

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi ajar dari pendidik kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.<sup>22</sup> Menurut Arief S. Sadiman, media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi untuk menyampaikan atau mentransfer informasi dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, media digunakan untuk membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan efisien, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik serta menumbuhkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.<sup>23</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Guru diharapkan mampu merancang media yang efektif, inovatif, dan menarik agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

##### 2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, khususnya dalam menyampaikan

---

<sup>22</sup> Heri Setiawan et al., "Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Puzzle Di SD Negeri 1 Kekerri Kabupaten Lombok Barat Workshop on Making Puzzle Game-Based Learning Media at SD Negeri 1 Kekerri , West Lombok Regency" 2, no. 1 (2023).

<sup>23</sup> Shinta Permata Sari, "Pengembangan Media Puzzle Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Pontificia Universidad Catolica Del Peru* 8, no. 33 (2014): 44.

pesan serta materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat mendukung tercapainya kemampuan belajar siswa secara maksimal. Menurut Puji Rahayuningsih, Media pembelajaran berfungsi sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran yang berfungsi untuk mendukung dan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.<sup>24</sup>

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan memiliki fungsi penting sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan bermakna. Media pembelajaran menjadi bagian integral dari keseluruhan kegiatan mengajar yang harus dirancang dan dikembangkan oleh guru agar selaras dengan tujuan serta isi pembelajaran. Fungsinya tidak hanya untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga untuk mempercepat proses pemahaman, meningkatkan mutu pembelajaran, serta membantu peserta didik dengan kebutuhan khusus. media pembelajaran juga mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran, memberikan arah pencapaian tujuan, menyediakan sarana evaluasi mandiri, dan mendorong kreatifitas guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan efisien.<sup>25</sup>

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai komponen integral yang memperkuat keterlibatan peserta didik secara aktif. Penggunaan media yang tepat mampu

---

<sup>24</sup> Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar and Nurmelia, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd 2 (1)* 1, no. 2 (2022): 10.

<sup>25</sup> M. Miftah Arief, "Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran)," *Jurnal Tarbiyah Darussalam* 5, no. 8 (2021): 13–28.

menciptakan suasana belajar yang efektif, menarik, dan bermakna, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Fungsi media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan, memfasilitasi evaluasi mandiri, serta mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efisien.

### 3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu :

#### a. Media Visual

Media pembelajaran visual merupakan jenis media yang mengutamakan penggunaan indera penglihatan dalam penyampaian informasi. Materi disajikan melalui bentuk-bentuk visual, baik menggunakan alat bantu seperti proyektor maupun media cetak lainnya. Tujuan utama penggunaan media visual adalah untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas penyampaian konsep atau gagasan, serta membantu menggambarkan fakta atau informasi agar lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

#### b. Media Audio

Media pembelajaran audio berperan dalam menyampaikan informasi dalam bentuk suara dari sumber ke penerima pesan. Jenis media ini berhubungan langsung dengan indera pendengaran dan mampu menyajikan pesan baik secara verbal, seperti bahasa lisan atau kata-kata, maupun nonverbal, seperti bunyi dan vokalisasi. Contoh media audio antara lain radio, tape recorder, telepon, serta laboratorium bahasa yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran berbasis pendengaran.

### c. Media Audio Visual

Media pembelajaran audio-visual adalah jenis media yang dapat menampilkan kombinasi antara suara dan gambar secara bersamaan. Berdasarkan karakteristiknya, media ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu media audio-visual diam, yang menampilkan gambar statis dengan suara pendukung, dan media audio-visual gerak, yang menampilkan gambar bergerak disertai suara secara simultan untuk memperjelas pesan pembelajaran.<sup>26</sup>

## 4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penguasaan media pembelajaran termasuk dalam kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan guru dalam mengelola, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran, sekaligus mengembangkan potensi peserta didik agar dapat terealisasi secara optimal. Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dapat dilihat melalui beberapa indikator, antara lain perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan serta pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, penentuan metode yang sesuai, serta penyusunan rencana penilaian yang selaras dengan tujuan dan dilengkapi dengan instrumen evaluasi yang relevan.<sup>27</sup>

## 5. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut KBBI, kelayakan diartikan sebagai kondisi sesuatu yang memenuhi kriteria kepastian atau kepatutan untuk digunakan atau dilaksanakan.

---

<sup>26</sup> Rika Trisna Manik and Yusni Khairul Amri, "Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi Di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 5, no. 1 (2024): 78–94.

<sup>27</sup> Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

Kelayakan dilakukan dengan tujuan memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pengembangan suatu media, sehingga potensi kegagalan dapat diminimalkan serta kekurangan yang ada dapat diidentifikasi untuk selanjutnya dilakukan perbaikan. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, selaras dengan tujuan yang ingin dicapai, serta mampu mendukung penyampaian dan pemahaman materi pembelajaran secara efektif.<sup>28</sup> Penilaian terhadap media pembelajaran dilakukan untuk memastikan mutu kesesuaian dan kebertrimaan media sebagai sarana pembelajaran. Penilaian ini meliputi empat aspek utama, yaitu materi atau isi, penyajian, desain, dan grafika.<sup>29</sup> Uraian mengenai masing-masing aspek kelayakan buku Adalah sebagai berikut :

a. Standar Kelayakan Materi

Standar kelayakan materi atau isi media merupakan acuan yang digunakan untuk menilai mutu serta kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, serta karakteristik peserta didik SD/MI. materi harus akurat, relevan, dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Kelayakan materi meliputi sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran
- 2) Keakuratan konsep dan informasi
- 3) Kelengkapan materi
- 4) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik SD/MI

---

<sup>28</sup> Muhammad Sirojul Chikam, "Pengembangan Media Kartu Soal Berbasis Permainan Yu Gi Oh Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Materi Pecahan Kelas 2 SD/MI," no. 24–47 (2024).

<sup>29</sup> Rachma D W I Yanti, Hisban Thaha, and Mirnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik SD," *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 81–95.

5) Kemampuan media dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran

b. Kelayakan Penyajian

Kelayakan penyajian berhubung dengan cara materi disusun dan disampaikan dalam media sehingga mudah dipahami oleh siswa SD/MI. Penyajian yang baik akan membantu siswa belajar secara sistematis dan menarik. Kelayakan penyajian meliputi sebagai berikut :

- 1) Keruntutan penyajian materi
- 2) Keelasan petunjuk penggunaan media
- 3) Sistematis penyajian
- 4) Interaktivitas media
- 5) Kemampuan media menarik perhatian peserta didik

c. Kelayakan Bahasa

Kelayakan bahasa menilai penggunaan bahasa dalam media agar sesuai dengan tingkat pengembangan peserta didik SD/MI. Bahasa yang digunakan harus komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik. Kelayakan bahasa meliputi sebagai berikut :

- 1) Keterbacaan bahasa
- 2) Keelasan kalimat
- 3) Ketepatan penggunaan ejaan
- 4) Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik
- 5) Sifat komunikatif dan informatif

d. Kelayakan Kegrafikan

Kelayakan kegrafikan berkaitan dengan kualitas tampilan visual media pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa SD/MI. Kelayakan

kegrafikan meliputi sebagai berikut :

- 1) Tata letak (layout)
- 2) Pemilihan warna
- 3) Kualitas gambar dan ilustrasi
- 4) Jenis dan ukuran huruf
- 5) Kemenarikan desain media secara keseluruhan.<sup>30</sup>

#### 6. Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan suatu media dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila penggunaannya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Annisa Dewi Nur Rohmah, dll. "Analisis Bergerak Bersama Bab III Ekspresi Diri Melalui Hobi Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Sesuai Standar BSNP Analysis of Moving Together Chapter III Self-Expression Through Hobbies Indonesian Language Textbook Grade V Elementary School According" 33, no. 1 (2025): 135–44.

<sup>31</sup> Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.

## B. Media *Puzzle*

### 1. Pengertian *Puzzle*

Menurut Setiana, *Puzzle* diartikan sebagai permainan teka-teki atau bongkar pasang yang berisi tantangan untuk diselesaikan sebagai bentuk hiburan. Media *puzzle* dalam pembelajaran merupakan alat bantu yang memadukan unsur permainan dengan visualisasi melalui gambar-gambar sederhana sebagai sarana untuk mendukung proses belajar.<sup>32</sup>

Media *puzzle* berfungsi sebagai sarana permainan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang masih dominan dalam aktivitas bermain. Penggunaan media berbasis permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mengurangi ketegangan di kelas serta membantu peserta didik memahami materi yang dianggap sulit dengan cara yang lebih mudah dan menarik.<sup>33</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan visualisasi sederhana untuk mendukung proses belajar siswa sekolah dasar. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, media ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan menarik.

---

<sup>32</sup> Epiphanius citra fensi marpaung, dkk, "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Subtema 3 Di UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 1349–58.

<sup>33</sup> Millati Silmi and Yani Kusmarni, "Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media *Puzzle*," *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2017), <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>.

## 2. Manfaat Media *Puzzle*

Media puzzle yang merupakan sebuah media dengan secara sengaja dibentuk sesuai konsep permainan sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Berikut di paparkan manfaat media *puzzle* :

- a. Mampu mengembangkan sistem motorik pada peserta didik karena media yang digunakan konsep permainan
- b. Mampu membiasakan memecah masalah
- c. Meningkatkan semangat dalam belajar
- d. Melatih kesabaran dan kefokusannya peserta didik
- e. Meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar.<sup>34</sup>

Dari beberapa manfaat media *puzzle* yang sudah di jelaskan dapat disimpulkan bahwa media puzzle memiliki manfaat dalam mengembangkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan dalam proses penyampain materi.

## 3. Kelebihan dan Kekurangan Media *puzzle*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan dari media puzzle dalam pembelajaran yaitu dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi selama proses belajar. Keterlibatan secara langsung dalam kegiatan menyusun potongan-potongan gambar membuat peserta didik menjadi lebih antusias. Selain itu, puzzle umumnya memiliki variasi warna dan bentuk potongan yang menarik, sehingga mampu memikat perhatian anak-anak. Dengan demikian, media puzzle dapat

---

<sup>34</sup> Syisva Nurwita, "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahing," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3 (2019): 803–10.

menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.<sup>35</sup>

Kekurangan dari media *puzzle* adalah peserta didik merasa enggan untuk membawa potongan-potongan media *puzzle*, karena jumlahnya yang banyak. Selain itu, penggunaan media ini juga memerlukan waktu serta kesabaran yang cukup dalam proses penyusunan.<sup>36</sup>

Kekurangan yang lain terdapat pada media *puzzle* yaitu pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada materi yang dibahas. Penggunaan bahan yang kurang tepat dapat menyebabkan media menjadi kurang efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sering berpindah tempat.<sup>37</sup>

### C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

#### 1. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI menitikkan pada pengembangan kemampuan berbahasa yang meliputi empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, dan menulis. Selain itu, Pembelajaran juga diarahkan pada pemahaman karya sastra anak sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan kepekaan estetika. Penerapan pendekatan dengan pembelajaran yang kontekstual, terpadu, dan bertahap dianggap efektif karena mampu mengaitkan pengalaman nyata peserta didik dengan konsep-konsep kebahasaan

---

<sup>35</sup> Aisha Syafitri and Hermansyah Amir, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas XI SMA Negeri 01 Bngkulu Tengah," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia* 3, no. 2 (2019): 132–38.

<sup>36</sup> Serli Utami and Rosarina Giyartini, "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Negara ASEAN Dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD Ilmu Pengetahuan Sosial Merupakan" 8, no. 4 (2021): 827–39.

<sup>37</sup> Nisem, "Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle," n.d., 88–100.

yang bersifat abstrak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.<sup>38</sup>

Menurut Rohma Ivantri Pembelajaran bahasa indonesia di SD/MI memiliki peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus sebagai pembentukan karakter peserta didik. Pelajaran bahasa indonesia bertujuan agar siswa mampu menggunakan bahasa yang baik dan benar, tetapi juga menumbuhkan sikap apresiatif terhadap bahasa sebagai alat komunikasi dan berfikir.<sup>39</sup>

## 2. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SD/MI adalah untuk membekali peserta didik agar mampu menggunakan bahasa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Kegiatan pembelajaran ini diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan berpikir.<sup>40</sup>

## 3. Manfaat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI memiliki manfaat penting dalam membangun keterampilan berbahasa dasar peserta didik sebagai fondasi bagi perkembangan akademik mereka. Melalui kegiatan menyimak,

---

<sup>38</sup> Rafika elsa Oktavian and Nursalim, "Prinsip-Perinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI" 4, no. 1 (2021): 6.

<sup>39</sup> Rohmah Ivantri, "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI/SD," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 1, no. 2 (2021): 185–200, <https://doi.org/10.69775/jpia.v1i2.29>.

<sup>40</sup> Minahul Mubin and Sherif Juniar Aryanto, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (2024): 554–59, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>.

berbicara, membaca, dan menulis, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami dan menghasilkan bahasa dengan baik, tetapi juga diajak mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis sejak usia dini. Kemampuan berbahasa yang terbentuk melalui pembelajaran ini menjadi modal utama bagi siswa untuk berkomunikasi secara efektif dalam konteks sosial maupun pendidikan, serta mendukung keberhasilan mereka dalam mempelajari mata pelajaran lain yang juga menuntut pemahaman bahasa sebagai alat memperoleh informasi. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia berperan strategis dalam mengembangkan kompetensi komunikasi dan literasi dasar yang esensial bagi perkembangan intelektual anak di jenjang pendidikan dasar.<sup>41</sup>

#### 4. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pembentukan karakter seseorang bukanlah proses yang berlangsung secara instan, melainkan membutuhkan waktu panjang serta upaya yang berkesinambungan. Karakteristik peserta didik dipahami sebagai ciri-ciri khusus yang melekat pada setiap individu maupun kelompok siswa, yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kajian terhadap karakteristik awal peserta didik menjadi langkah penting untuk mengenali berbagai aspek diri mereka, termasuk kebutuhan, kemampuan, bakat, serta minat yang harus dipertimbangkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Adapun karakteristik pada mata pelajaran bahasa Indonesia SD/MI

##### a. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi

Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa berinteraksi dan membutuhkan komunikasi dengan orang lain. Bahasa menjadi alat

---

<sup>41</sup> Idawati and Fatimatu Zahra, "Analisis Manfaat Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar" 09 (2024): 233–42.

komunikasi yang paling efektif karena melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan maksud, ide, gagasan, dan pemikirannya secara jelas. Penggunaan bahasa memungkinkan pesan yang disampaikan dapat dipahami secara tepat oleh lawan bicara. Bahasa juga berfungsi sebagai jembatan komunikasi lintas wilayah dan budaya, sehingga memungkinkan manusia berinteraksi dengan berbagai kelompok di seluruh dunia. Bahkan, melalui media bahasa, ide dan pemikiran seseorang dapat diwariskan serta dipahami oleh generasi pada masa yang akan datang.

- b. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)

Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa reseptif peserta didik, khususnya kemampuan menyimak dan membaca. Keterampilan menyimak membantu siswa memahami informasi lisan secara cermat, sedangkan kemampuan membaca memungkinkan mereka mengolah dan menafsirkan informasi tertulis dengan baik. Kedua keterampilan ini menjadi dasar bagi proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran lain, karena melalui menyimak dan membaca siswa memperoleh pemahaman awal terhadap materi yang dipelajari.<sup>42</sup>

##### 5. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki keterkaitan yang erat serta saling mendukung dalam proses

---

<sup>42</sup> Yulita Mailida, "Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.", *Journal Of Social Science Research*, vol 3, 2023, hal 5608-5615

penguasaan bahasa. Setiap keterampilan tidak berdiri sendiri, melainkan berhubungan secara fungsional dengan keterampilan lainnya. Penguasaan keterampilan berbahasa umumnya berlangsung melalui tahapan yang bersifat kronologis dan hierarkis, dimulai dari kemampuan menyimak, kemudian berkembang pada keterampilan berbicara, selanjutnya membaca, dan diakhiri dengan keterampilan menulis.<sup>43</sup>

Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A menyatakan bahwa pada akhir fase ini peserta didik kelas I–II SD/MI mampu berkomunikasi secara sederhana dan bermakna sesuai tahap perkembangannya melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Peserta didik mampu menyimak teks lisan sederhana yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari serta menunjukkan pemahaman melalui respons verbal maupun nonverbal, mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bahasa yang santun dan jelas, membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar serta memahami isi teks pendek, dan menulis kata maupun kalimat sederhana secara runtut untuk menyampaikan gagasan atau pesan. Selain itu, peserta didik mampu mengenal dan menikmati karya sastra anak serta menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran dengan percaya diri dan santun.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> I Ketut Suparya, “Penerapan Pendekatan Whole Language Dalam Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar,” *Wacana Akademik: Majalah Ilmiah Kependidikan* 5, no. 2 (2021): 121–29.

<sup>44</sup> Kemendikbudristek, “Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F,” 2022.

#### D. Kalimat SPO (Subjek, Predikat, Objek)

##### 1. Pengertian Kalimat SPO

Struktur kalimat yang bisa dipahami sebagai susunan unsur-unsur bahasa yang berfungsi membentuk rangkaian kata menjadi kalimat yang benar serta sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia. Struktur ini menunjukkan peran setiap unsur dalam kalimat sehingga maknanya dapat tersampaikan secara jelas dan tepat. Dalam penerapan kalimat efektif, terdapat tiga komponen utama yang menjadi fondasi pembentukan kalimat, yaitu subjek, predikat, dan objek, yang secara umum dikenal dengan istilah pola S-P-O. Ketiga unsur tersebut berperan sebagai struktur dasar yang memastikan sebuah kalimat tersusun secara logis, sistematis, dan mudah dipahami.<sup>45</sup>

Kalimat SPO menunjukkan bahwa keakuratan penyusunan kalimat sangat ditentukan oleh ketepatan dalam menempatkan unsur-unsur sintaksis, seperti subjek, predikat, objek, dan keterangan. Hal ini menegaskan bahwa pemahaman terhadap struktur tersebut merupakan dasar penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena membantu peserta didik membedakan fungsi setiap kata dalam sebuah kalimat. Penulis juga menyajikan berbagai contoh pola kalimat serta penggunaannya dalam komunikasi sehari-hari dan dalam konteks pembelajaran. Hal ini memberikan pijakan teoritis yang kuat dalam mengenalkan konstruksi kalimat dasar, termasuk pola S-P-O, yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di tingkat SD/MI.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Ega Yupita Wardani and Dkk, "Struktur Bahasa Dalam Kalimat," *Mosikolah (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial)* Vol. 1, no. 1 (2023): 99–104.

<sup>46</sup> Zulkifli, "Konstruksi Kalimat Dasar Bahasa Indonesia Murid Kelas I SDN 09 Sila Kecamatan Bolo Kabupaten Bima," *Jurnal Pendidikan Bahasa* 13, no. 1 (2023): 1–7, <https://doi.org/10.37630/jpb.v13i1.1122>.

## E. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dikuasai peserta didik sebagai dampak dan keterlibatan mereka dalam proses Pembelajaran. Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar. Perubahan tersebut menjadi tujuan utama dalam proses Pembelajaran karena mencerminkan pencapaian tujuan pendidikan<sup>47</sup>

Menurut Lestari, Hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik, meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, serta perilaku, sebagai konsekuensi dari proses pembelajaran yang mereka jalani. Perubahan tersebut hanya dianggap sebagai hasil belajar apabila muncul akibat kegiatan belajar, sehingga transformasi yang timbul karena faktor pertumbuhan alami tidak termasuk ke dalam kategori hasil belajar.<sup>48</sup>

### 2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dalam “Taxonomy Of Education Objectives” Dalam konteks pendidikan modern, penetapan tujuan pembelajaran pada setiap jenjang-baik yang bersifat kurikuler maupun instruksional-merujuk pada kerangka hasil belajar yang diperkenalkan oleh Bloom. Kerangka tersebut mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang menjadi landasan dalam merumuskan indikator capaian pembelajaran. Ketiga ranah itu

---

<sup>47</sup> Mahesya Az-zahra Andryannisa,dkk, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok,” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 11716–30.

<sup>48</sup> Mega Nirmala Mboa and Timoteus Ajito, “Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St . Theresia Kupang” 06, no. 02 (2024): 12296–301.

saling berhubungan dan memberikan gambaran utuh mengenai perkembangan pengetahuan, sikap, serta keterampilan peserta didik. Seorang siswa dikatakan mencapai keberhasilan belajar apabila ia mampu menunjukkan perkembangan dalam aspek kemampuan, wawasan, dan perilaku Pendidikan dibagi menjadi tiga macam yaitu kognitif, efektif, psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif, yaitu aspek yang berkaitan dengan proses mental atau aktivitas intelektual. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2016, penilaian terhadap ranah kognitif dimaksudkan sebagai upaya sistematis untuk menilai sejauh mana peserta didik menguasai pengetahuan yang telah dipelajari. Sebagaimana yang sudah dijelaskan Benjamin S. Bloom, ranah kognitif mencakup seluruh aktivitas yang melibatkan fungsi intelektual. Ranah kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan berpikir, yang meliputi ketrampilan, mengingat, memahami, menerapkan sebagai bentuk kemampuan yang menunjukkan bagaimana peserta didik dapat menggunakan pengetahuan dalam konteks yang sesuai.

b. Ranah Afektif

Menurut arifin, ranah afektif mencakup dua aspek utama yang perlu diperhatikan dalam proses evaluasi. Aspek pertama berkaitan dengan kompetensi afektif yang diharapkan muncul dalam kegiatan pembelajaran, seperti kemampuan memberikan respons menunjukkan menunjukkan apresiasi. Aspek kedua berhubungan dengan sikap serta minat peserta didik terhadap mata pelajaran maupun terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. ranah afektif mencakup empat karakteristik penting, yaitu

sikap, minat, konsep diri, dan nilai yang dianut peserta didik. Penilaian afektif berfokus pada aspek-aspek non-kognitif tersebut, termasuk motivasi belajar yang berperan dalam menentukan bagaimana peserta didik merespons pembelajaran.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan domain yang berhubungan dengan perilaku gerak, koordinasi tubuh, keterampilan motorik, serta kemampuan fisik individu. Pengembangan kemampuan pada ranah ini dapat diamati dan dinilai melalui latihan yang berkesinambungan, dengan indikator seperti ketepatan gerakan, kecepatan, teknik, maupun prosedur pelaksanaannya. Dalam domain psikomotorik, terdapat tujuh tingkatan kemampuan yang tersusun secara berurutan dari level paling dasar hingga kemampuan yang lebih kompleks.<sup>49</sup>

## F. Karakteristik Peserta Didik Kelas II SD/MI

Peserta didik kelas II SD/MI umumnya berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, integratif, dan bertahap. Pada masa ini, mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang menghubungkan konsep-konsep sederhana menuju yang lebih kompleks. Anak-anak pada usia ini juga mulai menunjukkan perkembangan sosial-emosional yang pesat, seperti kemampuan mengenali perasaan sendiri, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya secara aktif.<sup>50</sup> Selain itu, mereka memiliki kecenderungan belajar yang beragam—ada

---

<sup>49</sup> Nurhasnah, Remiswal, and Ahmad Sabri, "Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis Dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023): 28204–28220.

<sup>50</sup> Dyah Sulistyaningsih,dkk, "PENGARUH PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA KELAS 2 DI SD MUHAMMADIYAH JATIYOSO

yang lebih mudah memahami melalui penglihatan (visual), pendengaran (auditori), atau gerakan (kinestetik). Guru perlu memahami karakteristik ini agar dapat merancang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik kelas II SD/MI.<sup>51</sup>

Tahap perkembangan kognitif manusia dibagi dalam beberapa fase. Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif dibagi menjadi empat macam yaitu :

1. Tahap Sensori (*Sensori Motorik*)

Tahap perkembangan kognitif ini terjadi pada umur 0-2 tahun. Usia ini terjadi pada bayi yang berfokus pada pengalaman langsung melalui indera dan tindakan motorik. Pada usia ini bayi belum mampu memahami bahwa orang lain memiliki pikiran dan perasaan yang berbeda dari dirinya. Mereka cenderung pada pengalaman pribadi dan lingkungannya sekitar. Pada tahap ini bayi mulai menggunakan indera seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan rasa yang menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk memahami segala sesuatu melalui pengalaman sensoris mereka.

2. Tahap Praoperasional (*Praoperasional*)

Tahap perkembangan kognitif ini terjadi pada usia 2-7 tahun. Pada tahap ini mereka mulai merepresentasikan lingkungan sekitarnya melalui penggunaan bahasa dan gambar. Kemampuan untuk memakai simbol-simbol tersebut menandai kemajuan dalam cara mereka berpikir, khususnya dalam memahami konsep yang tidak selalu harus dialami secara langsung. Perkembangan pemikiran

---

TAHUN 2024,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024).

<sup>51</sup> Maulida Nuzula Firdaus, “Karakteristik Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD)” 2, no. 4 (2023): 31–41.

simbolis ini memungkinkan anak mengolah dan mengekspresikan gagasan berdasarkan objek, peristiwa, atau pengalaman yang mereka ketahui, meskipun tidak sedang mereka lihat pada saat itu.

### 3. Tahap Operasi Konkret (*Concrete Operasional*)

Tahap perkembangan kognitif ini terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir logis terhadap berbagai peristiwa yang bersifat konkret dan menunjukkan kemampuan untuk mengelompokkan objek ke dalam kategori tertentu. Kemampuan klasifikasi tersebut telah berkembang, namun mereka masih menghadapi kesulitan ketika dihadapkan pada permasalahan yang bersifat abstrak. Operasi konkret pada fase ini mencerminkan aktivitas mental yang dapat dibalikkan, tetapi tetap bergantung pada benda atau situasi nyata yang dapat diamati secara langsung.

### 4. Tahap operasi formal (*formal operational*)

Tahap perkembangan kognitif ini terjadi pada rentang usia 11-dewasa. Pada tahap ini dikenal juga dengan masa remaja. Dimana remaja bisa berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistic. Pada usia sebelas sampai lima belas tahun. Pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman yang konkret, dan bisa memecahkan masalah dengan menggunakan pendekatan yang konkret.<sup>52</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas peserta didik kelas II SD/MI berada pada fase perkembangan kognitif yang masih dominan bersifat konkret, sehingga pembelajaran perlu dirancang melalui aktivitas langsung, penggunaan media

---

<sup>52</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Dan Problematikannya Pada Anak Usa Sekolah Dasar," *Jurnal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): 116–52, <https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>.

visual, dan pengalaman nyata. Variasi gaya belajar serta perkembangan sosial-emosional yang mulai matang menjadi dasar penting bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai. Teori perkembangan kognitif Piaget menunjukkan bahwa anak kelas II berada pada peralihan menuju tahap operasi konkret, sehingga materi dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan berpikir logis sederhana dan penggunaan objek nyata. Dengan memahami karakteristik perkembangan ini, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

## G. Kerangka Berfikir

**Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir**

