

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata media dan pembelajaran, kata media berasal dari bahasa latin yaitu *mediaus* yang berarti "tengah" "wasial," atau utusan yang mewakili pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar.<sup>1</sup> Menurut Prabowo dan Siti media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi sebuah jembatan komunikasi antara pengajar dan peserta didik, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami. Dalam konteks ini, media pembelajaran mencakup berbagai format, seperti buku, video, gambar, dan aplikasi digital, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar.<sup>2</sup>

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam media pembelajaran. Menurut Kurniawan menjelaskan bahwa media digital, seperti e-learning dan aplikasi pembelajaran, kini menjadi pilihan utama di banyak institusi pendidikan. Penggunaan media digital tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan aksesibilitas materi yang lebih luas bagi peserta didik, terutama

---

<sup>1</sup> Ibrahim Arsyad. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakter Media Pembelajaran. *Jurnal pendidikan* 4(2).

<sup>2</sup> Prabowo, H., & Siti, N. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 45-60.

di daerah terpencil.<sup>3</sup> Selanjutnya Hamijaya<sup>4</sup> menjelaskan pengertian media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Musfiqon media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. menurut Suryani dan Agung media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar peserta didik.<sup>5</sup>

Dengan definisi diatas bisa diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar dalam pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal kepada peserta didik. Secara keseluruhan, media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Dengan pemilihan media yang tepat dan dukungan yang memadai, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran yang

---

<sup>3</sup> Kurniawan, A. (2022). Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 20-32.

<sup>4</sup> Hamidjodo dalam Latuheru, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Depdikbud, 1993.

<sup>5</sup> Alfreido.(2022). *Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional*. 10(2)

inovatif dan relevan harus menjadi fokus dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

Media digunakan sebagai Teknik untuk berkomunikasi agar lebih efektif antara pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

## **2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>6</sup> Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Menurut Munadi terdapat lima Fungsi utama media pembelajaran, yaitu:<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Sapriyah.(2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding seminar nasional FKIP pendidikan* 2(1),470-477.

<sup>7</sup> Main Sufanti. (2010). *Strategi Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. (Surakarta: Yuma Pustaka), 64-68.

- a. Media pembelajaran sebagai sumber belajar, artinya media tersebut dapat digunakan untuk kepentingan belajar mengajar, yang bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.
- b. Fungsi semantik, artinya media digunakan untuk menambah kosa kata agar benar-benar mengerti artinya.
- c. Fungsi manipulasi berarti media memiliki karakteristik umum yang dapat mengatasi batas ruang, waktu, serta keterbatasan indrawi.
- d. Fungsi psikologis meliputi fungsi perhatian, Fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi, diartikan media mampu menggugah minat, perasaan dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu (fungsi afektif). Media mampu meningkatkan dan mengembangkan daya imajinasi peserta didik (fungsi imajinatif) dan mampu menimbulkan dorongan untuk berbuat sesuatu (fungsi motivasi).
- e. Fungsi sosial budaya artinya berperan mengatasi hambatan sosial budaya antara peserta komunikasi dalam pembelajaran. Melalui media, perbedaan persepsi dan sudut pandang antar peserta didik terhadap sesuatu karena perbedaan sosial dan budaya dapat diminimalisir.

Media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, namun harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran seperti karakter peserta didik, jenis materi dan jenis media pembelajaran, entah media audio, visual ataupun audio visual.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ber macam peralatan dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada peserta didik melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi jika hanya digunakan alat bantu visual semata. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.<sup>8</sup> Menurut Ramli media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:<sup>9</sup>

- a. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- c. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- d. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- e. Televisi (TV) dan Video *Tape Recorder* (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR

---

<sup>8</sup> Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding seminar nasional FKIP pendidikan, 470-477.

<sup>9</sup> Ibrahim,dkk. (2022). peran media pembelajaran dalam pendidikan. *Journal og language, Literature, and arts*,4(9), 972-980.

adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.<sup>10</sup>

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual: yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara.
- b. Media Audio: yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual: yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, slide show dan yang lain sebagainya.

Media-media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif juga efisien.<sup>11</sup>

#### **4. Dampak Positif Media Pembelajaran Terhadap Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan karena memberikan berbagai dampak positif bagi proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi sebuah alat bantu yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi penyampaian materi, membantu pemahaman,

---

<sup>11</sup> Ibrahim Arsyad. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakter Media Pembelajaran. *Jurnal pendidikan* 4(2).

dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media yang tepat memungkinkan guru menyampaikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi lebih baik. Selain itu, media juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan dinamis, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Berikut beberapa dampak positif penggunaan media pembelajaran:

- a. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- b. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- c. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- d. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
- e. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi membuat peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif. Media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga proses pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran.

## 5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Cara memilih media pembelajaran memerlukan pertimbangan yang cermat agar media yang dipilih benar-benar mendukung tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, selain itu efektivitas media juga perlu diperhatikan. Media yang dipilih harus mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, memfasilitasi interaksi, dan tidak menimbulkan kebingungan. Menurut Musfiqon ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan sebagai rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yakni: prinsip efektifitas dan efisiensi, prinsip relevansi, dan prinsip produktivitas<sup>12</sup>. Sedangkan menurut Suryani & Agung terdapat beberapa prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. Memilih media harus berdasarkan tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- b. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaan dan penggunaannya.
- d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau waktu, tempat dan situasi yang tepat.
- e. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

---

<sup>12</sup> Musfiqon.(2013). Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 10(2), 116-120.

<sup>13</sup> Suryani, N., & Agung,L. (2012). Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-(2), 137-146.

Dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip diatas pendidik dapat memilih media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## **B. Tabota (Teater Boneka Tangan)**

### **1. Pengertian Teater**

Secara etimologis, istilah teater berasal dari bahasa Yunani *theatron*, yang berarti "tempat untuk menonton". Dalam pengertian yang lebih luas, Soemardjo<sup>14</sup> menjelaskan bahwa teater merupakan bentuk seni pertunjukan yang menggabungkan berbagai unsur seperti naskah, akting, tata panggung, suara, dan keberadaan penonton menjadi satu kesatuan peristiwa dramatik yang dipentaskan di atas panggung. Dalam dunia pendidikan, teater dapat dimaknai sebagai suatu pendekatan pembelajaran aktif yang mengintegrasikan unsur-unsur seni pertunjukan, seperti peran, dialog, dan ekspresi tubuh, sebagai sarana untuk mendukung proses belajar-mengajar.

Teater sebagai media pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga melibatkan ketiga ranah belajar secara bersamaan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam praktiknya, Hasan<sup>15</sup> Menuturkan bahwa pembelajaran berbasis teater menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang mengeksplorasi materi melalui simulasi, improvisasi, dan permainan peran. Lebih jauh, teater dalam konteks pendidikan memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

---

<sup>14</sup> Soemardjo, Jakob. (1992). Dramaturgi. Bandung: Citra Aditya Bakti.

<sup>15</sup> Hasan, M. (2016). "Pemanfaatan Teater sebagai Media Pembelajaran dalam Pengembangan Karakter Siswa." Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 21(3), 277–286.

Vygotsky<sup>16</sup>, melalui teori konstruktivisme sosial, menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung optimal ketika siswa terlibat dalam interaksi sosial dan memanfaatkan alat budaya. Teater merupakan salah satu alat budaya yang kaya makna, yang memungkinkan peserta didik mengembangkan empati, berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan komunikasi melalui kegiatan seperti bermain peran, mendiskusikan karakter, dan menyusun alur cerita.

Selain itu, Howard Gardner<sup>17</sup> dalam teori Multiple Intelligences menekankan bahwa setiap individu memiliki beragam jenis kecerdasan. Kegiatan teater dapat mengakomodasi berbagai bentuk kecerdasan tersebut, seperti kecerdasan linguistik, kinestetik, interpersonal, dan intrapersonal. Keterlibatan dalam aktivitas teater juga mendorong kerja sama antarsiswa, membangun rasa percaya diri, serta menyediakan ruang ekspresi diri yang kreatif. Oleh karena itu, integrasi teater dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga membantu membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh, menjadikan proses belajar lebih hidup dan bermakna.

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Teater adalah seni pertunjukan yang menampilkan cerita melalui akting, dialog, dan gerak di atas panggung dan menjadi media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan dan nilai-nilai kehidupan. Sedangkan dalam lingkup pembelajaran, teater dapat dipahami sebagai metode atau media yang menggabungkan unsur seni pertunjukan untuk mendukung proses pendidikan

---

<sup>16</sup> Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

<sup>17</sup> Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.

secara aktif dan menyeluruh. Pendekatan ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna, serta mendorong pengembangan aspek intelektual, emosional, dan keterampilan sosial siswa dalam suasana yang kreatif dan kolaboratif.

Teater memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan seperti bermain peran, simulasi, dan ekspresi artistik, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, komunikasi, serta kepekaan sosial. Teater sebagai media pembelajaran membantu membentuk karakter dan kepercayaan diri siswa, sekaligus mendorong mereka untuk lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan teater dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih menyeluruh.

## **2. Pengertian Boneka**

Boneka berasal dari bahasa portugis yang artinya mainan yang mempunyai bentuk yang bermacam-macam ada yang bentuknya seperti manusia, kartun, tokoh fiksi, hewan, tumbuhan, dan benda yang lainnya. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwasanya boneka adalah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang yang berfungsi sebagai model perbandingan dalam konteks pembelajaran. Boneka ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas, termasuk sandiwara, untuk menyampaikan pesan edukatif kepada peserta didik.<sup>18</sup> Dalam konteks seni pertunjukan, Tabota memiliki sejarah yang panjang dan kaya.

---

<sup>18</sup> Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. *media pengajaran*. Jakarta:PT Rineka Cipta, 2006.

Kuncoro menyebutkan bahwa di berbagai budaya, Tabota digunakan dalam tradisi cerita rakyat dan pertunjukan teater.<sup>19</sup>

Dari pendapat ahli yang telah dijelaskan bisa dikatakan bahwa pengertian boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang digunakan sebagai pemeran dalam pertunjukan atau saandiwara untuk menyampaikan pesan. Boneka merupakan jenis mainan yang paling tua karena sudah ada sejak zaman Yunani, Romawi ataupun Mesir kuno. Hainstock menyebutkan jika penggunaan boneka sebagai media pendidikan telah populer sejak tahun 1940-an, terutama di sekolah-sekolah dasar, karena kemampuannya untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.<sup>20</sup>

Di Indonesia sendiri boneka berkembang dengan baik, Di Jawa Barat, penggunaan boneka tongkat disebut “Wayang Golek” digunakan untuk memainkan cerita Mahabaratha dan Ramayana. Di Jawa Timur dan Jawa Tengah boneka kayu dua dimensi yang terbuat dari kayu disebut “Wayang Krucil” dan boneka bayang-bayang tipis disebut “Wayang Kulit”. Dalam pemanfaatannya di atas boneka dijadikan media dalam seni pertunjukan yang berisi pesan pesan dan pembelajaran dalam kehidupan. Ini menunjukkan bahwa Tabota bukan hanya alat pendidikan, tetapi juga sarana budaya yang dapat memperkaya pengalaman artistik bagi penonton.

---

<sup>19</sup> Kuncoro, H. (2020). Tradisi Tabota dalam Budaya Pertunjukan. *Jurnal Seni dan Budaya*, 7(4), 12-25.

<sup>20</sup> Hainstock, Elizabeth G. *Teaching Montessori IN The Home: The Pre-School Years*. Jakarta: Pustaka Dela Pratara, 1999.

### 3. Jenis-jenis Boneka

Boneka hadir dalam berbagai jenis, masing masing memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya. Dilihat dari jenisnya, boneka ada banyak macamnya, antara lain sebagai berikut:<sup>21</sup>

#### a. Boneka jari

Boneka ini dibuat dengan alat, sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari kita/ dalam.

#### b. Boneka tangan

Disebut boneka tangan, karena boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya.

#### c. Boneka tongkat

Untuk keperluan penggunaan boneka tongkat sebagai media pendidikan/ pembelajaran di sekolah, maka tokoh-tokohnya dibuat sesuai dengan keadaan sekarang.

#### d. Boneka tali

Boneka tali atau "*Marionet*" banyak dipakai di negara barat. Boneka tali bagian kepala, tangan, dan kaki dapat digerak-gerakkan menurut kehendak kita/dalangnya.

#### e. Boneka bayang-bayang

Boneka bayang-bayang (*Shadow Puppet*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka

---

<sup>21</sup> Mulyani, Sri Agustin.(2013). "Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif di Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1(2).

tersebut. Namun untuk keperluan sekolah, wayang semacam ini dirasakan kurang efektif, karena untuk memainkan boneka ini diperlukan ruangan gelap/tertutup. lagi pula diperlukan lampu untuk membuat bayang-bayang layar.

Berdasarkan pemaparan tentang klasifikasi boneka di atas, peneliti menggunakan boneka tangan sebagai media untuk pembelajaran keterampilan bercerita dan menyimak. Pemilihan boneka tangan ini dikarenakan lebih sederhana dan tetap bisa menjadi media pembelajaran yang efektif untuk digunakan di dalam kelas, selain itu dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami isi yang terkandung di dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

#### **4. Pengertian Tabota (Teater Boneka Tangan)**

Dalam dunia pendidikan boneka adalah salah satu jenis media pembelajaran yang seringkali digunakan untuk menyampaikan cerita, edukasi, atau informasi dengan cara yang interaktif. Menurut Haryanto boneka tangan merupakan boneka yang dikenakan di tangan sehingga pengendali dapat menggerakkan dan berkomunikasi dengan boneka tersebut.<sup>22</sup> Bentuknya yang sederhana dan mudah digunakan menjadikannya alat yang efektif untuk menarik perhatian audiens, terutama peserta didik.

Penggunaan boneka tangan dalam pendidikan semakin mendapat perhatian karena kemampuannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Asriani menjelaskan bahwa boneka tangan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks melalui narasi visual.

---

<sup>22</sup> Haryanto, R. (2022). Penggunaan Tabota dalam Pembelajaran Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 22-34.

Ketika cerita disampaikan menggunakan boneka, peserta didik cenderung lebih mudah terlibat dan memahami isi cerita, karena mereka dapat melihat interaksi antara karakter yang diperankan.<sup>23</sup> Dalam pendapat lain Sari dan Pramono mendefinisikan boneka tangan sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik mengekspresikan perasaan dan membangun keterampilan sosial.<sup>24</sup> Kegiatan menggunakan teater boneka tangan dianggap sebagai metode bermain yang mendidik dan kreatif, meskipun menggunakan alat yang sederhana berupa boneka, namun bisa memberikan gambaran suatu konsep dengan baik. Fitri juga menjelaskan bahwasanya boneka tangan adalah alat yang multifungsi yang dapat digunakan dalam berbagai konteks, dari pendidikan hingga hiburan, meskipun ada tantangan dalam penggunaannya di sekolah.<sup>25</sup>

Dari pendapat secara keseluruhan, teater boneka tangan dapat diartikan sebagai pertunjukan boneka yang dimainkan dengan tangan sebagai media yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks melalui narasi visual. Dengan memanfaatkan Tabota secara kreatif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi peserta didik. Pengembangan keterampilan dalam menggunakan Tabota dapat memperkaya metode pengajaran dan meningkatkan kualitas interaksi antara pengajar dan peserta didik.

---

<sup>23</sup> Asriani, N. (2021). Tabota sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 45-56.

<sup>24</sup> Sari, D., & Pramono, A. (2023). Peran Tabota dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 8(3), 67-80.

<sup>25</sup> Fitri, M. (2023). Tantangan dalam Penggunaan Tabota di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 50-62.

## 5. Manfaat Tabota

Penggunaan media boneka sebagai media dalam pendidikan sudah tak asing lagi, media boneka juga dapat disesuaikan sesuai perkembangan zaman, tujuan penggunaan dan keadaan masing-masing. Sekarang boneka juga masuk dalam dunia pendidikan, boneka seringkali dijadikan media dalam pembelajaran di kelas. Tabota dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sebab boneka merupakan mainan yang universal, baik peserta didik perempuan atau peserta didik laki-laki.

Bermain bukan hanya aktivitas mengisi waktu bermain peserta didik atau untuk bersenang-senang. Tetapi dengan bermain boneka, peserta didik akan distimulus untuk melatih dan mengembangkan kemampuan kerja otak dan mengasah daya imajinasi peserta didik dan sangat efektif untuk membantu peserta didik mengasah kemampuan berbahasa. Hal ini juga didukung oleh pendapat Salsabila tentang manfaat Tabota yaitu: <sup>26</sup>

- a. Membantu peserta didik membangun keterampilan sosial.
- b. Melatih kemampuan menyimak (ketika mendengarkan teman saling bercerita).
- c. Melatih bersabar dan menganti giliran.
- d. Meningkatkan kerja sama.
- e. Meningkatkan daya imajinasi peserta didik.
- f. Memotivasi peserta didik agar mau tampil.
- g. Meningkatkan keaktifan peserta didik.
- h. Menambah suasana gembira dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>26</sup> Lilis Madyawati. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta : PT Kharisma Putra Utama), 186-187.

- i. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang memainkannya.
- j. Tidak memerlukan waktu yang banyak biaya, dan persiapan yang rumit.

Secara keseluruhan, bermain dan belajar menggunakan media Tabota merupakan aktivitas yang sangat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik mencakup aspek komunikasi, motorik, sosial dan kognitif.

#### **6. Kelebihan Penggunaan Media Tabota**

Dilihat dari potensi yang ada media Tabota berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif, berikut merupakan kelebihan dari media Tabota.

- a. Efisien dalam waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
- b. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas peserta didik dalam suasana yang menyenangkan.
- c. Dapat menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik.
- d. Dalam materi cerita rakyat, menjadi pembelajaran paling realistis dalam menyampaikan pembelajaran.

Penggunaan media Tabota dalam pembelajaran, menawarkan berbagai kelebihan yang menjadikanya alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Melalui media Tabota pembelajaran dapat diintegrasikan tidak hanya untuk memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendukung perkembangan peserta didik. maka dari itu, penting bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan media Tabota dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

## C. Kemampuan Literasi Visual

### 1. Kemampuan

Kemampuan dalam konteks pendidikan merujuk pada potensi individu untuk menguasai, mengembangkan, dan menerapkan berbagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam proses belajar-mengajar. Dalam proses pembelajaran, kemampuan berfungsi sebagai indikator sejauh mana peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Hamzah<sup>27</sup> dalam ranah psikologi dan pendidikan, kemampuan meliputi perpaduan antara pengetahuan, keterampilan, sikap, serta motivasi yang memungkinkan seseorang untuk menyelesaikan pekerjaan atau mengatasi permasalahan tertentu secara optimal. Kemampuan tidak bersifat statis, melainkan dapat berkembang melalui proses pembelajaran, pengalaman, dan latihan secara berkelanjutan.

Dimiyati dan Mudjiono<sup>28</sup> membagi kemampuan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir, afektif yang mencakup aspek sikap dan nilai, serta psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan fisik dan motorik. Ketiga ranah tersebut saling berinteraksi dan memberikan kontribusi terhadap keberhasilan individu dalam melaksanakan tugas. Hal yang sama diungkapkan oleh Menurut Bloom<sup>29</sup>, menurutnya pengembangan kemampuan perlu dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui tiga ranah utama tersebut. Ranah kognitif meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi,

---

<sup>27</sup> Hamzah, A. (2013). *Psikologi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda.

<sup>28</sup> Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>29</sup> Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay Company.

dan mencipta. Ranah afektif menekankan aspek perasaan, nilai, dan sikap, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan melakukan aktivitas fisik yang melibatkan koordinasi otot. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan secara menyeluruh menjadi tujuan utama dalam proses pendidikan, sehingga peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata.

Ornstein dan Hunkins<sup>30</sup> menegaskan bahwa kemampuan yang efektif adalah kemampuan yang dapat diaplikasikan secara kontekstual, sehingga evaluasi kemampuan harus mencakup aspek teori dan praktik. Dalam pendapat lain, Schunk<sup>31</sup> menuturkan bahwa kemampuan individu dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi dan minat, serta faktor eksternal, seperti lingkungan belajar dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh sebab itu, peran pendidik dan media pembelajaran sangat penting dalam memfasilitasi pengembangan kemampuan peserta didik secara optimal. Pembelajaran yang dirancang dengan baik akan mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam mengenai konsep kemampuan menjadi landasan penting dalam merancang kurikulum, strategi pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar yang komprehensif dan bermakna.

Berdasarkan uraian teori yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam konteks pembelajaran merupakan aspek

---

<sup>30</sup> Ornstein, A. C., & Hunkins, F. P. (2017). *Curriculum: Foundations, Principles, and Issues* (7th ed.). Boston: Pearson.

<sup>31</sup> Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (6th ed.). Boston: Pearson.

fundamental yang mencerminkan keberhasilan proses pendidikan secara menyeluruh. Kemampuan tidak hanya mencakup aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) yang harus dikembangkan secara seimbang. Pengembangan kemampuan peserta didik memerlukan pendekatan pembelajaran yang terintegrasi, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung serta peran aktif pendidik sangat menentukan dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Oleh karena itu, dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan pengembangan kemampuan sebagai tujuan utama agar peserta didik mampu tumbuh menjadi pribadi yang kompeten, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global.

## **2. Pengertian literasi**

Pengertian literasi dari sisi istilah, kata “literasi” berasal dari bahasa Latin *litteratus (littera)*, artinya setara dengan kata *letter* dalam bahasa Inggris yang merujuk pada makna yaitu “kemampuan membaca dan menulis”. Menurut Sidhartani Literasi visual adalah kemampuan untuk memahami dan memaknai informasi yang disampaikan dalam bentuk visual. Ini mencakup interpretasi gambar dan simbol, serta kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif menggunakan media visual.<sup>32</sup> Sedangkan dalam pendapat lain Riddle mendefinisikan literasi visual sebagai kemampuan untuk menafsirkan, menggunakan, dan menciptakan media visual. Kemampuan ini penting dalam meningkatkan proses komunikasi dan pembelajaran.<sup>33</sup> Avgerinou dan Ericson

---

<sup>32</sup> Sidhartani, S. (2016). Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan Dalam Apresiasi Dan Proses Kreasi Visual. *Jurnal Desain*, 3(3), 155-163.

<sup>33</sup> Riddle, J. (2009). Visual Literacy In The Digital Age: The Role Of Visual Literacy In Education. *Journal Of Visual Literacy*, 28(1), 1-10.

mendefinisikan literasi visual sebagai kemampuan untuk menafsirkan dan memberikan makna pada informasi yang disampaikan dalam bentuk visual. Ini mencakup pemahaman terhadap konteks budaya dan sosial dari gambar yang dilihat.<sup>34</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa Literasi merupakan pengembangan *soft skill* peserta didik melalui kegiatan pembiasaan membaca, menulis, menghitung, memandang, menafsir dan merancang suatu hal dengan disertai kemampuan berpikir kritis untuk berkomunikasi yang dapat menimbulkan makna. Bahkan kegiatan literasi selama ini hanya identik dengan aktivitas membaca dan menulis, padahal sebenarnya juga mencakup keterampilan berpikir kritis, analisis, dan pemahaman konteks yang lebih luas. Dengan meningkatkan literasi, berarti membuka pintu menuju pengetahuan yang lebih dalam dan kemampuan untuk menghadapi tantangan.

Literasi yang mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori, di abad ke-21 ini kemampuannya disebut sebagai literasi informasi. Adapun komponen literasi informasi terdiri atas 6 komponen literasi yaitu literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual, berikut penjelasannya:<sup>35</sup>

- a. Literasi Dini (*Early Literacy*), literasi dini merupakan sebuah kemampuan untuk menyimak, memahami bahasa lisan, dan berkomunikasi melalui gambar dan lisan yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan

---

<sup>34</sup> Aygerinou, M. D., & Ericson, J. (1997). A Theoretical Framework For Visual Literacy. *Visual Literacy*, 1(1), 1-12

<sup>35</sup> Clay, A. & Ferguson, C. (2020). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 10-11.

lingkungan sosialnya di rumah. Contoh literasi dini berupa pengalaman peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu.

- b. Literasi Permulaan (*Basic Literacy*), literasi permulaan merupakan sebuah kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*). Literasi permulaan berkaitan dengan kemampuan analisis peserta didik untuk memperhitungkan, mempersepsikan informasi, mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.
- c. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), literasi perpustakaan merupakan sebuah kemampuan dalam memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, pemahaman klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.
- d. Literasi Media (*Media Literacy*), literasi media merupakan kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.
- e. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), literasi teknologi merupakan kemampuan memahami perkembangan mengikuti teknologi seperti perangkat keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dalam memanfaatkan teknologi dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat.

- f. Literasi Visual (*Visual Literacy*), literasi visual merupakan pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audio-visual secara kritis. Tafsir terhadap materi visual yang tidak terbandung, baik dalam bentuk cetak, maupun auditori.

Secara keseluruhan, komponen literasi yang beragam saling melengkapi untuk membentuk karakter peserta didik yang tidak hanya mampu memahami informasi, tetapi juga kritis dalam menganalisis dan menggunakan informasi tersebut. Oleh karena itu, pengembangan literasi penting di semua tingkatan pendidikan untuk menggapai tujuan pendidikan.

### **3. Prinsip literasi**

Adapun prinsip-prinsip literasi sebagai berikut:

- a. Perkembangan literasi berjalan sesuai tahap perkembangan yang dapat diprediksi.
- b. Program literasi yang baik bersifat berimbang.
- c. Program literasi terintegrasi dengan kurikulum.
- d. Kegiatan membaca dan menulis dilakukan kapanpun.
- e. Kegiatan literasi mengembangkan budaya lisan.
- f. Kegiatan literasi perlu mengembangkan kesadaran terhadap keberagaman.

Prinsip-prinsip ini menjadi landasan bagi pengembangan kemampuan literasi, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran yang semakin kompleks. Melalui pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip ini, guru dapat membentuk peserta didik yang lebih siap menghadapi tantangan pendidikan.

#### 4. Pengertian literasi visual

Visual berhubungan erat dengan mata atau penglihatan. Definisi visual */vi-su-al/* dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan. Visual memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses berpikir dan belajar.<sup>36</sup> Pengertian visual dalam konteks pendidikan dan komunikasi merujuk pada kemampuan untuk memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, grafik, dan media visual lainnya. Menurut Arsyad, media visual berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik.<sup>37</sup> Media visual, seperti gambar dan grafik, tidak hanya menyajikan informasi secara langsung tetapi juga membantu peserta didik mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata mereka. Dengan demikian, penggunaan media visual dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memfasilitasi proses berpikir yang lebih mendalam. Namun secara mendasar, menurut Avgerinou & Ericson, dalam Palmer & Matthews, pemahaman *visual literacy* ini mengacu pada kemampuan untuk menginterpretasi, mengaitkan dan memaknai informasi yang disampaikan dalam bentuk visual atau gambar.<sup>38</sup>

Menurut Linda *Visual literacy is defined as the ability to understand and use images, including the ability to think, learn, and express oneself in terms of images.* Literasi visual adalah kemampuan untuk menafsirkan, menggunakan, dan menciptakan media visual untuk meningkatkan proses, pengambilan

---

<sup>36</sup> Dienaputra, A. (2015). Visualisasi: proses penyajian gagasan melalui media visual. *jurnal pendidikan sejarah dan ilmu sejarah*, 5(2), 12-13.

<sup>37</sup> Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

<sup>38</sup> Sidhartani Santi. (2016). Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan Dalam Apresiasi Dan Proses Kreasi Visual. *Jurnal Desain*, 3(3).

keputusan, komunikasi, dan pembelajaran.<sup>39</sup> Bamford juga mengemukakan bahwa literasi visual mencakup kemampuan membaca dan menyusun sebuah pesan visual. Istilah *visual literacy* sebenarnya telah lama muncul oleh John Debes pada tahun 1969. Pemahaman dan definisinya terus berkembang karena pemahamannya melibatkan banyak kemampuan yang kompleks dan multidimensi. Hal ini berarti bahwa literasi visual mencakup kemampuan seseorang untuk menerjemahkan dan menginterpretasikan makna dari sebuah pesan visual serta menyusun sebuah pesan visual yang bermakna.

Dari pernyataan di atas Literasi visual merupakan sebuah kemampuan dalam memahami dan menganalisa pesan yang disampaikan secara kasat mata, seperti foto, video, alat peraga dan grafik. Literasi visual menjadi salah satu kompetensi yang juga harus dipelajari dan menjadi suatu keharusan kompetensi di semua lini pendidikan. Literasi visual memiliki dua kemampuan utama, yaitu:

- a. Kemampuan mengurai makna (menafsirkan) visual. Makna dari gambar yang ada di lingkungan sekitar tidak dapat dipahami betul jika tidak dipelajari. Untuk mengajarkan kemampuan memahami dan menafsirkan gambar perlu diketahui beberapa hal yang mempengaruhinya yaitu usia, budaya dan preferensi (kesukaan) peserta didik.
- b. Kemampuan menyandikan (membuat) visual. Membuat gambar-gambar dengan makna tertentu merupakan kemampuan lebih lanjut dari literasi visual. Untuk memproduksi gambar tentu saja seseorang akan dituntut untuk mengaktifkan kemampuan berpikir dan berimajinasi.

---

<sup>39</sup> Nurannisaa Siti. (2017) Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Sekolah Dasar*, 1(2).

Literasi visual mendorong apresiasi dan pemahaman dalam berkomunikasi visual. Kurangnya kesadaran akan kemampuan membaca visual kemungkinan bisa berdampak pada berkembangnya proses komunikasi. Dengan memahami prinsip dasar visual, seseorang bisa membaca atau menghasilkan gambar dan berkomunikasi dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi.

## **5. Pentingnya literasi visual**

Di era yang berbasis teknologi dan informasi, literasi visual merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sistem pendidikan. Sebelumnya hanya terdapat satu jenis gambar saja, namun saat ini sudah banyak jenis-jenis gambar. Dengan kata lain, dalam lingkungan kita, media seperti televisi dan internet memberikan kita beberapa pengetahuan gambar baru. Gambar-gambar dan elemen visual tersebut menyebabkan perubahan visual yang sangat cepat. Oleh karena itu, kemampuan literasi visual harus dikembangkan untuk mendapatkan manfaatnya dalam waktu singkat, menginterpretasikannya dan membuat konklusinya. Kemampuan literasi tradisional yang dipandang sebatas keterampilan menggambar simbol-simbol pada kertas dengan kerangka dari norma-norma yang tertentu dengan hanya memahami simbol-simbol yang dicetak belum dianggap cukup. Literasi visual dapat meningkatkan kompetensi penglihatan. Gambar mengandung banyak elemen deskriptif daripada ekspresi verbal, atau dapat dikatakan bahwa terdapat banyak informasi yang bisa disampaikan melalui gambar.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Serdar Danis.(2021) “An Assessment in the Light of 21st Century Skills: The Importance of Visual Literacy Education in Visual Arts Class,” *Journal for the Interdisciplinary Art and Education* 2(1), 49-50.

Konsep-konsep abstrak disajikan tidak hanya dalam bentuk verbal (kata-kata), tetapi juga dalam bentuk visual (misalnya gambar), baik itu dalam buku maupun dalam pembelajaran di kelas. Konsep-konsep abstrak banyak disajikan dalam bentuk gambar karena gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami penjelasan maupun kalimat-kalimat yang menarasikan konsep-konsep abstrak. Sebagaimana dalam teori *dual-coding* yang menjelaskan bahwa penyajian informasi dalam bentuk verbal dan visual dapat membantu peserta didik dalam belajar dan berdampak pada keselarasan antara sistem mental verbal dengan sistem mental visual. Dalam mempelajari materi cerita rakyat, peserta didik dituntut untuk memahami unsur pembangun sebuah cerita rakyat. Adapun gambar merupakan salah satu bentuk representasi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami kajian struktur tersebut.<sup>41</sup> Literasi visual sangat penting dalam semua disiplin ilmu dan dalam desain materi pendidikan, karena sebagian peserta didik akhirnya akan berhadapan dengan lingkungan di mana penggunaan elemen visual adalah bagian dari kehidupannya sehari-hari.<sup>42</sup> Adanya kemampuan literasi visual membantu peserta didik untuk menggambarkan suatu objek. Literasi visual dapat digunakan untuk mendukung kemampuan mengingat informasi dan kemampuan literasi visual sama dengan kemampuan untuk berpikir. Literasi visual juga membantu peserta didik dalam berkomunikasi dengan memanfaatkan tata bahasa visual sehingga dapat berkontribusi pada dialog tingkat global seperti era *Metaverse*. Kemampuan ini

---

<sup>41</sup> Adi Rahmat dan Soesi Asiah Soesilowaty.(2017) “Representasi Mental peserta didik Dalam Membaca Gambar Biologi,” *Jurnal Pengajaran MIPA* 22, 1-2.

<sup>42</sup> Maedeh Ghadirinia, Fatemeh Mehdizadeh Saradj, and Farhang Mozaffar. (2022)“*Classification of the Abilities Needed for Visual Literacy : A Review of Abilities Based on the Cognitive Learning Mastery Approach*” 32, 3.

tidak hanya bermanfaat karena perkembangan teknologi yang masif, tetapi transformasi pendidikan abad ke-21 juga memiliki tantangan tersendiri dalam meningkatkan keterampilan individu, seperti literasi visual. Dengan demikian, peran literasi visual membantu seseorang untuk memahami, menafsirkan, dan membuat pesan visual dengan lebih banyak makna dan kualitas sejalan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah visual.<sup>43</sup>

## **6. Pengukuran kemampuan literasi visual**

Istilah kemampuan, keterampilan, dan kompetensi merupakan istilah-istilah yang banyak digunakan untuk menjelaskan arti dari literasi visual. Dalam beberapa definisi, literasi visual awalnya digambarkan sebagai kemampuan umum untuk mengukur kompetensi atau keterampilan tertentu yang dicakup oleh kemampuan ini. Diantara ketiga istilah tersebut, kemampuan adalah istilah yang paling banyak muncul dalam konteks membaca dan menulis visual serta dalam berpikir dan belajar.<sup>44</sup> Adapun kemampuan literasi visual ini ditentukan sebagai berikut:<sup>45</sup>

- a. Membaca/mendekode/menafsirkan pernyataan visual
- b. Menulis/mengkodekan/membuat pernyataan visual.
- c. Berpikir secara visual.

Untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam literasi visual, maka perlu dilakukan tes maupun asesmen sesuai dengan indikator pengukuran yang ada.

---

<sup>43</sup> Nadia Sigi Prameswari dkk.(2022) "Finding Out the Visual Literacy Ability of College Level through the Analysis of Poster Design and Idea Creativity," 12-43.

<sup>44</sup> Joanna Kędra.(2018) "What Does It Mean to Be Visually Literate? Examination of Visual Literacy Definitions in a Context of Higher Education," *Journal of Visual Literacy*, 71-72.

<sup>45</sup> Maria Avgerinou and Petterson, *op. cit.*, 10.

Berdasarkan pengukuran Avgerinou pada tahun 2017, indikator kemampuan literasi untuk sekolah dasar sebagai berikut rinciannya:<sup>46</sup>

Tabel 2. 1: Indikator Kemampuan Literasi Visual

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Berpikir visual	Kemampuan untuk mengubah informasi dari semua jenis ke bentuk gambar, grafik, atau bentuk lain yang membantu dalam mengkomunikasikan informasi tersebut.
2.	Penalaran visual	Berpikir logis dan koheren mengenai suatu gambar.
3.	Rekonstruksi visual	Kemampuan merekonstruksi pesan visual dalam bentuk aslinya.
4.	Rekonstruksi makna	Kemampuan untuk memvisualisasikan dan merekonstruksi makna dari pesan visual secara visual atau verbal hanya untuk melengkapi informasi yang kurang lengkap.

## 7. Media Tabota dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual

Media tabota (Teater Boneka Tangan) merupakan bentuk seni pertunjukan yang melalui elemen visual dan verbal melalui penggunaan boneka tangan untuk menyampaikan pesan atau cerita secara interaktif. Dalam konteks pembelajaran, media ini digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik. Literasi visual sendiri mencakup keterampilan memahami, menafsirkan, dan merespons pesan-pesan visual, yang sangat penting dalam proses belajar peserta didik. Penggunaan media tabota memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya melihat, tetapi juga merasakan dan memaknai cerita yang disampaikan melalui gerakan, ekspresi, dan dialog boneka.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Karaolis<sup>47</sup> dalam artikel berjudul *Being with a Puppet: Literacy through Experiencing Puppetry and Drama with*

<sup>46</sup> Rita R. (2021). *Penggunaan literasi visual dikelas VI peserta didik SDN Pajaragung*. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, 12-13.

<sup>47</sup> Karaolis, O. (2023). *Being with a puppet: Literacy through experiencing puppetry and drama with young children*. *Education Sciences*, 13(3), Article 291.

*Young Children* menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam aktivitas dengan boneka tangan tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa dan komunikasi, tetapi juga mendorong pengembangan literasi visual secara signifikan. Peserta didik mampu memahami makna dari ekspresi, gerakan, dan simbol visual yang disampaikan boneka, serta mampu merespon secara kreatif melalui cerita dan interaksi. Selain itu, penelitian Marshella Sari Novita Putri<sup>48</sup> dari Universitas Kristen Satya Wacana juga mendukung temuan ini. Ia mengembangkan media pembelajaran literasi numerasi berbasis karakter boneka tangan yang terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep dasar visual dan simbolik peserta didik kelas awal.

Dengan demikian, integrasi media tabota dalam proses pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kecakapan literasi visual secara optimal. Keterlibatan aktif peserta didik dalam mengamati dan merespons simbol visual melalui pertunjukan boneka membantu membangun fondasi berpikir visual yang penting dalam tahap perkembangan kognitif mereka.

## **D. Bahasa Indonesia**

### **1. Pengertian bahasa indonesia**

Bahasa resmi di negara Indonesia adalah sebuah dialek bahasa Melayu yaitu bahasa Melayu Riau dan sudah ada sejak sebelum kemerdekaan yang hingga pada tanggal 28 Oktober 1928 dalam kongres pemuda yang dihadiri oleh aktivis

---

<sup>48</sup> Putri, M. S. N. (2023). *Perancangan video pembelajaran literasi numerasi kelas 1–2 SD menggunakan karakter boneka tangan* (Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana). Universitas Kristen Satya Wacana Repository.

dari berbagai daerah di Indonesia, bahasa melayu diubah namanya menjadi bahasa Indonesia yang diikrarkan dalam sumpah pemuda sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional. Pengakuan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan merupakan peristiwa penting dalam perjuangan bahasa Indonesia.<sup>49</sup>

Menurut Ningrum bahasa Indonesia merupakan bahasa ibu yang berasal dari tanah air Indonesia dan berfungsi sebagai identitas bangsa. Dalam konteks ini, bahasa Indonesia tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai simbol persatuan di tengah keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia.<sup>50</sup> Hal ini sejalan dengan pernyataan Putri yang menekankan bahwa bahasa Indonesia adalah jati diri bangsa yang mencerminkan kebudayaan dan nilai-nilai masyarakat.<sup>51</sup> Ayudia dkk, menyatakan bahwa bahasa Indonesia berarti bahasa yang memenuhi faktor-faktor berkomunikasi. Jadi, nama lain dari bahasa Indonesia yaitu bahasa Ibu. Bahasa Indonesia berarti bahasa persatuan dan kesatuan di Negara Indonesia.<sup>52</sup>

Dari pengertian diatas dapat ditarik garis lurus bahwasanya Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan oleh warga negara Indonesia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa indonesia menjadi alat pemersatu bangsa Indonesia, juga digunakan sebagai alat komunikasi dalam berinteraksi masyarakat luas di berbagai bidang, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Maka dari itu pendidikan bahasa indonesia sudah dimulai diajarkan pada pendidikan sekolah dasar karena pendidikan bahasa indonesia. Di sekolah

---

<sup>49</sup> Fitriyani. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd/Mi Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Journal Of Educational And Lenguage Research*, 03(5).

<sup>50</sup> Ningrum P. (2020). Pengertian bahasa indonesia. *Jurnal pendidikan bahasa dan sastra*.

<sup>51</sup> Putri, A. (2017). Identitas Bangsa melalui Bahasa Indonesia. *Jurnal Linguistika*.

<sup>52</sup> Ayudia, dkk. (2016). *Pengantar Linguistik Umum*. Jakarta: Penerbit Universitas XYZ.

dasar memudahkan peserta didik dalam berkomunikasi dengan guru dan teman. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi penting untuk memberikan dasar dalam mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh di jenjang pendidikan seterusnya oleh karena itu, warga Indonesia sepatutnya bijak dalam menggunakan bahasa Indonesia dan untuk tetap semangat mempelajarinya.

## **2. Fungsi bahasa indonesia**

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam konteks pendidikan dan masyarakat. Secara umum, bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Rahardi menekankan bahwa bahasa Indonesia memiliki fungsi penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi ilmiah, baik dalam pendidikan formal maupun dalam publikasi hasil penelitian. Pengembangan terminologi ilmiah dalam bahasa Indonesia juga menjadi aspek penting dalam memfasilitasi perkembangan keilmuan di Indonesia.<sup>53</sup> Menurut Abdul Chaer, pada tulisannya mengatakan bahwa fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk bekerja sama atau berkomunikasi di dalam kehidupan manusia bermasyarakat. Untuk berkomunikasi sebenarnya dapat juga digunakan dengan cara lain, misalnya dengan isyarat, lambang-lambang gambar atau kode-kode tertentu lainnya.<sup>54</sup> Sedangkan menurut Halliday

---

<sup>53</sup> Rahardi, R. (2019). Bahasa Indonesia dalam Konteks Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal Linguistik*.

<sup>54</sup> Abdul Chaer. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, hal. 4

dalam Solchan, secara khusus mengidentifikasi fungsi-fungsi bahasa sebagai berikut:<sup>55</sup>

- a. Fungsi personal, yaitu penggunaan bahasa untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, sikap, atau perasaan pemakainya.
- b. Fungsi regulator, yaitu penggunaan bahasa untuk mempengaruhi sikap atau pikiran/pendapat orang lain, seperti bujukan, rayuan permohonan atau perintah.
- c. Fungsi interaksional, yaitu penggunaan bahasa untuk menjalin kontak dan menjaga hubungan social seperti sapaan, basa-basi, simpati atau penghiburan.
- d. Fungsi informatif, yaitu penggunaan bahasa untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan, atau budaya.
- e. Fungsi heuristik, yaitu penggunaan bahasa untuk belajar atau memperoleh informasi, seperti pertanyaan atau permintaan penjelasan atas sesuatu hal.
- f. Fungsi imajinatif, yaitu penggunaan bahasa untuk memenuhi dan menyalurkan rasa estetis (indah), seperti nyanyian dan karya sastra.
- g. Fungsi instrumental, yaitu penggunaan bahasa untuk mengungkapkan keinginan atau kebutuhan pemakainya.

Sedangkan fungsi lain dari bahasa Indonesia menurut Yakub Nasucha sebagai berikut:<sup>56</sup>

- a. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional sebagai bahasa nasional bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang

---

<sup>55</sup> Solchan T. W, dkk. (2010). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*, (banten: Universitas Terbuka), 7.

<sup>56</sup> Yakub Nasucha, dkk, *Bahasa Indonesia*, 8-10.

identitas nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa, dan alat perhubungan antar daerah dan antar budaya.

- b. Bahasa Indonesia sebagai lambang kebanggaan nasional tidak semua bangsa di dunia mempunyai sebuah bahasa nasional yang dipakai secara luas dan dijunjung tinggi. Adanya sebuah bahasa yang dapat menyatukan berbagai suku bangsa yang berbeda merupakan suatu kebanggaan bagi bangsa Indonesia. Ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia sanggup mengatasi perbedaan yang ada.
- c. Bahasa Indonesia sebagai lambang kebanggaan nasional Indonesia terdiri atas berbagai suku bangsa yang budaya dan bahasanya berbeda. Untuk membangun kepercayaan diri yang kuat, sebuah bangsa memerlukan identitas, identitas sebuah bangsa bisa diwujudkan diantaranya melalui bahasanya. Dengan adanya sebuah bahasa yang mengatasi berbagai bahasa yang berbeda, suku-suku bangsa yang berbeda dapat mengidentikkan diri sebagai suatu bangsa melalui bahasa tersebut.
- d. Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu berbagai suku bangsa sebuah bangsa yang terdiri atas berbagai suku bangsa yang budaya dan bahasanya berbeda akan mengalami masalah besar dalam melangsungkan kehidupannya. Bahasa Indonesia berfungsi untuk menyatukan suku-suku bangsa yang berbeda, yang akan menyatukan suku-suku bangsa yang berbeda.

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi umum bahasa adalah sebagai alat komunikasi, sedangkan fungsi khusus bahasa ada beberapa fungsi antara lain yaitu: bahasa sebagai kontrol sosial, bahasa sebagai

alat adaptasi sosial, bahasa sebagai sarana mengekspresikan diri, bahasa sebagai sarana pendidikan.

### **3. Ruang lingkup bahasa Indonesia**

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mengemukakan bahwa, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita siswa-siswa, cerita rakyat, cerita binatang, puisi siswa, syair lagu, pantun dan menonton drama siswa.
- b. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita siswa-siswa, cerita rakyat, cerita binatang, puisi siswa, syair lagu, pantun, dan drama siswa.
- c. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kesus,

ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita siswa-siswa, cerita rakyat, cerita binatang, puisi siswa, syair lagu, pantun, dan drama siswa.

- d. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dijelaskan, pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki peranan penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

#### **4. Pembelajaran bahasa indonesia materi cerita rakyat**

Bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui bahasa, manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan dalam berbahasa. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis, ini sesuai pendapat Atmazaki menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam konteks ini, pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan pemahaman budaya. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mempersiapkan peserta

didik agar mampu menggunakan bahasa dengan baik dalam berbagai situasi komunikasi.<sup>57</sup> Untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, maka fungsi dari pembelajaran bahasa Indonesia harus dimaksimalkan.

Berikut ini merupakan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:<sup>58</sup>

- a. Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar siswa.
- b. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
- d. Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.

---

<sup>57</sup> Atmazaki, R., Sari, D., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

<sup>58</sup> Mubin Mihanul.(2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3 (3).

f. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.

Materi cerita ini sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 2. 2: Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan pembelajaran
siswa mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri dan lingkungan	Melalui kegiatan mendemonstrasikan cerita rakyat, peserta didik mampu mendefinisikan dan memahami Ciri-ciri dan Unsur pembangun dari sebuah cerita rakyat dengan baik dan benar sebagai wujud sikap bernalar kritis.
	Melalui kegiatan mengerjakan LKPD individu, peserta didik mampu menceritakan kembali cerita rakyat dengan baik dan benar sebagai wujud sikap mandiri dan kreatif.

## 5. Langkah Penggunaan Media Tabota Untuk Meningkatkan Literasi

### Visual Materi Cerita Rakyat

Beragam dari tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dikemas dalam materi yang sangat beragam. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah materi cerita rakyat. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat memiliki tujuan yang sangat penting dalam pengembangan literasi visual dan pemahaman budaya siswa. Cerita rakyat, sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan etika yang terkandung dalam masyarakat. Dalam konteks pembelajaran, cerita rakyat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengenal dan memahami berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, serta tradisi masyarakat yang beragam di Indonesia. Melalui cerita rakyat, peserta didik dapat belajar tentang karakter, konflik, dan penyelesaian suatu permasalahan.

Selain itu, pembelajaran cerita rakyat dalam bahasa Indonesia juga berperan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Dengan mendengarkan atau membaca cerita rakyat, peserta didik dapat memperkaya kosakata dan memahami struktur sebuah cerita. Aktivitas seperti mendiskusikan tema, karakter, dan pesan moral dari cerita rakyat dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Mereka juga dapat diajak untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui berbagai bentuk karya visual, seperti menggambar dan mendramatisasi dengan media. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis mereka tetapi juga memperkuat kemampuan mendengarkan dan membaca. Pembelajaran bahasa Indonesia melalui materi cerita rakyat juga membantu peserta didik untuk membangun rasa cinta terhadap budaya dan identitas nasional. Dengan mengenal cerita-cerita dari berbagai daerah di Indonesia, peserta didik diajak untuk menghargai keragaman budaya yang ada di tanah air mereka.

Dalam upaya menyalurkan pesan cerita melalui Tabota. Guru harus dapat menyiasati dengan membuat pembelajaran yang aktif dan dapat melatih peserta didik agar mampu menyampaikan pesan cerita secara lisan. Tompkins dan Hoskisson menyatakan bahwa boneka sederhana yang disediakan dapat menumbuhkan kreativitas dan keterampilan dramatic siswa.<sup>59</sup>

Media Tabota, memiliki karakteristik yang terdiri dari kepala dan dua tangan, sedangkan bagian badan dan kakinya ini hanya merupakan baju yang menutup lengan orang yang akan memainkannya. Adapun cara memainkannya adalah memakai tangan (tanpa menggunakan bantuan alat lain) jari telunjuk digunakan

---

<sup>59</sup> Siti Mariana. "Pengaruh Media Tabota Terhadap Keterampilan Berbicara peserta didik Kelas V SD Se-Gugus 4 Kevamatan Bantul". *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 168.

untuk memainkan atau menggerakkan kepala. Sementara itu ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan. Dengan media Tabota peserta didik mampu berimajinasi, kemudian peserta didik berusaha untuk bercerita dengan kalimatnya sendiri yang tepat untuk melatih keterampilan berbicara.<sup>60</sup>

Selain itu diperlukan naskah cerita rakyat yang akan dibacakan secara terperinci untuk siswa, pembelajaran dengan menggunakan media Tabota mementingkan gerak, kata dan suara sesuai tokoh cerita rakyat yang dibacakan oleh guru.

#### **E. Perkembangan peserta didik peserta didik kelas 2**

Memahami karakteristik peserta didik kelas adalah langkah awal untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Peserta didik pada fase A berada dalam fase perkembangan yang sangat penting dalam pendidikan dasar. Musfiroh menyatakan bahwa karakteristik peserta didik mencakup serangkaian sikap, motivasi, keterampilan, dan perilaku yang dimiliki dan diperlihatkan oleh peserta didik. Hal ini mencerminkan bagaimana individu berinteraksi dalam konteks pendidikan dan belajar.<sup>61</sup>

Elizabeth B. Hurlock<sup>62</sup> dalam bukunya *Developmental Psychology: A Life-Span Approach* menyatakan bahwa anak usia 7–8 tahun berada pada fase kanak-kanak tengah, yaitu masa penting dalam perkembangan intelektual. Pada tahap ini, anak mulai berpikir logis terhadap tugas konkret, memahami urutan dan klasifikasi, serta menunjukkan peningkatan perhatian dan daya ingat. Mereka juga mulai mampu

---

<sup>60</sup>Ayuningtyas. (2023). *Pengembangan Media Tabota Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara peserta didik Kelas Iii Sd N 3 Rejosari*, 09(4).

<sup>61</sup> Musfiroh Takdirotun. (2005). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

<sup>62</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terj. Istiwidayanti dan Soedjarwo, (Jakarta: Erlangga, 1990), hlm. 103–105.

mengikuti instruksi kompleks dan memproses informasi secara bertahap. Hurlock menekankan pentingnya penyajian pembelajaran yang menarik, karena anak usia ini menyukai tantangan dan aktivitas pemecahan masalah sederhana.

Dalam teori Piaget dijelaskan bahwa tahap ini, peserta didik berada pada fase operasi konkret terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini peserta didik berpikir secara logis mengenai hal-hal yang konkret dan mulai menggolongkan benda ke dalam bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk menggolongkan ini masih terbatas dan belum mampu untuk memecahkan permasalahan yang bersifat abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Yang penting dalam kemampuan tahap operasional konkret adalah pengklasifikasian atau menggolongkan sesuatu menjadi sub yang berbeda-beda dan memahami hubungannya.<sup>63</sup>

Dalam pendapat lain, Suparno menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar memiliki sifat yang khas yang dapat diketahui yaitu penalarannya bersifat transduktif yang berarti bergerak dari sesuatu yang khusus ke hal yang lebih khusus lagi. Berdasarkan hal tersebut peserta didik tidak dapat berfikir reversibel atau bolak-balik, sehingga peserta didik tidak dapat berfikir kembali ke titik awal.<sup>64</sup>

Pentingnya mengetahui karakteristik siswa, karena berpengaruh terhadap gaya belajar peserta didik yang sangat bervariasi. Beberapa anak mungkin lebih cenderung belajar secara visual, sementara yang lain lebih suka mendengarkan atau melakukan aktivitas fisik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan berbagai media yang dapat memfasilitasi visualisasi, diskusi lisan, dan aktivitas

---

<sup>63</sup> Siti Aisyah. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al ta'dib*, 6(01) 94-95.

<sup>64</sup> Suparno. (2006). karakteristik peserta didik sekolah dasar, 38-44.

praktis agar semua peserta didik dapat terlibat secara maksimal. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik SD memiliki karakteristik yang berbeda, terutama pada pada umur 6-11 tahun anak memiliki sifat yang khas, dimana peserta didik sedang berada pada tahap operasional konkret. Untuk itu guru perlu memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan sesuatu yang konkrit karena pemikirannya tidak dapat berfikir secara timbal-balik atau abstrak.

#### **F. Kelayakan Media**

Kelayakan media pembelajaran merupakan hal penting yang harus diperhatikan sebelum digunakan.<sup>65</sup> Menurut Sadiman<sup>66</sup> media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi fungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pendapat tersebut menegaskan bahwa kelayakan media pembelajaran tidak hanya dilihat dari segi tampilan visual semata, tetapi juga dari kebermanfaatannya dalam mendukung proses belajar-mengajar secara menyeluruh.

Media yang layak harus mampu menjadi jembatan antara materi yang disampaikan guru dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran sebaiknya dirancang berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

---

<sup>65</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017

<sup>66</sup> Sadiman, Arief S., dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli bahwa media yang memenuhi kriteria kelayakan akan memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi, aktivitas, dan pengalaman belajar yang konkret. Dengan demikian, pengembangan dan pemilihan media pembelajaran tidak boleh dilakukan secara sembarangan, melainkan perlu melalui proses evaluasi dan validasi agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas

Pengembangan media harus mempertimbangkan elemen grafis dan interaktif agar peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar. Sesuai dengan pendapat Arsyad<sup>67</sup> bahwasanya media yang baik harus memenuhi syarat kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan sehingga dapat menunjang proses belajar yang optimal. Selain itu, evaluasi kelayakan juga melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian ini memberikan gambaran objektif mengenai seberapa baik media tersebut dapat digunakan dalam konteks pembelajaran. Hal ini menegaskan pentingnya validasi oleh pihak ketiga dalam menentukan kelayakan suatu media.

Secara keseluruhan, penilaian kelayakan media pembelajaran harus dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan bahwa media tersebut tidak hanya menarik tetapi juga layak dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Dengan demikian, pengembangan dan evaluasi berkelanjutan terhadap media pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan kemampuan literasi visual siswa.

### **G. Keefektifan Media**

Efektivitas media Tabota dalam pembelajaran tidak hanya terletak pada peningkatan kemampuan literasi visual, tetapi juga pada pengembangan

---

<sup>67</sup> Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

keterampilan sosial dan emosional siswa.. Menurut Heinich dkk<sup>68</sup> keefektifan media pembelajaran terletak pada kemampuannya menyampaikan informasi secara sistematis dan menarik, serta memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam proses belajar. Media yang efektif akan meningkatkan perhatian, memori, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Dalam pendapat lain Edgar Dale<sup>69</sup> menyatakan bahwa semakin konkrit pengalaman belajar yang diberikan oleh media (misalnya melalui gambar, video, simulasi), semakin tinggi tingkat pemahaman siswa. Media yang menyediakan pengalaman belajar langsung atau semi-langsung cenderung lebih efektif dibanding metode verbal semata. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget<sup>70</sup> yang menyatakan bahwa anak-anak pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui media yang nyata dan dapat dilihat.

Secara keseluruhan, keefektifan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan literasi visual siswa. Media yang dirancang secara visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih konkret dan menarik, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif mengamati, menafsirkan, dan menyampaikan ide melalui gambar atau simbol. Dengan demikian, media yang efektif berperan langsung dalam mendukung peningkatan literasi visual peserta didik.

---

<sup>68</sup> Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning (7th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall

<sup>69</sup> Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching (3rd ed.)*. New York: Dryden Press

<sup>70</sup> Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

## H. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan dimulai dari identifikasi masalah yang dihadapi di sekolah, yaitu rendahnya kemampuan membaca. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti merancang solusi berupa pengembangan produk media pembelajaran yang berbentuk Tabota berbasis literasi visual untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti berharap bahwa peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih efektif melalui penggunaan media yang menarik dan inovatif. Berikut adalah alur kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini.

Gambar 2. 1: Kerangka Berfikir



