

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Belajar

###### a. Pengertian Media Belajar

Media berakar dari bahasa Latin yang mana ialah bentuk jamak daripada kata *Medium* yang artinya perantara. Media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan dalam menyalurkan pesan pengirim kepada penerimanya, hingga mampu menyalurkan pikiran ataupun antusias peserta didik untuk belajar. Media ini juga mampu merangsang motivasi peserta didik untuk belajar.

Menurut (Ilmu et al., 2020) media pembelajaran ialah sebuah alat bantu ajar dalam menerangkan materi, peningkat kreativitas pelajar, serta pemberi antusias dalam pembelajaran. Perihal ini selaras dengan (Fabiana Meijon Fadul, 2019) media pembelajaran ialah suatu alat pada pembelajaran untuk membantu penyampaian sebuah informasi.

Berdasarkan pendapat diatas mampu disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting bagi pendidik untuk menyalurkan sebuah materi yang diberikan untuk pelajar. Dengan adanya sebuah media pembelajaran membuat pembelajaran lebih efisien, selain itu juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, memberikan semangat serta menciptakan antusias pada pelaksanaan pembelajaran di kelas. Setiap media belajar memiliki ciri-ciri media sebagai penunjang keberhasilan guru atau pendidik dalam menggunakan sebuah media.

## b. Ciri Media Belajar

Media belajar bermacam-macam, setiap media belajar memiliki ciri-ciri untuk menunjang keberhasilan guru atau pendidik dalam proses mengajar di Kelas. Ciri-ciri media belajar berguna untuk apa media itu sendiri dan mengapa media harus ada.

Ciri-ciri media menurut menurut (Ilmu et al., 2020) karakteristik media pembelajaran yakni:

- 1) Media pembelajaran identik atas definisi peragaan yang berakar daripada istilah “raga”, atau sebuah benda mampu dirasakan atau diamati oleh indera.
- 2) Fokus utama ialah terhadap hal yang mampu diamati ataupun didengar
- 3) Media pembelajaran dipakai pada komunikasi antara tenaga pengajar serta siswa.
- 4) Media pembelajaran ialah alat bantu mengajar
- 5) Media pembelajaran ialah sebuah medium kerangka pembelajaran
- 6) Media pembelajaran mencakup aspek serta metode yang erat terhadap pembelajaran.

Sedangkan menurut (Fabiana Meijon Fadul, 2019) mengutarakan 3 karakteristik media belajar yang merupakan pedoman terkait suatu media yang diaplikasikan tenaga pengajar yang mungkin mereka tak dapat melaksanakannya ketika pembelajaran :

### a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini memberikan gambar kemampuan media dalam melakukan perekaman, penyimpanan, serta mekonstruksi sebuah fenomena yang

mampu disusun layaknya foto serta videografi. Hal ini vital terhadap tenaga pengajar sebab merupakan suatu objek yang telah diabadikan mampu dipakai kapan saja.

b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi sebuah fenomena ataupun obyek, misalnya seperti *time-lapse recording*, terhadap mekanisme perubahan kecebong menjadi katak yang dipercepat dengan metode rekaman ini.

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif ini menciptakan kemungkinan sebuah obyek ditransportasi dengan bersamaan terhadap siswa melalui simulasi pengalaman yang sama terkait kejadian yang ada. Distribusi tak hanya sebatas untuk satu kelas saja, namun hingga tingkat global karena adanya perkembangan teknologi yang ada.

Daripada kedua pendapat itu bahwasannya dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang menunjang kesuksesan belajar antara guru terhadap siswa. Ciri-ciri media belajar dapat diraba, didengarkan, dilihat, merekam, dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga mampu dipakai pada semua bidang dan di ruang dengan menstimulus siswa. Media juga memiliki jenis-jenisnya, jenis-jenis media membuat guru atau pendidik dapat menggunakannya selaras terhadap kebutuhan yang ada.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beragam jenis, dimana macam jenisnya dapat membuat pendidik lebih banyak menerapkan kepada

peserta didik untuk proses belajar mengajar di kelas.

Jenis-jenis media menurut (Pagarra dkk., 2022) ada lima macam yakni:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya panjang serta lebar) seperti gambar, poster, dan lain-lain.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (memiliki panjang, lebar, serta tinggi) layaknya miniatur serta lainnya.
- 3) Media audio (mendengar) layaknya radio.
- 4) Media dengan proyeksi yaitu film, Youtube, slide power point, overhead, serta proyektor.

Hal tersebut sependapat menurut Fathatul Miradhiyah, (2021) jenis media dimulai dari yang sederhana hingga mutakhir sebagai berikut :

- a) Media yang dirancang (by design), ialah media yang dirancang guna membantu mekanisme belajar yang formal.
- b) Media yang dimanfaatkan (by utilization), ialah media pembelajaran yang tak didesain dengan spesifik dalam membantu pembelajaran dan mampu dijumpai di lingkungan serta diterapkan secara langsung pada mekanisme pembelajaran.

Berdasarkan opini tersebut, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya jenis media belajar terdiri dari media visual, audio visual, dan media yang dapat ditemukan secara langsung ataupun tidak memerlukan pengeditan sesuai kebutuhan peserta didik. Guru diharuskan kreatif untuk menetapkan media yang hendak dipakai dalam proses belajar, selaras terhadap materi

yang diberikan. Jenis-jenis media yang tidak langsung salah satunya yang dapat digunakan guru atau pendidik adalah power point interaktif.

## 2. *Power Point Interaktif*

### a. Pengertian *Power Point* Interaktif

*Power Point* ialah program pengolah presentasi yang digemari di masa kini. Melalui PPT kita mampu menciptakan presentasi melalui slide, format teks, mengatur desain, penambahan audio, serta animasi.

Menurut ( Siagian, 2021 ) media PPT ialah suatu software yang dibuat agar mampu menciptakan sebuah hal yang menarik serta mudah diaplikasikan oleh penggunanya. Hal tersebut selaras dengan pendapat ( Dewi dan Izzati, 2020 ) dimana *Power Point* didalamnya terdapat fitur *hyperlink* serta slide pada PPT mampu membuat presentasi ineteraktif.

Berdasarkan pendapat diatas mampu disimpulkan bahwasanya media PPT ialah sebuah media *software* yang mampu diaplikasikan dalam menciptakan presentasi dengan menampilkan sebuah slide yang dipadukan melalui *hyperlink*. Di dalam *power point* interaktif tidak hanya dipaparkan sebuah teks saja tetapi ada juga sebuah vidio, audio, gambar, dan animasi bergerak. Media power point interaktif memiliki kelebihan dalam penggunaannya, kelebihan tersebut menjadi peranan penting pada saat digunakan.

### b. Kelebihan Media *Power Point* Interaktif

Power Point interaktif ialah sebuah media yang terdapat di microsoft yang diguankan untuk melakukan sebuah presentasi secara to the point atau singkat padat namun tersampaikan dengan jelas. Media *power point*

digunakan karena terdapat slide yang dapat di isi menggunakan teks, video, maupun audio dan gratis dalam penggunaannya. Oleh karena itu media power point mampu dipakai pendidik dalam mekanisme belajar, dengan itu guru mampu lebih kreatif dalam menggunakan slide power point secara interaktif.

Menurut (Herlina & Saputra, 2022) kelebihan dari media PPT ialah penyajian audio-visual, serta animasi yang menciptakan emosi lebih baik sehingga mudah dipahami, mudah disimpan, serta mampu dipakai berulang kali. Sedangkan menurut (Pramesti dkk., 2021) kelebihan *Power Point* yakni fiturnya yang memfasilitasi kemampuan pembuatan presentasi dengan musik serta berbagai efek suara.

Berlandaskan pendapat tersebut mampu ditarik kesimpulan, media PPT adalah sebuah wadah yang menampilkan presentasi dengan kelebihannya menampilkan tidak sebuah teks saja, tetapi sebuah suara melalui video, audio, dan animasi bergambar. Dengan hal itu juga power point memiliki kelebihan sebuah media yang tidak memerlukan biaya dalam pembuatannya serta dapat digunakan kapan saja melalui *online* maupun *offline*. Media pembelajaran ini mampu di isi materi belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam menyampaikan sebuah materi.

### **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Definisi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu mengajarkan peserta didik agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Di tingkat SD diberikan untuk komunikasi atau menyampaikan sebuah pesan melalui

bentuk tulisan maupun lisan.

Menurut (Linggasari & Rochaendi, 2022) pembelajaran Bahasa Indonesia hakikatnya yaitu mengajarkan anak untuk berkomunikasi setiap hari memakai Bahasa Indonesia. Adapun pembelajarannya di tingkat SD diaplikasikan guna mengembangkan kemahiran pelajar dalam melakukan komunikasi dengan bahasa persatuan secara langsung ataupun tidak. Usaha peningkatannya tentunya melalui beragam komponen pengajaran serta pembelajaran.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwasanya pada Kurikulum Merdeka pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan muatan wajib yang ada pada Sekolah Dasar. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membentuk pelajar untuk mempunyai kemampuan mendengarkan (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), serta menulis (*writing skills*). Selain itu juga Bahasa Indonesia juga perlu diberikan untuk memberikan peningkatan kemampuan komunikasi yang baik.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan pembelajaran yang terdiri dari tiga cakupan ranah kompetensi. Tiga cakupan tersebut meliputi aspek kognitif yang berfokus pada pengetahuan peserta didik. Aspek afektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia terakit dengan sikap yang ada pada peserta didik, sedangkan apek psikomotorik pada peserta didik berkaitan dengan keterampilan fisik.

Menurut (Fatiha Simangunsong & Mustika, 2022) tujuan

pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi 3 ranah kompetensi yakni aspek kognitif, psikomotorik, serta afektif terkait Bahasa Indonesia. Aspek afektif yaitu berkenaan terhadap sikap seseorang untuk menanggapi serta mengorganisir bahasa Indonesia. Di sisi lain aspek psikomotorik berkenaan terhadap kemahiran seseorang dalam Bahasa yang mencakup gerakan tubuh berupa menirukan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Karena itulah tujuan pembelajaran ini tak terfokus terhadap ilmu pengetahuan saja.

Maka mampu ditarik kesimpulan bahwasanya tujuan yang ada ialah meningkatkan kemahiran pelajar dalam berkomunikasi, menciptakan pribadi yang baik, meningkatkan wawasan serta keahlian berkomunikasi melalui Bahasa nasional Bahasa Indonesia.

c. Keterampilan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Keterampilan berbahasa ialah kemahiran seseorang dalam berbahasa. Pada dasarnya semua orang harus memiliki keterampilan berbahasa untuk melakukan sebuah komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Lingasari & Rochaendi, 2022) keterampilan berbahasa adalah sebuah kemampuan yang harus dikembangkan pada diri seseorang dalam memakai bahasa, Keahlian ini mencakup penyimak, berbicara, serta baca dan tulis. Tentunya keempat hal itu menunjang kemampuan berbahasa individu. Hal tersebut juga selaras dengan pendapat menurut (N.K. Widiastini et al., 2023) bahwasanya materi pembelajaran Bahasa Indonesia ialah penguasaan serta kemahiran pelajar untuk memenuhi standar



kompetensi.

Maka mampu ditarik kesimpulan bahwasanya keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan kompetensi pelajar dalam berbahasa. Keterampilan yang ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat aspek diatas yang saling terkait satu sama lainnya.

Menurut (Kurnia, 2019) keterampilan menyimak ialah mekanisme mendengarkan dengan penghayatan dalam mendapatkan informasi. Menyimak ialah sebuah mekanisme penerimaan gagasan serta pemikiran yang penuh atensi serta pengertian.

Keterampilan berbicara ialah sebuah seni komunikasi lisan yang ada pada seseorang individu. Menurut (Subhayni dkk, 2017) berbicara ialah keahlian pengucapan bunyi serta pengekspresian sebuah perasaan. Sedangkan menurut (Ilham, 2020) berbicara mampu didefinisikan menjadi sebuah penyampaian seseorang kepada individu lainnya.

Kemudian terdapat keterampilan menulis. Yang mana menulis ialah kegiatan yang dilaksanakan seorang individu dalam mengutarakan sebuah pikiran dengan tulisan. Menurut (Setyaningsih, 2021) menulis ialah kemampuan yang mempunyai beragam perangkat dari perihal dasar hingga perakitan kalimat serta paragraf menjadi sebuah teks.

Selanjutnya yaitu keterampilan membaca. Menurut Menurut (Muhsyanur,2019) membaca ialah hal mengobsecasi, serta memahami suatu tulisan yang berisikan informasi dari penulisnya terkait suatu hal.

Kesimpulan dari berbagai pendapat mengenai keterampilan

menyimak, berbicara, menulis, dan membaca saling berkaitan. Semua peserta didik harus menguasai empat keterampilan tersebut dan perlu dikembangkan dalam diri peserta didik.

d. Materi Penggunaan Tanda Baca dalam Teks Narasi

Pembelajaran menulis yang terdapat di SD, salah satunya adalah menulis Teks Narasi. Menurut Heri Jauhari (2013: 48) Karangan narasi ialah karya yang menerangkan suatu peristiwa Sedangkan menurut Dalman (2015 : 106) mengutarakan bahwasanya karangan narasi ialah karya yang menciptakan suatu hal terkait dengan fenomena atau pengalaman seseorang yang memiliki alur serta konflik yang sistematis. Dengan teks narasi membuat peserta didik dapat menungkan ide-idenya serta gagasan dalam bentuk tulisan.

Maka dapat disimpulkan bahwa karangan narasi memiliki tujuan dalam mengutarakan gagasan pada runtutan waktu untuk menghadirkan imajinasi seseorang terkait sebuah fenomena yang klimaks dikejadian utamanya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis teks narasi yang sering disepelakan salah satunya yaitu penggunaan tanda baca. Menurut Menurut Wijayanti dkk., (2013:30) tanda baca ialah simbol yang dipakai sebagai puntuasi suatu hal yang disetujui bersama untuk memberikan pemahaman terhadap pembaca terkait suatu hal yang hendak disampaikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa untuk menulis teks narasi sangat perlu pemakaian tanda baca. Tanda baca digunakan agar pembaca dapat

memahami hasil tulisan dari penulis dengan seksama. Oleh sebab itulah kaidah tanda baca amat diperlukan.

#### **4. Karakteristik Anak Kelas III Sekolah Dasar**

##### **a. Karakteristik Peserta Didik Kelas III SD**

Anak kelas III Sekolah Dasar termasuk didalam tingkatan kelas rendah dengan rentan usianya yaitu 8-9 tahun. Rentang umur tersebut ialah masa yang singkat namun vital, sebab di usia itulah seseorang mampu didorong perkembangannya secara maksimal.

Menurut (Septianti & Afiani, 2020) terdapat beragam tugas perkembangan pelajar di sekolah yakni melaksanakan pengembangan konsepsi yang diperlukan pada aktivitas keseharian, pengembangan kata hati, moral, nilai, serta sikap kelompok serta institusi sosial. Sedangkan menurut (Swihadayani, 2023) tugas-tugas perkembangan di masa anak-anak berakhir di usia 13 tahun yakni terdapat keterampilan *social-help skills* dan *play skill*.

##### **b. Karakteristik Pembelajaran di Kelas Rendah**

Pembelajaran tingkat dasar dilakukan dengan rencana pembelajaran yang dikembangkan profesional. Menurut (Nevi Septianti & Rara Afiani, 2020) poses pembelajaran wajib disusun sehingga pembelajaran ialah selaras terhadap fase perkembangannya. Hal ini selaras dengan pendapat (Hidayatulloh et al., 2023) proses pembelajaran wajib dikembangkan dengan baik, oleh karena itu tenaga pengajar mempunyai peran cital untuk menstimulus muridnya dalam peka terhadap fenomena di sekelilingnya.

Dari pendapat itu mampu ditarik kesimpulan bahwasanya guru

mempunyai perang penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik serta efektif pada kelas rendah. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik pada kelas dasar memiliki permasalahan terkait fokus, konsentrasi, dan memahami materi yang masih kurang.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang sudah dilaksanakan berbagai peneliti terdahulu dapat disajikan melalui tabel berikut:

**Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan**

No	Judul dan Identitas Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk Sekolah Dasar (Anindia Nur Amalia et al., 2023)	Menghasilkan suatu produk bernama PANDACA berbentuk aplikasi yang digunakan sebagai pembelajaran tanda baca dengan benar. Aplikasi ini mampu digunakan pada gawai berbasis android/Ios serta mampu diakses melalui barcode.	1. Meneliti mengenai tanda baca 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia 3. Pengembangan media	1. Peneliti fokus membahas 15 fungsi tanda baca, sedangkan peneliti membahas penggunaan tanda baca dalam teks narasi. 2. Peneliti fokus mengembangkan media melalui komputer atau operasi windows serta gawai berspesifikasi android/ios, sedangkan peneliti mengembangkan media power point interaktif.

No.	Judul dan Identitas Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar  (Herlina & Saputra, 2022)	Mengembangkan media PPT yang dikembangkan melalui ADDIE yang dituju di sekolah pendidik belum mengaplikasikan PPT pada pembelajarannya.	1. Mengembangkan media Power Point Interaktif 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia	1. Peneliti ini mengembangkan PPT yang di dalam slide yang berisi materi, vidio, teks, dan gambar tanpa adanya games, sedangkan peneliti yang membedakannya yaitu terdapat games yang menarik berupa spin wheel dan kotak misteri atau <i>mystery box</i> .
3.	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Intruactional Games Materi Huruf Kapital dan Tanda Baca Pada Siswa Kelas II SD Negeri Mrican 2  (Nisfia Rani, Rian Damariswara, 2021)	Menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan bentuk instuactional games. Media berbentuk games ular tangga, dengan peralatan dadu dan ular tangga yang diaplikasikan melalui smarthphone. Media tersebut dikembangkan karena di sekolah dalam pembelajaran banyak menerapkan metode ceramah dan pembelajaran seringkali monoton atau membosankan. Games tersebut difokuskan pada materi huruf kapital serta tanda baca pada Sekolah Dasar.	1. Konten (isi) materi membahas mengenai fungsi tanda baca dan penggunaanya. 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia. 3. Pengembangan model ADDIE	1. Peneliti ini mengembangkan media pembelajaran berbasis games ular tangga, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis PPT.

No	Judul dan Identitas Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Pengembangan Media Power Point Interaktif Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik di SD.  (Octaliani & Reinita, 2022)	Mengembangkan media pembelajaran Power Point Interaktif yang dikonver kedalam sebuah aplikasi bernama website 2 apk builder untuk menjadikan aplikasi pada android. Media dikembangkan karena di SD yang diteliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih menerapkan teacher center.	1. Mengembangkan model ADDIE yang tersusun atas 5 tahap 2. Mengembangkan media Power Point Interaktif	1. Konten (isi)mengusung tematik, sedangkan peneliti pembelajaran Bahasa Indonesia di kurikulum merdeka SD. 2. Riset ini konten (isi) pada slide tidak ada games, sedangkan peneliti konten (isi) terdapat games pembelajaran berbentuk spin dan tarik garis.
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang.  (Pramesti et al., 2021)		Mengembangkan media Power Point Interaktif	1. Penelitian ini dalam isi atau konten media Power Point masih menggunakan materi yang diusung dengan tematik, sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu menggunakan modul ajar kurikulum merdeka dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca. 2. Penelitian ini menggunakan pengembangan media dengan model ASSURE yang terdiri 6 tahapan.

No	Judul dan Identitas Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>Sedangkan riset oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran ppt interaktif bermodel ADDIE.</p> <p>3. Pada penelitian ino media Power Point Interaktif dapat diakses atau diletakkan melalui CD, sedangkan power point interaktif dapat digunakan melalui barcode.</p>

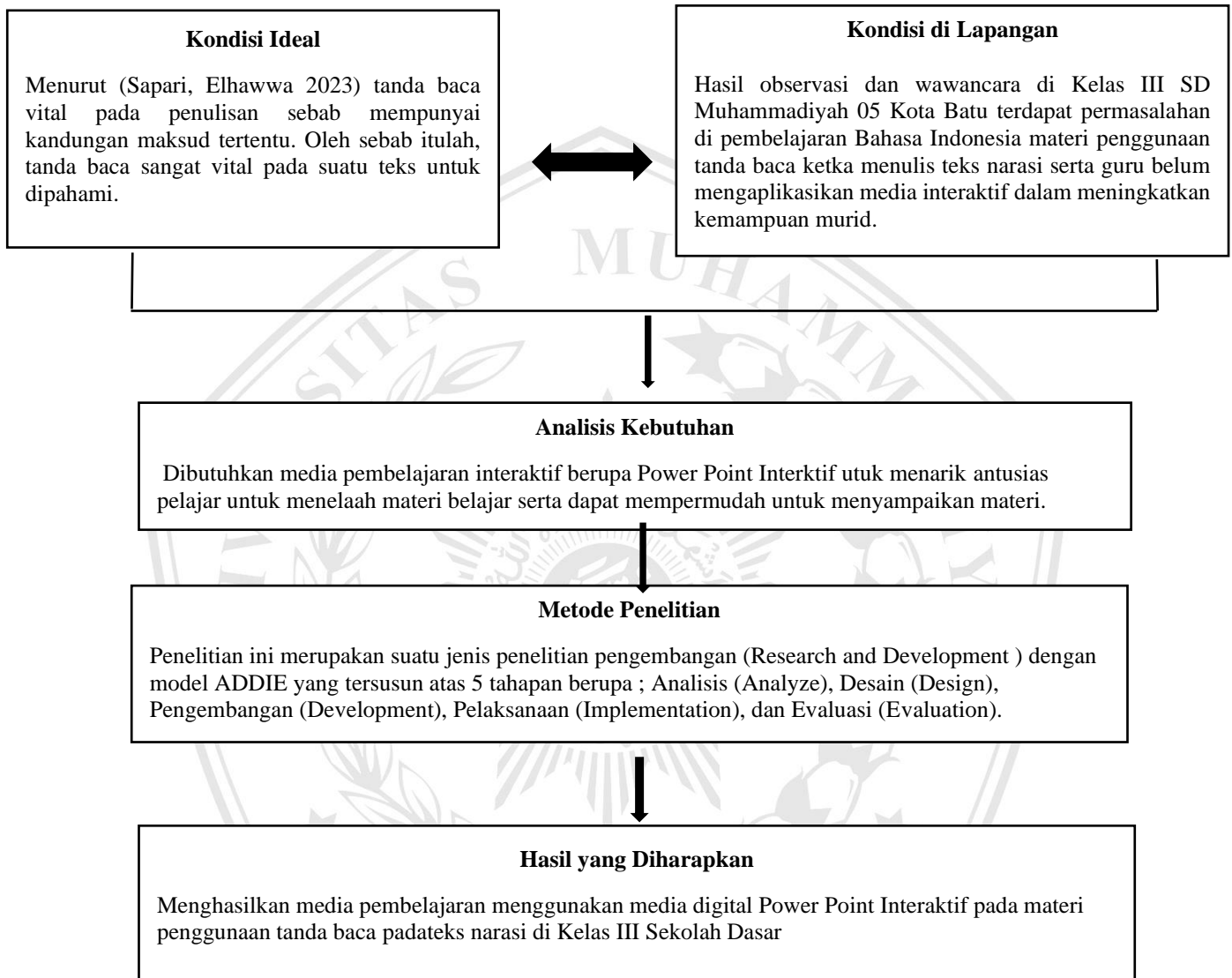
Sumber :Olahan Peneliti



### C. Kerangka Berpikir

Konsep kerangka berpikir penelitian ini yakni sebagai berikut

(Trisanti & Nafiah, 2020)



**Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir**