

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut (Ii, n.d.) media itu sarana berkomunikasi. Arti dalam bahasa latinnya adalah kata medium, arti dalam harfiah adalah penghubung sumber pesan kepada penerima pesan. Contoh media adalah televisi, computer, diagram, film, media cetak. Menurut (Suzuphy, n.d.) awal kata media pembelajaran yaitu *medius* dari bahasa latin yaitu tengah, perantara atau pengantar. Kata dari arab, media penghubung pesan penerima ke pengirim.

Menurut (Saehana, 2013) penyampaian pesan yang dapat merangsang perasaan juga pikiran siswa kemudian timbullah motivasi belajar. Menurut (Jenis & Dalam, 2017) arti media dalam bahasa Arab, adalah menengahi atau memperkenalkan pesan pengirim ke penerima. Kesimpulannya, media sebagai alat menyalurkan informasi atau pesan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Jenis & Dalam, 2017) Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media visual

Sumber maupun alat pembelajaran memuat informasi yang disajikan secara kreatif, menarik dan dapat digunakan. Sehingga media ini tidak bisa dipergunakan oleh sembarangan masyarakat, yang bisa disebut tunanetra. Sebab media ini bisa digunakan oleh panca indra saja. Jenis alat bantu

visual adalah: 1) gambar, 2) peta/*globe*, 3) diagram, 4) peta konsep, 5) poster, 6) grafik.

2. Media audio

Media belajar berisi informasi yang menarik, kreatif, dan ditangkap hanya pendengaran saja. Media ini hanya dalam bentuk audio. Jenis media audio, yaitu: 1) radio, 2) perekam suara.

3. Media Audiovisual

Salah satu media atau sumber belajar memuat informasi yang kreatif dan menarik menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Media yang berupa gambar dan suara. Jenis-jenis media audiovisual sebagai berikut:

- 1) Audiovisual murni, merupakan bagian audio serta visual sumbernya sama yaitu seperti tv, video tape, film audio.
- 2) Audiovisual tidak murni, merupakan bagian suara serta gambar berbeda sumber yaitu seperti film bingkai suara (*sound slide*).

Menurut (Siswa et al., 2017) Ada banyak sekali jenis media pembelajaran. Secara garis besar media dicirikan oleh tiga unsur utama, sebagai berikut: suara, gambar, dan gerak. Terdapat 7 pengelompokan media yaitu: 1) audiovisual animasi, seperti: televisi, film audio, film, maupun *videotape*. 2) audiovisual senyap, contoh: halaman audio. 3) audio setengah bergerak, seperti: bunyi tulisan jarak jauh. 4) visual gerak, seperti: film bisu. 5) visualisasi senyap, contoh: mikrofon, foto, *slide* senyap, halaman cetak. 6) media audio, seperti: telepon, dan radio. 7) media cetak, seperti: majalah buku, modul.

Menurut, (Ii, n.d.) secara jenisnya dibedakan menjadi 3, audiotori, visual, audiovisual. Audiotori mengandalkan kemampuan vokal, contohnya radio dan perekam kaset. Visual menyalurkan suara serta gambar yang diam, contohnya slide. Audiovisual dibedakan menjadi audiovisual murni, dan tidak murni, audio visual murni su ber unsur audio dan visual sama, sedangkan audiovisual tidak murni sumber audio dan visual berbeda, audiovisual tidak murni.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Hasil & Siswa, 2018) media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu: ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu : 1) gunu guru guru, sebagai pedoman supaya dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan dalam pembelajaran. 2) guna siswa memudahkan dalam proses belajar menganalisis suatu materi ajar yang disampaikan oleh guru sehingga mudah dipahami dan dicerna, hal ini meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa lebih baik lagi.

Menurut (Ii, n.d.) media pembelajaran bermanfaat untuk menyampaikan materi dan bahan pembelajaran, yang lebih praktis dan menarik, serta lebih interaktif berinovatif dalam waktu kegiatan belajar mengajar, meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar yang nantinya hasil belajar siswa jauh lebih sempurna dari sebelumnya yang tidak menggunakan media.

d. Fungsi Media

Menurut (Ii, n.d.) media pembelajaran berfungsi untuk memberi kemudahan kepada peserta didik maupun memudahkan guru dalam mengajar, menampilkan pembelajaran dari abstrak menjadi konkret, perhatian peserta didik lebih tertarik hingga tidak membosankan, aktif semua panca indera peserta didik yang dapat memberikan kelebihan dari kelemahan kekuatan indra yang lain, daya tarik minat dan perhatian peserta didik lebih besar dalam belajar, dapat meningkatkan pembelajaran teori dengan kenyataannya.

Menurut (Hasil & Siswa, 2018) 11) Komunikasi guna melancarkan komunikasi pengirim kepada penerima pesan supaya tidak terjadi kesulitan berkomunikasi 2) Motivasi guna memberi motivasi pada siswa dalam belajar, serta memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan. 3) Makna guna menjadikan bahan ajar lebih berarti. 4) Pemerataan persepsi guna menyamaratakan pendapat siswa supaya memiliki pandangan yang sama. 5) Individualitas guna memenuhi masing-masing kebutuhan setiap siswa dengan cara belajar dan minat yang berbeda.

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut (*Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI*, 2018) Bahasa Indonesia memiliki kekhasan dalam pembelajaran melalui pendekatan, biasanya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa menikmati sebagai bahasa pemersatu, memahami bahasa

Indonesia dari segi makna dan fungsinya juga menggunakannya dengan tepat berdasarkan keadaan, memiliki disiplin berbahasa.

Menurut (Farhrohman, 2020) wajibnya pelajaran bahasa Indonesia dalam jenjang pendidikan karena bahasa Indonesia sebagai sarana dalam berbicara atau berkomunikasi dengan manusia lain. Bahasa Indonesia termasuk bahasa nasional yang dipakai oleh warga Indonesia, hal ini pelajaran bahasa Indonesia menjadi dasarnya.

Menurut (Ii & Bahasa, 2012) Perlu penguasaan mata pelajaran bahasa Indonesia yang efektif juga memadai sebagai alat pemersatu bangsa, sarana komunikasi, pengembangan ilmu pengetahuan, interaksi sosial. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD didasarkan pada kurikulum 2006 atau KTSP, yang kini sebagian telah digantikan oleh kurikulum bahasa Indonesia 2013, yang menyumbang bagian yang lebih tinggi dari proses pembelajaran. Kursus bahasa Indonesia sering mengembangkan keterampilan bahasa termasuk mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

C. Membaca

Menurut (Harianto, 2020) terdapat empat keterampilan dasar dalam bahasa, salah satunya adalah membaca, serta termasuk bagian komunikasi tertulis. Komunikasi tertulis, simbol bunyi bahasa dirubah menjadi tulisan. Penulis memahami bahwa pada tingkat membaca awal, transisi ini terutama dipupuk dan dikuasai, dan ini dilakukan terutama di masa kanak-kanak, terutama tahun-tahun pertama sekolah. Pengertian transformasi di sini juga mencakup pengenalan huruf sebagai lambang bunyi dalam bahasa. Setelah

mahir mengubah suara bahasa, kemudian fokusnya adalah pada pemahaman isi teks. Ini adalah sesuatu yang didorong dan dikembangkan secara bertahap di tahun-tahun berikutnya sekolah.

Menurut (Azis, 2018) Membaca adalah jendela ke dunia untuk kemungkinan pemahaman dan pengetahuan ilmiah. Setiap bacaan memiliki pemahaman yang kaitannya erat dengan kemampuan membaca siswa. Membaca perlu menjadi kebiasaan pada kegiatan di kelas, literasi sangat penting meningkatkan potensi yang siswa miliki.

Menurut (*Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*, 2020) wahyu pertama yang Allah turunkan berbunyi “Iqra” yang artinya bacalah, dalam Al-Qur’an sudah dijelaskan bahwa membaca merupakan hal yang penting dalam hidup karena, membaca dapat menjadikan orang yang tidak tau menjadi tau.

D. Keterampilan Intrapersonal

Menurut (Media, 2016) keterampilan intrapersonal merupakan suatu kemampuan individu dalam berhubungan dan berkomunikasi bersama orang lain secara efektif. Keterampilan intrapersonal merupakan dasar untuk memulai hubungan yang tepat, yaitu bagaimana kita mampu memahami pembicaraan seseorang dan memberikan respon yang nyaman.

Menurut (Bantul, 2013) Keterampilan intrapersonal dapat membantu kita untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain dengan tetap mengelola diri sendiri, pengembangan kepribadian pada siswa disini lebih mengarah kepada kecerdasan emosional.

Menurut (Dharmayanti, 2013) bahwa keterampilan intrapersonal adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap orang supaya dapat melakukan komunikasi yang baik, baik dari komunikan maupun komunikator dan dapat diwujudkan melalui lima hal: empati, persamaan, keterbukaan, dukungan, terbuka.

E. Karakteristik Siswa Kelas 2

Menurut (Zulvira, 2021) siswa kelas II memiliki keterampilan sosial dan bermain. Keterampilan sosial dilihat dari bagaimana siswa membantu dan menolong orang lain. Sedangkan keterampilan bermain siswa dapat mengungkapkan kemampuannya, kemandiriannya. Selama periode ini, siswa tingkat rendah juga mengungkapkan kekuatan mereka seperti seksualitas, persahabatan, berbagi, kemandirian, dan kemampuan untuk bersaing dengan teman sebaya. Untuk keterampilan bermain biasanya siswa suka berlari, menjaga keseimbangan, menangkap dan melempar hal ini dapat membantu siswa menyesuaikan dengan lingkungannya.

Selama periode ini, fisik siswa telah matang, mereka bisa menyeimbangkan tubuh. Proses perkembangan emosinya rendah sehingga telah mampu mengontrol emosinya, berekspresi, mampu membedakan antara yang benar atau dan dapat berpisah dari orang tua. Untuk perkembangan kognitifnya, ini memanifestasikan dirinya dalam kemampuan untuk mengelompokkan objek, melakukan serialisasi, memperluas kosa kata, mulai berpartisipasi dalam penulisan numerik, berbicara secara aktif, dan telah mengetahui arti sebab dan akibat.

Dalam pembelajarannya guru melaksanakan sesuai rancangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dalam masa perkembangannya yang berkaitan dengan bahan ajar, proses belajar, serta penilaian. Guru memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan rangsangan dan respon sesuai lingkungan, karena siswa kelas awal butuh perhatian yang lebih dari gurunya sebab konsentrasinya masih lemah. Hal ini perlu adanya pembelajaran yang menarik untuk siswa.

F. Media MAPIN (Majalah Pintar)

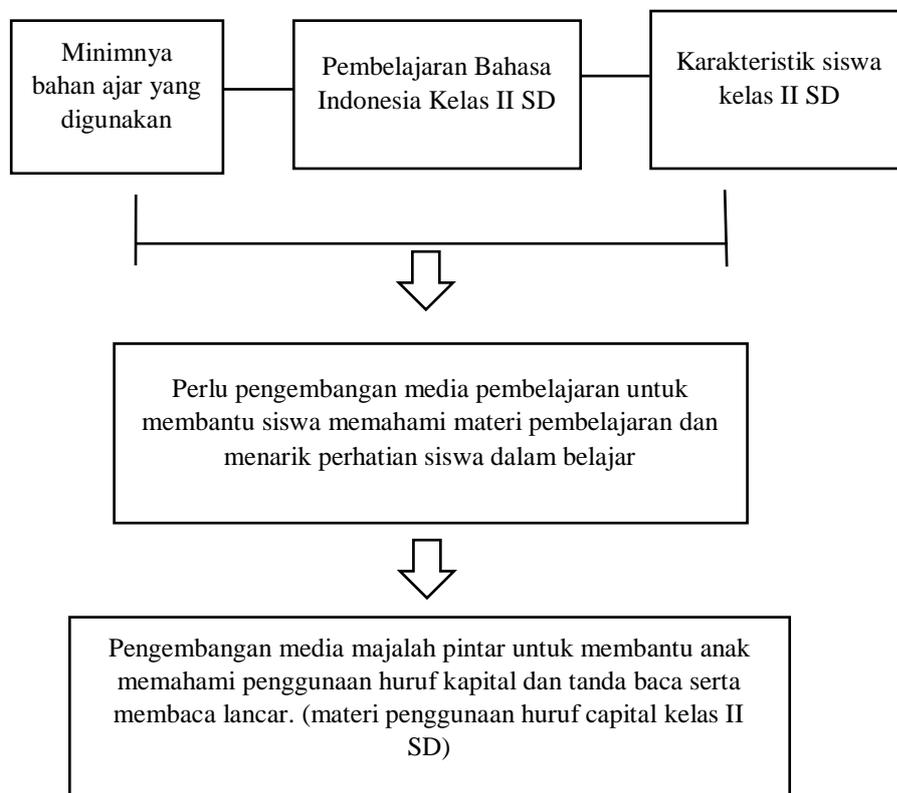
Media “MAPIN (Majalah Pintar) merupakan media yang berbentuk media cetak yang di desain menarik untuk siswa, majalah ini terdapat unsur-unsur yang ada gambarnya yang dapat menarik perhatian siswa dalam membaca. Isi di dalamnya mengajak siswa untuk mengetahui mengenai penggunaan huruf kapital pada kalimat dan juga tanda baca dalam bacaan. Terdapat quiz yang melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan intrapersonal, dan di halaman terakhir terdapat soal evaluasi yang dapat memperdalam pengetahuan siswa mengenai Huruf capital dan tanda baca.

G. Kerangka Berpikir

Paparan diatas dapat disusun sebuah kerangka berpikir tentang pengembangan media pembelajaran MaPin (Majalah Pintar) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas II SD. Hal ini dikarenakan peserta didik harus belajar secara terpadu, melalui pembelajaran yang berlangsung. Sebab itu, dibutuhkan media

pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efisien, efektif, dan inovatif.

Peneliti mengembangkan media berupa media MaPin (Majalah Pintar) supaya peserta didik dapat fokus serta perhatian pada proses pembelajaran berlangsung, melalui media MaPin (Majalah Pintar) ini akan mempermudah peserta didik untuk belajar membaca. Peneliti berharap siswa aktif dalam pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan MaPin.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

Sumber : Dewi, Heni Candra. 2020