

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Dalam bentuk jamaknya, media dimaknai sebagai sarana komunikasi yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian pesan (Fadilah et al., 2023). Kata ini juga merujuk pada sesuatu yang berada di tengah, yaitu penghubung antara sumber informasi dan penerima pesan (Daniyati Ani et al., 2023). Dalam pandangan *National Education Association* (NEA), media dipahami sebagai berbagai macam komunikasi, baik cetak maupun audiovisual, yang bisa terlihat, terdengar, dibaca, serta direproduksi. Sementara itu, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) mengonseptualisasikan media sebagai segala bentuk serta saluran yang dimanfaatkan untuk menyalurkan berita atau informasi.

Dihasilkan berbagai pendapat tersebut, bisa dipahami jika media merupakan sarana penting yang berfungsi mendukung aktivitas belajar supaya terlaksana secara lebih efektif. Media menjadi penghubung interaksi pedagogis antara pendidik dan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Pada konteks pendidikan, sarana tersebut dikenal sebagai media pembelajaran (Taufiq, 2023).

Lebih lanjut, alat belajar bisa dipahami sebagai segala bentuk alat, baik berupa benda atau sistem, yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyalurkan pengetahuan dari berbagai sumber, seperti guru atau pihak lain, kepada peserta didik. Media ini memiliki cakupan yang luas karena melibatkan berbagai bentuk interaksi serta pengalaman belajar yang bermakna (Rais et al., 2024). Kehadiran alat pembelajaran tidak bisa dijauhkan dari proses pendidikan itu sendiri, karena keduanya saling menopang hingga menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Segala sesuatu yang mampu membangun perhatian, perasaan, kemauan, dan merangsang pola pikir siswa dalam belajar dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Dalam perspektif lain, media pembelajaran juga dipandang sebagai sarana bantu yang disusun supaya mengoptimalkan proses belajar mengajar. Media ini berperan dalam menstimulasi kemampuan berpikir, meningkatkan perhatian, serta mengembangkan keterampilan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Magdalena et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut, bisa dinyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menjembatani penyampaian materi kepada siswa. Kehadiran media pembelajaran diharapkan tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu membangun minat belajar, meningkatkan motivasi, memperkuat perhatian, serta menumbuhkan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu siswa menerima, memahami, dan mengolah materi yang disampaikan. Media bukan saja berfungsi sebagai alat perantara penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, serta memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran dapat berkontribusi besar dalam pendorongan motivasi sekaligus keberhasilan belajar siswa (Silahuddin, 2022).

Adapun fungsi media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Sumber Belajar

Dalam fungsi ini, media pembelajaran berperan sebagai sarana utama yang menghubungkan peserta didik dengan materi pembelajaran. Media menjadi jembatan yang memudahkan siswa dalam memperoleh informasi baru sehingga dapat membangun pengetahuan secara mandiri. Keberadaan sumber belajar yang tepat sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena semakin baik media yang digunakan, semakin mudah pula siswa memahami materi yang dipelajari.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik mengacu pada kemampuan media pembelajaran dalam memperkaya pemahaman siswa terhadap makna, simbol, serta

istilah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui media, siswa tidak hanya mengenal kata-kata secara verbal, tetapi juga memahami makna yang terkandung di dalamnya secara lebih konkret dan kontekstual. Hal ini membantu mengurangi kesalahpahaman akibat penyampaian verbal semata, sehingga proses belajar menjadi lebih jelas, efektif, dan mudah dipahami.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif dalam media pembelajaran untuk menampilkan Kembali suatu benda atau peristiwa dengan menggunakan berbagai cara, dan menyesuaikan dengan kondisi, situasi, tujuan dan sasaran yang ada.

4) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah kemampuan media pembelajaran untuk menangkap, menyimpan, dan menayangkan Kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini juga berkaitan dengan kemampuan media pembelajaran dalam merekam suatu peristiwa atau objek, menyampaikan secara permanen, dan menggunakan Kembali kapan saja ketika dibutuhkan.

5) Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis pada media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yakni:

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi dalam alat mengajar adalah agar siswa lebih memfokuskan perhatiannya dalam mengikuti materi yang

disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat memfokuskan perhatiannya terhadap media pembelajaran dan materi yang disampaikan. Maka dari itu, media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik perhatian siswa.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dalam media pembelajaran dapat menumbuhkan perasaan, emosional dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif berarti siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran bisa mendapatkan dan menggunakan bentuk representasi yang mewakili objek yang sedang kamu pelajari. Objek tersebut dapat direpresentasikan melalui tanggapan gagasan atau lambing, dan sebagainya.

d) Fungsi Imajinatif

Fungsi imajinatif dalam media pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasinya yang dapat diterapkan maupun dituangkan dalam kegiatan pembelajaran.

e) Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi dalam media pembelajaran untuk dapat mendorong siswa meningkatkan semangat dalam suatu kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

f) Fungsi Sosio Kultural

Fungsi sosiso kultural dalam media pembelajaran membuat proses pembelajaran dengan membantu mengatasi perbedaan sosial dan budaya antar siswa. Dengan jumlah siswa yang cukup banyak, dengan latar belakang, adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang beragam, sangat memungkinkan mereka memiliki pemahaman dan persepsi yang berbda terhadap suatu topik atau materi pembelajaran

c. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan dampak yang sangat signifikan dalam menciptakan komunikasi yang lebih lancar antara guru dan siswa. Dengan adanya media, penyampaian materi menjadi lebih terarah, mudah dipahami, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Azzahra Kamila Cahyani Masdar et al., 2024).

Adapun beberapa manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu membangkitkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga semangat belajar mereka meningkat secara alami.

2. Penyajian materi melalui media membantu memperjelas isi pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
3. Penggunaan media mendorong variasi metode mengajar, sehingga proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada komunikasi verbal semata, melainkan lebih interaktif dan dinamis.
4. Aktivitas belajar menjadi lebih berpusat pada siswa, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan seperti mengamati, mencoba, dan mendemonstrasikan.

Secara umum, setiap media pembelajaran memiliki keunggulan dan manfaat yang berbeda sesuai dengan karakteristiknya. Namun demikian, secara keseluruhan media pembelajaran berperan besar dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan lebih mudah dan mendalam.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku dan papan tulis saja. Guru kini memiliki berbagai pilihan media yang lebih modern, variatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Menurut Sastafiana et al. (2024), terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Media visual

Media ini mengandalkan indra penglihatan dalam proses pembelajaran.

Contohnya meliputi buku cetak, majalah, peta, gambar, dan foto yang membantu siswa memahami materi secara visual.

2. Media audio

Media ini berfokus pada indra pendengaran, di mana informasi disampaikan melalui suara. Contohnya seperti radio, rekaman suara, dan alat pemutar audio lainnya.

3. Media audiovisual

Jenis media ini menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik. Contohnya adalah video pembelajaran, film edukatif, dan tayangan televisi.

4. Multimedia

Multimedia merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu kesatuan yang interaktif. Contohnya meliputi PowerPoint interaktif, aplikasi animasi seperti Animaker, serta media berbasis website yang mendukung pembelajaran digital.

2. Media *Flipbook*

a. Pengertian *Flipbook*

Menurut Juliani & Ibrahim (2023), *Flipbook* adalah sebuah aplikasi buku digital yang berisi gambar, video, music, dan animasi.

Penggunaan *Flipbook* sangat praktis dan gampang dipakai, serta

membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga bisa membaca, tetapi tidak seperti membaca biasa, karena aplikasi *Flipbook* ini dibuka secara fisik dan didalamnya terdapat animasi saat halaman dibuka dan dipindahkan

Menurut Azhar dkk (2023), *Flipbook* merupakan *software* yang bisa digunakan untuk membuka setiap halaman yang tampil seperti dalam sebuah buku. Dengan menggunakan *software Flipbook*, file PDF atau album, dan ketika halaman dibuka satu persatu, tampilannya akan mirip seperti buku yang dibuka secara fisik.

Dari uraian diatas, bisa disimpulkan bahwa *Flipbook* adalah media pembelajaran digital yang praktis serta mudah dipakai karena menyajikan materi menjadi bentuk buku interaktif berisi gambar, video, music, dan animasi, dengan tampilan halaman yang menyerupai buku fiksi guna bisa meningkatkan pengalaman dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Kelebihan Media *Flipbook*

Media *Flipbook* memiliki kelebihan yang dapat dilihat dari isi konten materi bervariasi, inovatif, dan mudah difahami. Tentunya media *Flipbook* ini juga mempunyai keunggulan diantaranya yaitu:

- 1) Bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan kata-kata dan kalimat.
- 2) Terdapat gambar yang sesuai pada pemilihan warna-warna yang menarik untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap materi.

- 3) Pembuatan *Flipbook* mudah dan tidak membutuhkan biaya yang banyak, dan dapat digunakan dimana saja untuk meningkatkan siswa dalam aktivitas belajarnya.

c. Kekurangan Media *Flipbook*

Media *Flipbook* tentunya juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya, yaitu:

- 1) Penggunaan *Flipbook* ini bergantung pada perangkat elektronik seperti laptop, *smartboard*, tablet, atau ponsel. Sehingga tanpa perangkat elektronik tersebut pengguna tidak dapat mengakses atau membuka *Flipbook*
- 2) Tidak dapat memberi penanda saat terakhir membaca, sehingga tidak dapat melanjutkan membaca terakhir, pembaca harus mencari halaman terakhir yang telah di baca.
- 3) Pembuatan media *Flipbook* ini membutuhkan waktu yang relative lama, karena setiap tahapan membutuhkan ketelitian mulai dari pengumpulan bahan, pembuatan ilustrasi gambar atau tampilan, dan pengaturan interaktif lainnya.

3. *Bookish Play* Kearifan Lokal

a. Pengertian *Bookish Play*

Bookish Play adalah aktivitas permainan Bersama yang dengan fokus pada tema atau isi dari sebuah buku. Kegiatan dalam buku ini bukan sekedar membaca saja, tetapi menghadirkan suatu kegiatan bermain yang terinspirasi dari cerita yang di sajikan di dalam buku tersebut. Dengan adanya *Bookish Play*, dapat meningkatkan siswa dalam

berkreasi, melakukan eksplorasi, dan berimajinasi (dengan cerita yang di sajikan sesuai dengan alur cerita, tokoh, serta pesan yang disampaikan didalam buku tersebut (Empowerment, 2024).

Menurut Ulum & Saputra (2022), *Bookish Play* merupakan kegiatan literasi yang dirancang untuk dilaksanakan oleh pendidik pada meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar , terutama untuk mereka yang berada di tahap akhir masa kanak-kanak. Pembelajaran dengan menggunakan *Bookish Play* ini diintegrasikan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada kognitifnya saja, tetapi menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, *Bookish Play* mengajak siswa untuk dapat memahami isi buku lebih mendalam, dapat menghubungkan cerita dengan pengalaman nyata, dan dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, kemampuan berfikir kritis, dan membentuk karakter dan memperluas wawasan siswa sebagai bekal kedepannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Bookish Play* adalah kegiatan berliterasi bermain yang mengintegrasikan isi buku dengan aktifitas kreatif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemauan baca siswa sekolah dasar. dengan aktivitas tersebut, peserta didik bukan cukup memahami cerita secara lebih mendalam, namun juga mengembangkan imajinasi, kreativitas, kemampuan berfikir kritis, serta pembentukan karakter. Agar proses belajar menjadi lebih berkualitas dan relevan sebagai bekal masa depan.

b. Kearifan lokal

(Meilana, 2022). Hal tersebut yang menjadi pedoman masyarakat dalam bertingkah laku, berinteraksi, dan pengambilan suatu keputusan didalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kearifan lokal juga menjadi cerminan masyarakat dalam berperilaku jujur, bersopan santun, berakhlak mulia, dan bagaimana cara menghadapi beragam persoalan dengan bijaksana. Sehingga, kearifan lokal ini sangat berperan penting dalam pembentukan karakter, menjaga keharmonisan sosial, serta cara melestarikan identitas suatu budaya dan komunitas (Nurhidayah dkk., 2022).

Indonesia merupakan negara yang dipenuhi dengan berbagai kearifan lokal yang berkembang di berbagai daerah dan menjadi identitas budaya bangsa yang sangat berharga. Kekayaan tersebut mencakup berbagai bentuk tradisi dan budaya, mulai dari upacara adat, situs cagar budaya, destinasi wisata alam, sarana angkutan tradisional, hiburan rakyat, infrastruktur keberagaman, baju adat, peninggalan sejarah, museum, lembaga kebudayaan, seni pertunjukan, desa budaya, kerajinan tangan, cerita rakyat, permainan tradisional anak (dolan), hingga kesenian wayang yang sarat nilai filosofis. Seluruh kekayaan tersebut bukan Cuma menjadi warisan leluhur, sekaligus memiliki nilai edukatif yang sangat penting untuk terus dikenalkan dan dilestarikan kepada generasi muda.

Salah satu bentuk kearifan lokal yang sangat terkenal dan menjadi kebanggaan masyarakat Indonesia adalah karapan sapi yang berasal dari Pulau Madura. Tradisi ini tidak hanya menampilkan sisi hiburan semata, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur seperti kerja sama, ketangguhan,

sportivitas, serta kecintaan terhadap budaya daerah yang patut dijaga dan diteruskan dari generasi ke generasi.

Kearifan lokal yang diintegrasikan pada *Bookish Play* yaitu kerapan sapi. Kerapan sapi merupakan ajang perlombaan yang menampilkan sepasang sapi yang diikat dengan alat pangonong dan kaleles yang kemudian untuk dipacu dengan kecepatan tinggi dilintasan tertentu (Siyati & Kamariyah, 2022). Bagi masyarakat madura, kerapan sapi bukan hanya sekedar warisan budaya turun temurun, tetapi sudah menjadi suatu simbol kehormatan dan kebanggaan yang dapat meningkatkan suatu status sosial pemiliknya. Selain itu, tradisi ini juga berperan dalam mempererat solidaritas masyarakat dan menjaga kelestarian identitas budaya daerah.

c. Karapan Sapi

Karapan sapi merupakan tradisi khas masyarakat madura yang telah dikenal sejak abad ke-14. Pada masa lalu, sapi berperan sebagai sarana transportasi tercepat di pulau madura dan banyak dimanfaatkan oleh masyarakat, terutama kalangan berada atau kerajaan. Tradisi karapan sapi kemudian berkembang menjadi salah satu budaya sekaligus hiburan yang diwariskan dari generasi ke generasi masyarakat madura hingga saat ini (Riski et al., n.d.).

Pada mulanya, kerapan sapi merupakan tradisi budaya masyarakat madura yang dilakukan untuk menyambut musim tanam padi sekaligus menjadi sarana komunikasi dan penyampaian informasi terkait waktu tanam pada awal musim hujan. Tradisi ini melibatkan seluruh

lapisan masyarakat yang turut berpartisipasi dan bergembira, baik pemilik sapi maupun pemilih lahan pertanian. Meskipun jarang ada masyarakat yang memiliki keduanya sekaligus, awalnya kerapan sapi juga menjadi bagian dari perayaan panen. Namun, seiring perkembangan zaman, fungsi kerapan sapi mengalami pergeseran dari tradisi sosial menjadi ajang perlombaan pacuan sapi yang berorientasi pada kemenangan. Saat ini, kerapan sapi bukan cuma berfungsi sebagai kompetisi, namun juga telah berkembang menjadi event pariwisata yang menarik perhatian wisatawan lokal maupun manca negara.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan kerapan sapi merupakan tradisi budaya khas masyarakat madura yang telah ada sejak abad ke-14 dan awalnya berfungsi sebagai sarana sosial, komunikasi, dan perayaan pertanian. Seiring perkembangan zaman, tradisi ini mengalami pergeseran fungsi menjadi ajang perlombaan dan kini berkembang sebagai daya tarik pariwisata, namun tetap dilestarikan sebagai warisan budaya masyarakat Madura.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Simbolon (2023), pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peranan utama pada mengembangkan kemampuan siswa keika berbahasa dan berliterasi. Pengajaran ini menunjukkan proses didalam Pendidikan yang mempunyai suatu tujuam untuk mengubah prilaku siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia. Perubahan tersebut dapat terwujud ketika guru dapat menyampaikan

materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik bukan hanya menjadi dasar dalam pembentukan karakter dan kecerdasan intelektual siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan global (Farinda & Camila, 2021). Kemampuan berbahasa yang baik dapat memungkinkan siswa dapat berkomunikasi dengan baik, memahami pembelajaran lebih mendalam, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya dan identitas bangsa.

Menurut Nafili & Pramowardhani (2024), pembelajaran Bahasa Indonesia bukan cuma berfokus pada kemampuan berbahasa, namun juga mempunyai bagian yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan percaya diri. Dengan kegiatan menulis, kreatif, berdiskusi, dan membaca berbagai teks, siswa belajar berkomunikasi dengan lebih baik serta mengasah kemampuan berfikir kritis. Berdiskusi di kelas dapat mendorong mereka untuk berani dalam menyampaikan pendapat dan belajar menghargai pandangan orang lain. Sementara dalam kegiatan membaca dapat membantu memperluas wawasan dan cara pandang mereka terhadap dunia. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sarana yang sangat penting dalam membantu siswa mengendalikan potensi diri, menghadapi berbagai tantangan di masa depan, serta membangun kepercayaan diri untuk berinteraksi dalam kehidupan.

Dari uraian diatas, disimpulkan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mempunyai bagian yang sangat penting pada pengembangan kemampuan berbahasa, berliterasi, dan membentuk karakter serta kecerdasan siswa. Melalui proses pembelajaran yang

terarah dan sesuai tujuan, siswa tidak hanya mengalami perubahan perilaku dalam menggunakan Bahasa Indonesia, tetapi juga dibekali dengan kemampuan dalam berkomunikasi, berfikir kritis, dan memahami pembelajaran secara lebih mendalam. Kegiatan membaca, menulis, dan berdiskusi dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, kepercayaan diri, serta sikap saling menghargai, sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya dan identitas bangsa sebagai bekal dalam menghadapi tantangan global di masa depan.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Di sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang luas dan bermakna untuk mendukung perkembangan menyeluruh siswa. Salah satu tujuannya adalah supaya peserta didik bisa memahami serta memakai Bahasa Indonesia dengan kreatif dalam kehidupan sehari-hari (Ali, 2020). Disamping itu, pembelajaran tersebut juga bertujuan menumbuhkan rasa bangga serta cinta pada Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan. Melalui karya sastra, siswa dapat memperluas wawasan berbahasa sekaligus memperkaya kemampuan literasinya. Lebih dari sekedar kemampuan berkomunikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia juga membantu mengasah keterampilan intelektual, emosional, dan sosial siswa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Ilmi dkk., 2025).

Menurut Putranto dkk (2023), pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan penting yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan berbahasa dan pembentukan karakter siswa. Tujuan-tujuan tersebut antara lain:

1. Mendorong siswa agar bisa berkomunikasi lebih efektif, baik secara lisan maupun tulisan, dengan tetap menjunjung tinggi kesantunan dan etika berbahasa dalam setiap situasi.
2. Menumbuhkan sikap bangga serta rasa memiliki terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa dan juga bahasa resmi negara yang harus dijaga dan dilestarikan.
3. Membimbing peserta didik agar mampu memahami sekaligus menggunakan Bahasa Indonesia secara tepat, kreatif, dan fleksibel sesuai dengan tujuan serta konteks komunikasi yang beragam.
4. Mengarahkan penggunaan Bahasa Indonesia sebagai media untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, membentuk kematangan emosi, serta meningkatkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra sebagai sarana memperluas wawasan, membangun karakter dan budi pekerti, memperkaya pengetahuan, serta mengembangkan kemampuan berbahasa yang mencerminkan budaya dan kecerdasan intelektual bangsa Indonesia.

Berdasarkan pandangan sejumlah ahli, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang mencakup berbagai aspek penting guna mendukung perkembangan siswa sekolah dasar secara menyeluruh. Pertama, siswa diharapkan mampu memahami serta memakai Bahasa Indonesia dengan kreatif serta tepat berdasarkan beragam konteks serta tujuan komunikasi. Kedua, pembelajaran ini bertujuan menumbuhkan Indonesia sebagai simbol persatuan dan identitas bangsa.

c. Keterampilan Dasar Berbahasa Indonesia

Menurut Tarigan dkk (2023), pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa dilatih untuk menguasai empat keterampilan utama yang saling berhubungan, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi dan memperkuat kemampuan siswa dalam berinteraksi secara efektif, baik di lingkungan belajar mengajar maupun dalam kehidupan sehari-hari.

1) Keterampilan Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Membaca adalah proses berpikir yang bertujuan untuk dapat memahami makna dari teks yang dibaca (Stit et al., 2021). Selain berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi, kegiatan membaca juga dapat melatih sekaligus meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara secara efektif.

2) Keterampilan Menulis

Menulis adalah salah satu keterampilan penting dalam berkomunikasi secara efektif. Menurut Sirait & Harahap (2024), menulis merupakan bentuk berkomunikasi yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain melalui Bahasa tulis. Keterampilan ini tidak hanya menuntut kemampuan dalam Menyusun dan mengorganisasi ide, tetapi juga

memerlukan pemahaman tentang tata Bahasa dan struktur yang benar. Kemampuan menulis yang baik membantu siswa mengekspresikan gagasan dengan jelas dan tepat, serta memudahkan mereka berinteraksi dalam berbagai situasi komunikasi.

3) Keterampilan Menyimak

Menyimak merupakan salah satu kemampuan penting dalam berkomunikasi secara efektif. Menurut Dalman (2025), menyimak adalah keterampilan yang melibatkan fokus penuh seseorang terhadap objek atau pesan yang didengar melalui Bahasa lisan. Keterampilan ini tidak hanya membutuhkan pendengaran yang baik, tetapi juga kemampuan memahami makna dari informasi yang diterima. Individu dengan keterampilan menyimak yang baik mampu memberikan tanggapan yang tepat dan membangun interaksi yang bermakna dalam komunikasi sehari-hari.

4) Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan utama dalam komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan. Menurut Ad & Ummah (2024), berbicara merupakan proses penyampaian pesan melalui kata-kata yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan ini berperan penting dalam berbagai situasi, baik dalam lingkungan profesional maupun sosial, karena kemampuan berbicara yang baik dapat memengaruhi cara orang lain memahami dan menanggapi informasi yang disampaikan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat di ketahui bahwa perjalanan Bahasa Indonesia mempunyai tugas yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa melalui empat keterampilan utama, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan ini berhubungan dan saling mendorong satu sama lain. Dengan menguasai keempatnya, siswa dapat berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks, baik akademik maupun sosial. Keterampilan menulis, memungkinkan penyampaian ide secara tertulis, sementara keterampilan menyimak dan berbicara memperkuat kemampuan memahami serta merespons pesan secara lisan dengan baik.

5. Keterampilan Membaca

a. Keterampilan Membaca

Menurut Riyanti (2021), membaca tergolong dalam satu kemampuan penting yang berperan besar dalam kehidupan manusia. Aktivitas ini sangat berkaitan dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang. Dalam proses membaca, tidak hanya pikiran yang berperan, tetapi juga berbagai indera yang membantu memahami teks secara menyeluruh. Dengan melibatkan seluruh kemampuan tersebut, pembaca dapat menangkap makna, memahami isi, serta memperoleh informasi yang terkandung dalam bacaan secara mendalam.

Menurut Chadijah (2024), membaca adalah cara mentransfer ilmu pengetahuan melalui kegiatan pengamatan dan memahami isi teks, baik yang berasal dari buku pelajaran maupun media cetak lainnya. Oleh karena itu, kemampuan memahami isi bacaan menjadi hal yang sangat

penting. Dengan kata lain, membaca berfungsi sebagai sarana utama bagi manusia untuk memperluas wawasan dan pengetahuan.

Menurut Harianto (2020), membaca adalah proses berfikir yang melibatkan pemahaman dan penafsiran terhadap simbol-simbol tertulis melalui penglihatan, Gerakan mata, daya ingat, serta kemampuan berbicara. Kegiatan membaca bukan hanya sekedar melafalkan kata-kata, tetapi juga bertujuan untuk menangkap informasi atau pesan yang ingin diungkapkan penulis kepada pembaca. Pada tahap membaca pemahaman, pembaca perlu memperhatikan berbagai aspek, termasuk tanda baca, agar makna dari teks dapat di pahami lebih mudah dan tepat.

Membaca merupakan bagian penting dari proses belajar yang lagi berkembang bersamaan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Aktivitas ini menjadi kebutuhan dasar bagi setiap orang, baik yang berpendidikan maupun tidak. Keterampilan membaca sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, namun kemampuan tersebut perlu diimbangi dengan pemahaman terhadap makna dan tujuan dari bacaan yang dibaca.

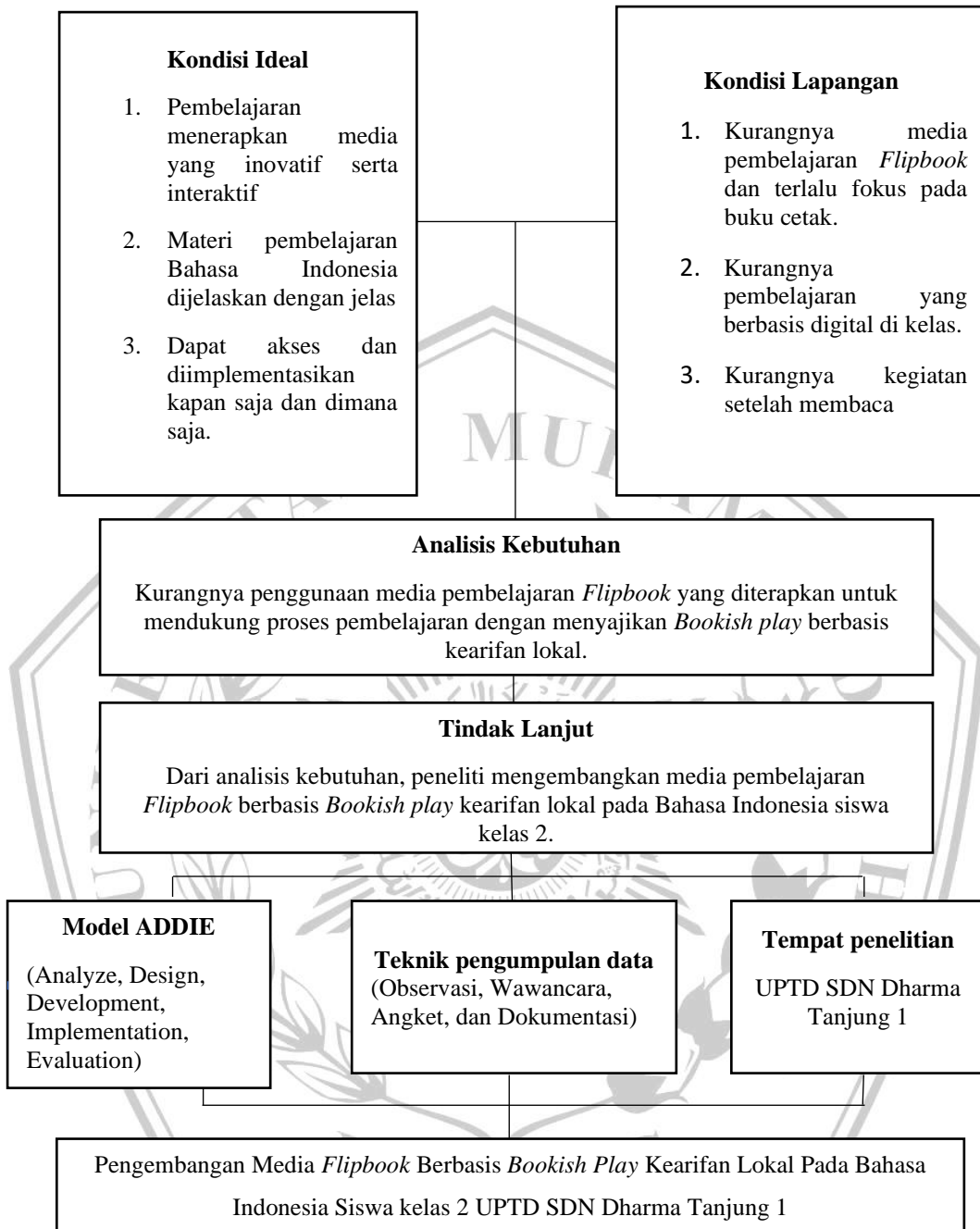
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

Nama / Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Lake, A. C. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran I cerita rakyat Nusa Tenggara Timur untuk	1. Fokus penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk <i>Flipbook</i> 2. Tujuannya untuk meningkatkan literasi budaya siswa	1. Menggun akan media <i>Flipbook</i> . 2. Penelitian pengemba ngan media. 3. Sama-sama	1. Penelitian terdahulu fokus pada ulasan mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 2. Tempat dan jenjang kelas penelitian

Nama / Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
meningkatkan literasi budaya siswa.	3. Media <i>Flipbook</i> dirancang agar menarik, interaktif, dan mudah dipahami	mengangk at kearifan lokal	3. Penelitian terdahulu menggunakan kurikulum K-13.
Istiq'faroh, N., & Aliyah, A. (2022). Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.	1. Fokus penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Flipbook</i> 2. Media <i>Flipbook</i> digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel 3. Media <i>Flipbook</i> dikembangkan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa	1. Menggu nakan media <i>flipbook</i> 2. Penelitia n pengembangan media. 3. pembela jaran Bahasa Indonesi a.	1. Penelitian terdahulu hanya terfokus pada materi fabel. 2. Tempat dan jenjang kelas penelitian
Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). Pengembangan media <i>Flipbook</i> berbasis I pada materi siklus air kelas V sdn Bugangan 01.	1. Fokus penelitian pada pengembangan media <i>Flipbook</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) 2. Media <i>Flipbook</i> digunakan pada mata pelajaran IPA tentang siklus air 3. Media <i>Flipbook</i> dikembangkan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi	1. Menggu nakan media <i>Flipbook</i> . 2. Penelitia n pengembangan media.	1. Penelitian terdahulu hanya terfokus pada materi siklus air. 2. Penelitian terdahulu media berbasis <i>augmented reality</i> .

C. Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 2.1 kerangka pikir penelitian