sumber bagi peserta didik untuk menerima pesan dan informasi dari guru, sehingga memungkinkan mereka lebih memahami dan membentuk pengetahuan dari bahan ajar.

## **5. Media Scrapbook**

### **a. Pengertian Media Scrapbook**

Istilah *scrapbook* diambil dari bahasa inggris, di mana kata “*scrap*” merujuk pada potongan atau benda bekas. Meskipun demikian, dalam proses pembuatannya, *scrapbook* tidak selalu dibuat dari bahan – bahan bekas atau sisa. Menurut Hardiana (dalam Puspita Sari, dkk, 2020), *Scrapbook* adalah seni menempelkan berbagai potongan, seperti gambar, potongan kain, dan benda lainnya, ke dalam media (biasanya kertas) sesuai imajinasi Anda. *Scrapbook* juga dapat menyimpan catatan penting tentang foto, pemikiran, maksud, atau bahkan topik tertentu. Media *Scrapbook* ini menjadi salah satu pilihan menarik dalam pembelajaran karena mampu membangkitkan ketertarikan siswa. Dengan bentuk yang menyerupai buku tiga dimensi dan memadukan elemen visual serta teks yang timbul, media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan antusias belajar peserta didik (dalam Rahayu & Yuli Kurniawan, 2022). Media *scrapbook* yang disusun dalam bentuk buku dan berisi potongan foto beserta penjelasannya.

*Scrapbook* adalah media visual statis yang memadukan foto dan teks. Meskipun sifatnya statis, media visual ini lebih mudah dipahami, mendorong pemikiran kritis, dan membantu penyimpanan data yang diberikan.

Peneliti melakukan inovasi terhadap media *scrapbook* yang semula hanya berfungsi sebagai sarana menempelkan gambar atau foto diatas kertas. Media tersebut dikembangkan menjadi lebih fungsional dengan menambahkan informasi atau materi pembelajaran yang disusun secara interaktif, dimana bagian – bagiannya dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan kreativitas serta imajinasi peneliti. Informasi yang disisipkan bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep peserta didik. Selain itu, peneliti juga merancang ukuran media ini lebih besar dibandingkan ukuran *scrapbook* pada umumnya.

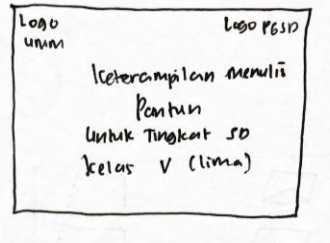
#### **b. Desain dan rancangan Media Pembelajaran *Scrapbook***

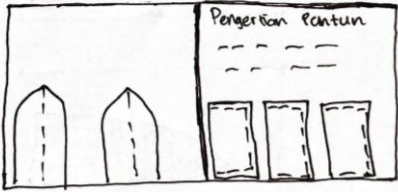
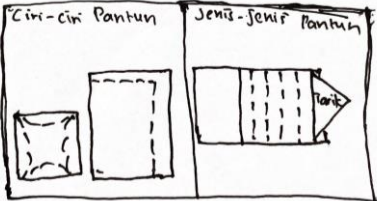
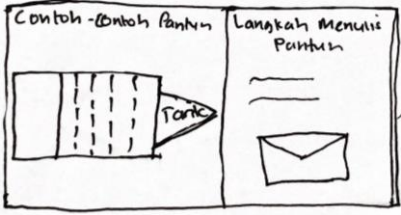
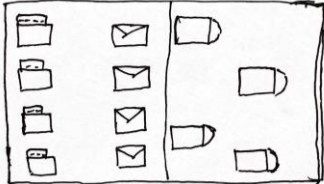
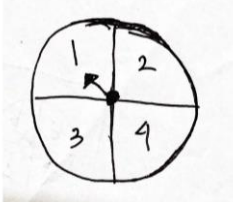
Media pembelajaran *Scrapbook* adalah media yang menggunakan bahan dari kertas yang akan berbentuk buku. Kertas yang digunakan yaitu kertas glossy yang berukuran yaitu 29,7 cm x 42 cm. beberapa lembar kertas didalamnya didesain lalu beberapa potongan kertas ditempelkan. Pada lembaran tersebut juga terdapat materi pantun dan setiap materi memiliki intruksi seperti dibuka dan ditarik. Media ini juga terdapat sebuah *mini games* yang mana nantinya siswa akan memutarakan spin wheel yang disediakan, ketika spin tersebut berhenti siswa akan mengambil jawaban diamplop sesuai nomer spin yang sudah diputar.

Kemudian jawaban tersebut dicocokkan dan ditempelkan yang sesuai dengan pertanyaan soal.

Menurut (Magdalena et al., 2021) dalam menyusun media pembelajaran yang efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya bergantung pada keterampilan guru, tetapi terdapat beberapa pendekatan yang bisa dilakukan, di antaranya, (1) media perlu dirancang dengan kesederhanaan agar mudah dipahami oleh siswa; (2) media harus relevan dengan materi yang diajarkan; (3) desain media harus menghindari kerumitan untuk menghindari kebingungan pada siswa; (4) media perlu dibuat dari bahan yang sederhana dan mudah ditemukan tanpa mengurangi makna dan fungsi utamanya; serta (5) media bisa berupa model, gambar, atau bagan yang terstruktur, menggunakan bahan yang terjangkau dan mudah diperoleh sehingga memudahkan guru dalam penyusunannya.

**Tabel 2. 1 Sketsa Desain Scrapbook Pantun**

Desain	Keterangan
Cover 	Cover buku, terdapat judul, nama, program studi, fakultas, dan universitas.

Desain	Keterangan
<p>Tampilan 1</p> 	<p>Tampilan 1, lembar sebelah kiri terdapat cara penggunaan, tujuan pembelajaran, dan indikator tujuan pembelajaran. Lembar sebelah kanan terdapat pengertian pantun.</p>
<p>Tampilan 2</p> 	<p>Tampilan 2, lembar sebelah kiri terdapat ciri – ciri pantun, lembar sebelah kanan terdapat jenis – jenis pantun.</p>
<p>Tampilan 3</p> 	<p>Tampilan 3, lembar sebelah kiri terdapat contoh – contoh pantun, lembar sebelah kanan terdapat langkah – langkah menulis pantun.</p>
<p>Tampilan 4</p> 	<p>Tampilan 4, terdapat beberapa games mencocokkan dan menempelkan.</p>
<p>Tampilan 5</p> 	<p>Tampilan 5, terdapat <i>spin wheel</i> yang digunakan untuk memutarakan nomer saat memainkan <i>mini games</i>.</p>

Berdasarkan paparan diatas media pembelajaran *Scrapbook* pantun merupakan media konkrit digunakan untuk memberikan pelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis pantun pada kelas V Sekolah Dasar. Media didalam buku tersebut setiap lembarannya memiliki instruksi.

### **c. Karakteristik Media *Scrapbook***

Menurut (Damayanti & Zuhi, 2017), ada Beberapa ciri khas dari *Scrapbook* dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif.

- a. Tema yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Informasi pada buku tempel harus diakhiri dengan topik atau substansi yang dipelajari.
- c. Hiasan harus digunakan secukupnya karena tujuan utamanya adalah sebagai alat pengajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik ini diharapkan bisa menjadi panduan dalam pembuatan media *Scrapbook* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **d. Kelebihan Media *Scrapbook***

Menurut (Siregar et al., 2022) mengatakan bahwa beberapa kelebihan dari media *Scrapbook* adalah:

- a. *Scrapbook* bersifat menarik karena memadukan gambar, catatan penting, serta elemen dekoratif yang membuat tampilannya menjadi estetis dan memikat.

- b. *Scrapbook* mampu menyajikan materi secara realistis, karena gambar memberikan kedetailan visual yang konkret sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.
- c. *Scrapbook* dapat menjadi solusi atas keterbatasan waktu dan tempat, karena memungkinkan menyajikan objek yang tidak bisa ditampilkan secara konkret. Praktis untuk dibawa serta dapat digunakan dengan mudah selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- d. Dapat dirancang berdasarkan keinginan peneliti, contohnya dengan gambar, catatan, warna, tulisan, dan lain – lain.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Scrapbook* ialah media pembelajaran yang kreatif dan fleksibel karena mampu menggabungkan unsur visual dan tekstual secara menarik, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik penyusun. Media ini berperan dalam memperjelas materi melalui penyajian yang realistis dan mudah dipahami, serta mampu mengatasi kendala.

**e. Keterbatasan Media *Scrapbook***

Menurut (Qolbiyah et al., 2022) mengatakan bahwa ada beberapa keterbatasan pada media *Scrapbook*, yaitu sebagai berikut ini:

- a. Proses pembuatan *scrapbook* memerlukan waktu yang cukup lama, tergantung pada tingkat kesulitannya semakin rumit desain dan isinya, maka semakin banyak waktu yang dibutuhkan untuk menyusunnya.

- b. Penggunaan gambar yang terlalu rumit dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, karena visual yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian dari inti materi yang ingin disampaikan. Menekankan pada indera penglihatan
- c. Biaya pengeluaran lebih tinggi dibandingkan dengan buku pada umumnya.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* memiliki keterbatasan yakni proses pembuatannya yang memakan waktu terutama jika desainnya rumit dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat *scrapbook* relatif lebih tinggi dibandingkan dengan buku biasa.

### **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Pengembangan media dalam peneliti ini merujuk pada sejumlah hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai landasan dalam merancang dan melaksanakan proses penelitian agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Beberapa karya ilmiah, baik berupa skripsi maupun artikel jurnal, dijadikan sebagai referensi utama oleh peneliti, antara lain sebagai berikut:

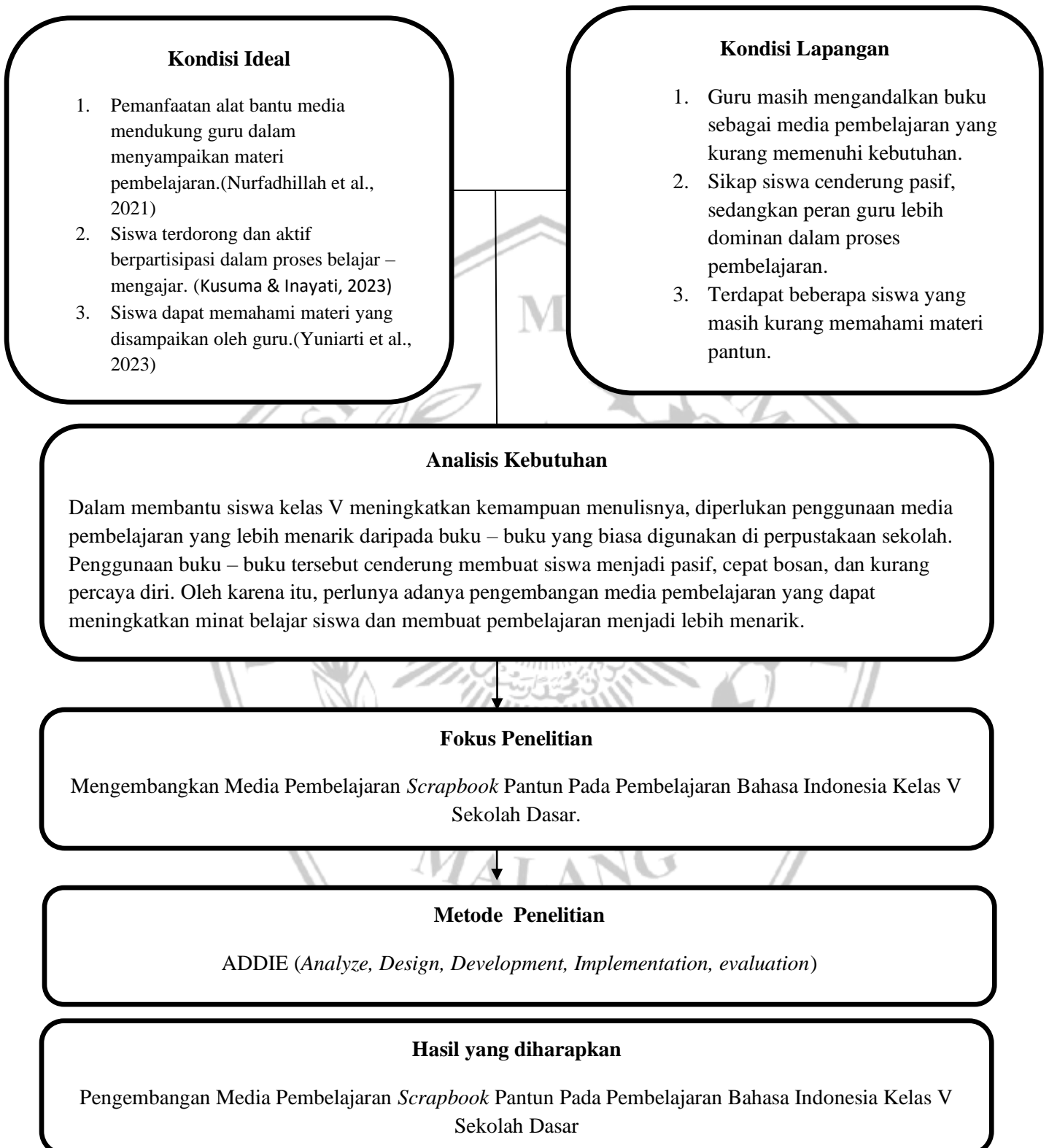
**Tabel 2. 2 Kajian Penelitian yang Relevan**

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Tiara Kusnia Dewi dan Rina Yuliana (2018) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah	<i>Scrapbook</i> sebagai alat pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Penelitian tingkat sekolah dasar sedang dilakukan.	Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah siswa sekolah dasar kelas tiga, tetapi penelitian ini akan melibatkan siswa sekolah dasar kelas lima. Lebih lanjut, penelitian sebelumnya menggunakan model 3D, tetapi penelitian ini akan menggunakan model

	Dasar”	2D.
2	Oktafia Tri Hapsari, dan Yosi Wulandari (2018) yang berjudul “Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo”	Media pembelajaran yang digunakan atau dikembangkan sama – sama menggunakan <i>Scrapbook</i> . Menggunakan model penelitian ADDIE Dan melibatkan keterampilan menulis siswa.
3	Sri Utaminingsih, dkk. (2019), “Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku.”	Media pembelajaran yang digunakan atau dikembangkan sama – sama menggunakan <i>Scrapbook</i> .Melaksanakan penelitian pada jenjang sekolah dasar.
		Siswa kelas empat menjadi fokus penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan cerita fiktif, namun penelitian ini akan menggunakan pantun.
		Pada penelitian tersebut menggunakan materi tema 4 berbagai pekerjaan subtema 3 pekerjaan orang tuaku, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi pantun. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan kurikulum 2013.



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir