

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada periode awal sejarah pendidikan, guru menjadi satu-satunya sumber untuk memperoleh pengetahuan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, sumber belajar itu pun diperluas dengan menghadirkan buku. Salah satu buku yang sesuai dalam hal ini adalah “*Orbis Sensualium Pictus* (Dunia Tergambar)” yang dipublikasikan pertama kali pada tahun 1657. Berdasarkan buku tersebut, para pendidik mulai menyadari mengenai pentingnya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar yang komprehensif bagi siswa melalui semua indera, terutama pada indera penglihatan dan pendengaran. Alat peraga yang digunakan adalah alat peraga visual, seperti model, objek, dan alat peraga lainnya yang mampu memberikan pengalaman konkret, memotivasi belajar, dan meningkatkan daya serap atau retensi belajar peserta didik³⁵

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran dan komponen, media hendaknya masuk kedalam bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.³⁶ Media pembelajaran dalam prespektif pendidikan adalah instrumen yang strategis dalam menentukan proses keberhasilan pada proses belajar mengajar. Media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah artinya “tengah”, perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa arab, media artinya adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pada tahun 1996 Arief Sudirman dan teman-teman lainnya mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga

³⁵ Ifrah Syahmina, Indayana Febriani Tanjung, and Rohani Rohani, “Efektivitas Pembelajaran Biologi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Negeri Medan,” *Jurnal Biologus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi* 3, no. 2 (2020): 320–27.

³⁶ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–210.

makna pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, sarana untuk mendorong, memotivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah pemahaman konsep yang abstrak serta untuk mempertinggi daya serap siswa. Kemudian dengan berjalannya waktu, alat teknologi juga semakin menjadi canggih, sehingga terciptalah alat peraga audiovisual yang menekankan pada penggunaan pengalaman konkret untuk menghindari verbalisme. Nilai-nilai praktis dari media pembelajaran antara lain adalah: (1) Media pembelajaran dapat memberikan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan mengurangi verbalisme, (2) Media dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses belajar, (3) Media dapat membangun landasan dasar untuk perkembangan belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih tinggi, (4) Memberikan pengalaman nyata dan mampu menumbuhkan kegiatan berusaha pada setiap individu, (5) Menumbuhkan pemikiran yang sistematis dan berkelanjutan, (6) Mendukung pemikiran dan memantau kemampuan berbahasa, (7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah didapatkan dengan membantu perkembangan efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna, (8) Materi ajar lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik, yang memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (9) Metode mengajar menjadi akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak mudah membuat bosan dan guru juga tidak kehabisan tenaga, (10) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, akan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.³⁷

³⁷ Abdul Wahid, "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dengan beragam bentuknya media pembelajaran, mulai dari visual, audio, hingga interaktif mampu membantu peserta didik dalam memperkaya pengalaman belajar, menumbuhkan minat belajar peserta didik, dan membuat lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan. Pada proses kegiatan mengajar atau segi sejarah perkembangannya dapat disebutkan fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*)

Dimana yang berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu untuk menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda nyata dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan guru.

2. Fungsi Komunikasi

Fungsi media dalam hal ini berada di tengah antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi dapat disebut dengan *receiver* (*audience*). Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul), film, slide, OHP, dan lain sebagainya.³⁸

Berdasarkan dari kedua fungsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut. Selain untuk menyajikan pesan, juga terdapat beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media, diantaranya untuk memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, dan merangsang diskusi bisa disebut sebagai

³⁸ Wulandari Amelia Putri, dkk (2023)“ Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Jurnal on Education*, Vol.05, No. 02, hal.3931.

papan loncat (*Springboard*).

Lavie dan Lenta dalam Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media ini memiliki empat fungsi, khususnya pada media pembelajaran visual, antara lain:

a. Fungsi Atensi

Fungsi Atensi adalah menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran dimana yang memiliki hubungan dengan makna visual yang ditampilkan dengan disertai teks pada materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Fungsi Afektif adalah salah satu fungsi media visual yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pengguna media saat belajar atau membaca teks yang bergambar, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif adalah fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian dimana yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi maupun pesan yang terkandung di dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatori

Fungsi Kompensatori adalah fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membaca peserta didik untuk dapat mengorganisasikan informasi dalam teks.

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga dapat dirasakan akan kebermanfaatannya. Pada dasarnya media pembelajaran memiliki manfaat yaitu dapat mempermudah guru dalam mengajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar

peserta didik.³⁹

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media. Adapula yang mengistilahkan klasifikasi ini dengan taksonomi media pembelajaran, taksonomi tersebut ada mengelompokkan secara umum dan sederhana, adapula yang secara spesifik dan juga kompleks.

Secara sederhana Azhar (2011;44-45), mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah:

- a. Media visual yaitu jenis media yang mana digunakan hanya dengan mengandalkan indra penglihatan saja, misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, dan gambar.
- b. Media audio adalah jenis media pembelajaran yang hanya menggunakan atau mengandalkan pendengaran saja, contohnya seperti tape recorder, dan radio.
- c. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang hanya dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi, dan sound slide.
- d. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti suara, animasi, video, grafis, dan film.

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Dimana teknologi yang paling tua untuk di manfaatkan dalam proses belajar mengajar merupakan percetakan yang bekerja atas dasar mekanis. Berdasarkan dari perkembangan teknologi tersebut, maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- a. Media hasil teknologi cetakan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku dan materi visual status yang mana terutama melalui proses percetakan mekanis atau foto grafis. Media ini

³⁹Wulandari Amelia Putri, dkk (2023) “ Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Jurnal on Education*, Vol.05, No. 02, hal.3931.

memiliki ciri-ciri, diantaranya yaitu teks dibaca secara runtut, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang, baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif, teks dan visual ditampilkan statis. Pengembangannya tergantung kepada prinsip kebahasaan dan persepsi visual, baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) terhadap siswa, dan informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang pengguna.

- b. Media dari hasil teknologi audio visual, adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya terganung kepada pemahaman kata ataupun simbol yang serupa. Ciri-cirinya bersifat linear, menyajikan visual yang dinamis, digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber yang berbasis mikro-prosesor. Beberapa ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi ini meliputi dapat digunakan secara acak, non-sekuansi, atau secara linear, dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau keinginan perancang, prinsip prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media, dan dapat berorientasi siswa sehingga dapat melibatkan interktivitas siswa yang tinggi.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian dari beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Ciri-ciri utama teknologi ini antara lain dapat digunakan secara acak, sekuensial, dan linear, dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangnya. Gagasan sering disajikan secara realistis dalam konteks pengalaman siswa, bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.³¹ Dalam arti lain Multimedia adalah kombinasi dari berbagai elemen media seperti teks, audio, grafik, animasi, dan video dimana yang digabungkan untuk menyampaikan informasi secara efektif

dan menarik.

Jenis-jenis multimedia dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linear yaitu jenis multimedia yang mampu berjalan secara berurutan tanpa kontrol pengguna contohnya seperti film dan siaran televisi. Sementara, multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memberikan kontrol kepada pengguna yang mana memiliki tujuan untuk berinteraksi dan menentukan alur informasi yang diinginkan. Contoh: *game*, aplikasi pembelajaran interaktif, dan *website*.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran yang tepat tidak hanya memperhatikan karakteristik materinya saja, namun juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik itu sendiri,⁴⁰ maka hal ini menjadi poin penting dalam pengembangan sebuah produk. Demikian karena dengan seiringnya zaman dimana semakin hari semakin canggih serta ketat akan perkembangan teknologi dan media pembelajaran, maka dari itu, dalam membuat suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan kriteria yang telah berkembang juga.

Menurut Arsyad (2013) menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan dengan konsep, karena media adalah sebagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Akan tetapi, tidak semua media dapat digunakan untuk semua topik atau dengan siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sementara menurut Ramli (2012), mengemukakan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, beberapa kriteria yang penting dan perlu diperhatikan.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas, kriteria dalam pemilihan media pembelajaran dapat meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap materi, dan gunakan media pembelajaran yang praktis dan fleksibel agar mudah di adaptasi sesuai dengan

⁴⁰Arrifatul Shavrina, dkk “ Pentingnys Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan, Agama, dan Budaya*, “ Vol. 1 No. 2, hal. 122.

situasi kelas dan beragam gaya belajar siswa.⁴²

5. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran adalah kegiatan menganalisis tentang kriteria atau standar pada media pembelajaran dimana yang bertujuan untuk tolak ukur menilai apakah media pembelajaran efektif dan sesuai dengan tujuan capaian pembelajaran, dalam arti lain suatu media layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Mais (2016), mengemukakan bahwa ada tiga kriteria kelayakan pada media pembelajaran, diantaranya yaitu (1) Kualitas praktis didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media, seperti keakraban pengguna mengoperasikan atau menggunakan media, dapat diperoleh atau kemudahan mengakses dan menjangkau media, mudah dibawa dan mudah mengelolanya, (2) Kelayakan teknis adalah kemampuan media yang berkaitan dengan kualitas media. Ada beberapa faktor dalam menentukan keefektifan seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dalam memberikan kejelasan informasi dan susunan sistematis. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengguna, (3) Kelayakan biaya pada media pembelajaran, terletak pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran, dengan menggunakan biaya yang dapat menghemat untuk mengukur layak atau tidaknya media pembelajaran Market Learning berbasis digital menggunakan lembar telaah dan lembar validasi dengan menggunakan kriteria interpretasi *Skala Likert*.⁴¹

B. *E-Flipbook* Watuba (Canva, Youtube, dan Baamboozle)

E-Flipbook Watuba merupakan proses menciptakan buku digital interaktif yang terdiri dari beberapa platform seperti canva, youtube, dan baamboozle tujuannya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan model

⁴¹Nabilah Hamudiana Saski and Tri Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2021): 1118–24.

ADDIE. Secara konseptual, ketiga ini memiliki peran masing-masing. Canva adalah desain grafis dan publikasi online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam konten visual dengan mudah. Canva bukan hanya sekadar alat desain grafis konvensional, namun juga untuk memudahkan pengguna yang mungkin tidak memiliki latar belakang desain grafis formal.⁴² Selanjutnya, Youtube adalah platform berbagai video dan media sosial populer di mana yang memungkinkan pengguna untuk menonton, mengunggah, menyukai, dan memberikan komentar pada berbagai konten video.⁴³ Selain menjadi salah satu sarana media komunikasi yang efektif, youtube ini juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, peluang bisnis bagi para milenial. Sebagai latihan evaluasi, peneliti menggunakan game interaktif yaitu dengan menggunakan aplikasi Baamboozle. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan atau melakukan kuis.⁴⁴ Juliani dan Ibrahim mengemukakan bahwa media memiliki manfaat tersendiri, terutama untuk mengaktifkan siswa dan mendalami materi secara lebih efektif. Tidak hanya itu, namun penggunaan media *e-flipbook* digital ini juga dapat dianggap sebagai solusi cerdas dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.⁴⁵

Media *E-Flipbook* Vatuba memiliki manfaat diantaranya yaitu mampu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, pembelajaran akan bisa menjadi lebih bermakna serta mudah dipahami oleh siswa, pengenalan nilai-nilai karakter yang dirancang dengan sedemikian rupa supaya lebih mudah dipahami dan dapat menarik belajar siswa. Maka, dengan mengimplementasikan nilai-nilai tersebut ke

⁴² Lailia Rahmawati, Dkk, (2024), "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi", *Community Development Journal*, Vol.5 No. 1, hlm. 132.

⁴³ Moh. Saifullah, dan Didik Hariyanto. (2024), "Youtube Media Komunikasi Bisnis Milenial", *Intelektualitas: Jurnal Penelitian Lintas Keilmuan*, Vol. 1, No. 2, hlm.49.

⁴⁴ Yunita Andriyani, dkk, (2024), Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.09, No.4, hlm.818.

⁴⁵ Tarisa Az Zahra, dkk (2024) "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook " Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 8 No.1,hal.619.

dalam kehidupan sehari-hari, kemudahan akses, *fleksibilitas* dari *e-flipbook* ini dapat memungkinkan siswa untuk dapat belajar di mana dan kapan saja sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.⁴⁶

Flipbook digital adalah media berbasis elektronik yang dapat menampilkan materi pembelajaran interaktif, yang mencakup antara lain animasi, teks, video, dan audio sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik. Aplikasi *hyzine flipbook* adalah suatu fitur yang dapat digunakan untuk menambahkan elemen dalam media pembelajaran antaranya penambahan tautan, gambar, video, audio, dan *situs web*.⁴⁷ *E-Flipbook* Vatuba merupakan jenis media multimedia interaktif artinya adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk digunakan pengguna, sehingga tergantung pada pengguna untuk memutuskan atau memilih proses selanjutnya, contoh multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain sebagainya.⁴⁸ *E-Flipbook* Vatuba ini dapat digunakan secara mandiri tanpa dampingan orang tua bagi siswa jenjang sekolah dasar kelas tinggi untuk siswa jenjang sekolah dasar kelas rendah bisa di dampingi oleh orang tua pada saat menggunakan media *E-Flipbook* Vatuba ini.⁴⁹

Adapun kelebihan dan kekurangan media *E-Flipbook* Vatuba yaitu, kelebihan media dapat diaplikasikan dimana dan kapan saja, pembelajaran menjadi efektif, menarik, dan tidak mudah membuat siswa bosan. Sementara kekurangannya adalah memerlukan koneksi internet yang stabil, sebab apabila internet lemah maka video, atau latihan evaluasi yang di media akan tidak bisa dimainkan.

⁴⁶Tarisa Az Zahra, dkk (2024) “ Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook “ Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar”, hal.617-618.

⁴⁷Elisa Yunitasari, dkk (2025) “ Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*“, Vol. 10, No.03. hal.245.

⁴⁸ Purbatua Manurung, (2020) “ Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19 “, *Jurnal Ilmiah*, Vol.14.No. 1, hal. 13.

⁴⁹Tarisa Az Zahra, dkk (2024) “ Pengembangan Media Flipbook “ Karakter Anak Bangsa , Indonesia Beradab” Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal BASICEDU* , Vol. 8 No. 1, hal. 618.

C. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran, ide, dan perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.⁵⁰ Kemampuan ini juga merupakan bagian dari literasi secara luas, yang juga mencakup membaca, menulis, dan menyimak, serta menjadi penting untuk pengembangan diri dan kemampuan komunikasi secara keseluruhan.

Manfaat dan pentingnya literasi adalah untuk pengembangan diri, interaksi sosial, memperluas pengetahuan, dan adaptasi lingkungan. Maka pada penelitian ini difokuskan pada penguasaan kosakata, penguasaan kosakata dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata bahasa Jawa dengan benar dalam saat berkomunikasi, baik melalui mendengar, berbicara, membaca, maupun menulis. Penguasaan sebuah kosakata memiliki peran penting, hal tersebut dikarenakan untuk menjadi dasar dalam berkomunikasi secara efektif, selain itu dengan banyaknya kata yang dikuasai seseorang akan dapat memahami dan mengungkapkan ide-ide kompleks secara jelas bernilai penting karena Jawa merupakan salah satu bahasa di Nusantara yang memiliki sejarah sastra selama 12 abad secara berkelanjutan tanpa jeda, wahana dalam menumbuhkan jati diri bangsa yang beradab dan berbudi luhur bagi budaya Jawa.

Sebagai wahana pembentukan karakter bangsa yang dapat ditandai oleh sikap dan perilaku berdasarkan pada budaya serta adat istiadat Jawa, demikian budaya Jawa harus dijaga akan kelestariannya.⁵¹

2. Teori *Public Speaking* (retorika)

⁵⁰Cindy Ayu Lestari, dkk , (2025), “ Keterampilan Berbicara (Pengertian Berbicara, Indikator Berbicara, dan Langkah-Langkah Menyimak), “*Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* ,” volume. 12 No. 01.hlm. 227

⁵¹ Suharyadi, “ Melestarikan Bahasa Jawa Sebagai Jatidiri Ketimuran “, Edisi, 17 April 2022.

Secara umum *public speaking* atau retorika artinya adalah kemampuan berbicara di depan umum yang merupakan sebuah keterampilan. David Zarefsky mengemukakan bahwa *public speaking* adalah suatu proses komunikasi yang berkelanjutan yang dimana pesan dan lambang bersikulasi berulang secara terus-menerus antara pembicara dan para pendengarnya. Dengan demikian, retorika dapat diartikan sebagai bidang yang menyelidiki cara berbicara dengan menarik, mudah dipahami, dan menggugah perasaan. Berikut adalah beberapa teori yang ada dalam teori *public speaking* (retorika).⁵²

a. Teori *Logos* (argumen)

Teori *Logos* merupakan sebuah teori yang dapat di buktikan berdasarkan materi pembicaraan seorang orator yang bersungguh-sungguh, masuk akal, dapat diikuti dan bersifat nyata atau bukan khayalan belaka. Martin Heidegger, mengartikan “*Logos*” memainkan peran penting dalam komunikasi, dimana yang melampaui sekadar transfer informasi, atau sebagai pengungkapan melalui bahasa, realitas terungkap dan menjadi dapat diakases. Dalam komunikasi, penggunaan bahasa membantu membangun persepsi, pemahaman, dan makna kolektif.

Heidegger menekankan bahwa komunikasi melalui “*Logos*” adalah proses dinamis yang mana bahasa dan percakapan terus-menerus membuka aspek-aspek baru dari pengalaman kita. Komunikasi adalah sebuah kesempatan untuk mengungkapkan lebih banyak tentang diri kita dan dunia kita, serta memperluas wawasan dan perspektif.⁵³

b. Teori *Pathos* (emosi dan empati)

Teori *Pathos* adalah dorongan emosional atau sesuatu yang berhubungan dengan emosi manusia. Hal ini dikarenakan ketika menyampaikan orasi atau topik permasalahan, seringkali bersangkutan

⁵² Thania Refa Septo, dkk “ Teori Public Speaking Dengan Logos, Pathos, Ethos”.

⁵³ Rizka Rezha Kaunang ,(2024) “ Menemukan Makna Komunikasi di Era Teknologi Prespektif Teori Heidegger, Logos, dan Kebenaran”.*Jurnal Komunikasi dan Media Sosial (JKOMDIS)*. Vol.4 No.2, hal. 412.

dengan perasaan audien dan terkadang menimbulkan banyak empati atau bahkan simpati dari audien.

Pathos atau daya tarik emosional menjadi kunci dalam membangun kedekatan dan keterlibatan audiens. Komunikator yang mampu membangkitkan emosi positif seperti harapan, kebanggaan, dan empati akan terbukti lebih efektif dalam membangun ikatan emosional. Penggunaan *pathos* yang proporsional terbukti efektif, namun jika berlebihan tanpa didukung data, audiens, cenderung skeptis (kurang percaya).⁵⁴

c. Teori *Ethos* (karakter)

Teori *Ethos* adalah sumber kepercayaan, yakni orang pembicara harus dapat di percaya oleh audiensnya. Apabila seseorang tidak mendapatkan kepercayaan dari audiens saat berbicara, maka selain tidak memiliki aspek *Logos*, orang tersebut juga bukan orang yang mampu mengambil kepercayaan pendengar. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan kompetensinya pada bidang yang ditekuni, latar belakang dan kualitas yang dimiliki oleh pembicara.

Elemen *ethos* tidak hanya muncul dalam bentuk kejujuran saja, akan tetapi juga muncul dalam bentuk kecerdasan yang tampak, karakter baik, dan niat tulus kepada audiens. Dalam penelitian yang dilakukan Isa (2022), pidato Nadiem Makarim pada Hari Guru Nasional, (2019) mengemukakan bahwa *ethos* hadir dalam bentuk *virtuous character* dan *goodwill*, memperkuat persepsi audiens terhadap integritas dan niat baik komunikator.⁵⁵

Retorika adalah bagian dari ilmu bahasa (linguistik), khususnya ilmu bina bicara (*speecherziehung*). Retorika dari ilmu bicara ini mencakup:

1) Monologika

⁵⁴ Huri Vivi Silvia, (2023) “ Etos, Pathos, Logos, Sebagai Elemen Dasar Retorika”, Jurnal Of Islamic Communication and Broadcasting”, Vol,7 No,2, hal. 84-85.

⁵⁵ Huri Vivi Silvia, (2023) “ Etos, Pathos, Logos, Sebagai Elemen Dasar Retorika”.

Monologika adalah ilmu tentang seni berbicara secara menolng, dimana hanya seorang yang berbicara. Bentuk-bentuk yang tergolong dalam monologika adalah pidato, kata sambutan, kuliah, makalah, ceramah, dan deklamasi.

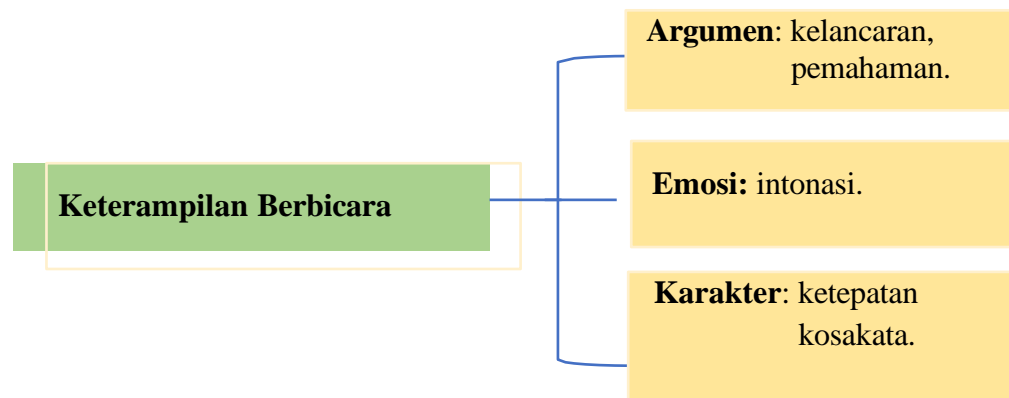
2) Dialogika

Dialogika adalah ilmu tentang seni berbicara dialog, dimana dua orang atau lebih berbicara atau mengambil bagian dalam satu proses pembicaraan. Bentuk dialogika yang penting adalah diskusi, tanya jawab, perundingan, percakapan, dan debat.

3) Pembinaan Teknik Berbicara

Efektivitas monologika dan dialogika tergantung pada teknik bicara. Teknik bicara merupakan syarat bagi retorika. Oleh karena itu, pembinaan teknik bicara merupakan bagian yang penting dalam retorika. Dalam bagian ini perhatian lebih diarahkan pada pembinaan teknik bernafas, teknik mengucap, bina suara, teknik membaca, dan bercerita.

Gambar 2. 1 Bagan Indikator Keterampilan Berbicara



Dengan demikian, indikator diatas dapat diartikan sebagai berikut:

a) Kelancaran

Kelancaran merupakan kemampuan berbicara tanpa ragu, terputus-putus, atau mengulang-ulang kata atau aliran dan efisiensi

dalam menyampaikan suatu gagasan. Kelancaran tidak hanya mencakup kecepatan komunikasi, akan tetapi juga kemudahan dalam berekspresi dan kemampuan menyampaikan gagasan dengan jelas.

b) Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam memahami isi dari sebuah pembicaraan atau materi yang sedang didiskusikan.

c) Intonasi

Intonasi adalah cara seseorang menaikkan dan menurunkan suara untuk memberi penekanan, mengekspresikan emosi, atau mengajukan pertanyaan.

d) Ketepatan Kosakata

Ketepatan Kosakata merupakan kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi dan kata-kata, penggunaan struktur kalimat benar dan sesuai dengan kaidah.

D. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka adalah metode pembelajaran dimana yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Secara umum, kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Kurikulum merdeka yang mulai diuji coba pada tahun 2020 dan mulai diterapkan pada tahun 2022, kurikulum ini pertama kali dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu Nadiem Makarim 2019 hal ini dilatar belakangi dari hasil penelitian *Progamme For International Student Asesment (PISA)* yang dilaksanakan pada tahun 2019 dengan hasil penelitian peserta didik yang ada di indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah, sehingga berdasarkan dari hasil penelitian mendikbud mencetuskan konsep kurikulum yang baru.

Hal tersebut berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), kurikulum merdeka belajar adalah kebijakan yang telah ditetapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan yang mana diberikan kepada satuan pendidikan untuk dijadikan sebagai langkah tambahan dalam rangka pemulihan

pembelajaran pada waktu tahun 2022-2024. Kurikulum merdeka ini diciptakan untuk kurikulum yang lebih mudah serta fokusnya kepada menteri bersifat esensial dan pengembangan kepada karakter siswa. Selain itu, tujuan dan sifat dari kurikulum merdeka ini adalah untuk mendukung penyembuhan dalam pembelajaran karakteristik yang meliputi, kegiatan belajar yang berbasis proyek untuk mengembangkan soft skill dan sifat sesuai dengan profil pelajar pancasila, berfokus pada materi yang memiliki sifat esensial sehingga para peserta didik dapat banyak mempunyai waktu dalam pembelajaran khususnya pada materi numerasi dan literasi, membuat pembelajaran yang lebih fleksibel bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kesanggupan siswa.

Adapun tujuan dari adanya pengembangan kurikulum merdeka ini adalah untuk menciptakan pendidikan yang menyenangkan, mengejar ketinggalan pembelajaran, agar pendidikan di Indonesia bisa seperti di negara yang maju, dimana siswa diberikan kebebasan dalam memilih apa yang diminati dalam pembelajaran, dan terakhir untuk mengembangkan potensi peserta didik.⁵⁶

E. Mata Pelajaran Bahasa Jawa SD/MI Kelas II

Bahasa Jawa adalah pelajaran bahasa daerah yang diajarkan disekolah dengan tujuan untuk melestarikan budaya dan mengajarkan siswa dalam penggunaan bahasa Jawa secara benar, santun, dan sesuai tata krama. Mata pelajaran ini juga dapat didefinisikan untuk pelajaran muatan lokal yang mana mengajarkan siswa untuk memahami, menggunakan, dan menghargai bahasa dan budaya Jawa, dijadikan sebagai muatan lokal wajib dikarenakan memiliki peran sebagai perantara pembentukan watak dan karakter peserta didik, dan sebagai penunjang serta pendukung tercapainya tujuan pelaksanaan kurikulum merdeka belajar.⁵⁷ Materi

⁵⁶Rudi Hartono, dkk (2023) “ Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Melestarikan Budaya Nusantara “, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4 No, 2, hal. 825 - 826.

⁵⁷ Tarisa Az Zahra, dkk (2024) “ Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook “ Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 8 No.1,hal.619.

pelajaran Bahasa Jawa sangat beragam, tetapi pada umumnya meliputi materi keterampilan berbahasa, tata krama dan unggah -ungguh, sastra Jawa, linguistik dasar, budaya dan tradisi. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa yang bukan hanya mengajarkan bagaimana berbahasa Jawa dengan benar, akan tetapi juga mengajarkan bagaimana berperilaku benar kepada orang yang lebih tua, dan seperantaranya. Tujuan pembelajaran ini yaitu untuk pelestarian budaya, pengembangan keterampilan bahasa, pembentukan karakter, serta peningkatan intelektual.

Dampak penggunaan Bahasa Jawa dalam tutur kata dan perilaku penggunaannya menunjukkan betapa efektifnya Jawa dalam membentuk pribadi yang berkarakter. Namun, saat ini masyarakat Jawa seperti dalam ungkapan "*Jawa Saiki Oran Njawani*" artinya orang yang tidak menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Jawa, seperti tidak bijaksana atau kurang menghormati orang lain.⁵⁸

F. Materi *Basa Ngoko* dan *Basa Krama*

Bahasa Jawa memiliki dua ragam bentuk bahasa yaitu ragam bahasa *ngoko* dan ragam bahasa *krama* dimana memiliki fungsi sesuai dengan tingkatannya. Namun, mayoritas masyarakat di daerah Jawa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari daripada menggunakan bahasa Jawa. Dari seringnya menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi siswa menjadi kurang mengenal bahasa Jawa selain itu siswa juga menjadi sulit untuk mempraktikkan saat berkomunikasi.⁵⁹

Bahasa *ngoko* adalah bahasa yang tidak ada padanannya tata krama, atau kosakata yang digunakan pada tingkat bahasa *ngoko*, yaitu ragam bahasa sehari-hari yang paling sederhana, dan bahasa ini dipakai ketika berbicara dengan teman

⁵⁸ Rahayu Suci ,” Pelajaran Bahasa Jawa Sebuah Retropeksi dan Prospeksi”.

⁵⁹ Ivayuni Listiani et al., “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jawa,” *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 95–104.

sebaya. Contohnya kata ngoko *mangan* (makan), *туру* (tidur), *mlaku* (jalan), dan lain-lain. Sedangkan bahasa krama adalah tingkatan bahasa Jawa yang berada di antara ngoko dan krama inggil, bahasa *krama* ini digunakan saat berbicara dengan orang yang dihormati seperti berbicara dengan orang tua dan tetangga yang lebih tua. Contohnya *nedha* (makan), *sare* (tidur), *mlampah* (jalan), dan *kulo* (saya).⁶⁰

Capaian pembelajaran merupakan suatu kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada akhir setiap fase (tingkat) pembelajaran. Selain memiliki capaian pembelajaran, dalam proses pembelajaran juga ada tujuan pembelajaran dimana tujuan tersebut dibuat karena untuk mendeskripsikan pencapaian tiga aspek kompetensi, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta disusun secara kronologis untuk bisa mencapai capaian pembelajaran tersebut. Bahasa Jawa pada kurikulum merdeka berfungsi untuk memperkenalkan siswa mengenai dirinya dan budaya daerahnya serta untuk mendukung kompetensi yang sedang di pelajari di sekolah. Hal itu dikarenakan pada kurikulum merdeka pembelajaran bahasa, materi dikembangkan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai kompetensi yang dapat menjadikan mereka mampu merefleksikan pengalamannya sendiri dan pengalaman orang lain.

Penyusunan capaian pembelajaran Bahasa Jawa ini merupakan langkah tepat dalam memperkuat posisi Bahasa Jawa di dalam sistem pendidikan nasional. Capaian pembelajaran tersebut dirancang dengan tujuan agar dapat sesuai dengan potensi lokal, perkembangan peserta didik, dan kebutuhan masing-masing jenjang pendidikan. Adapun capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) Bahasa Jawa kurikulum merdeka fase A kelas 1 - 2 SD/MI adalah sebagai berikut:

⁶⁰Mira Rachmalia, “Contoh Tembung Ngoko, Krama Madya, dan Krama Inggil,” Edisi, Sabtu 09 Agustus 2025.

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan santun sesuai dengan unggah-ungguh basa tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan bantuan gambar dan atau ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri sendiri dan lingkungan terdekat (keluarga, sekolah, dan masyarakat). Peserta didik mampu melagukan tembang dolanan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperagakan percakapan atau dialog bersama teman sekelas b. Menyebutkan tokoh-tokoh pandawa, mengidentifikasi tokoh pandawa dan menceritakan silsilah pandawa c. Memperagakan karakteristik tokoh wayang punokawan bersama teman sekelas d. Menyanyikan tembang dolanan dan menceritakan isi tembang dolanan e. Memahami isi bacaan, mengartikan kata sulit dalam bacaan dan menjawab pertanyaan tentang isi bacaan.

(Sumber: panduanmengajar.com)⁶¹

G. Kriteria Pemilihan Materi

Materi pembelajaran adalah elemen penting dari kurikulum secara keseluruhan dan perlu disusun sedemikian rupa agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan ini harus selaras dengan kompetensi serta standart kompetensi dasar yang diharapkan agar dapat dicapai oleh siswa. Maka dari itu, materi pembelajaran harus efektif dalam membantu siswa memenuhi standar dan indikator yang telah ditetapkan.

Perencanaan pembelajaran dapat diartikan sebagai persiapan yang sistematis dan penyampaian pembelajaran secara serentak kepada siswa, hal ini menunjukkan

⁶¹ Panduan Mengajar.com.

bahwa sebagai seorang guru perlu untuk mempertimbangkan apa yang akan diajarkan, materi yang dibutuhkan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, prosedur pengajaran, serta cara menilai apakah tujuan pembelajaran telah berhasil dicapai dan apakah siswa sudah bisa memahami materi dengan baik. Rencana pembelajaran sebagai suatu disiplin ilmu (sains) adalah pendekatan sistematis untuk mengembangkan dan juga menerapkan suatu metode evaluasi dan penilaian terhadap situasi dan materi yang dipelajari selama proses pembelajaran.

Masalah perencanaan pendidikan guru mungkin disebabkan oleh adanya kesulitan dalam memilih bahan sumber yang tepat. Oleh karena itu, dalam rangka perencanaan mata pelajaran, penggunaan bahan sumber harus dipermudah, dapat dilakukan dengan cara memodifikasi materi kurikulum agar mencakup semua materi penting. Menurut Tim Dosen Pembina Ilmu Keguruan di Universitas Negeri Jakarta, ada beberapa kompetensi dimana yang perlu dimiliki oleh setiap guru, yaitu sebagai guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas, memanfaatkan berbagai sumber materi pembelajaran, menyusun materi secara teroganisir, merancang, memilih, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, memahami dan memilih metode pengajaran yang efektif, serta memiliki pemahaman yang mendalam mengenai tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, agar bisa mencapai tujuan dalam pembelajaran ada enam kriteria yang dapat digunakan dalam memilih materi pelajaran, diantaranya adalah:

1. Kriteria tujuan pembelajaran, berarti materi dipilih untuk mencapai tujuan atau tindakan tertentu, dan oleh karena itu memenuhi tujuan tersebut
2. Kriteria terjabar, berarti materi disesuaikan dengan permintaan, ini menyatakan bahwa ada keterkaitan yang kuat antara spesifikasi materi pelajaran dan spesifikasi tujuan
3. Setiap pelajaran harus ditujukan untuk menumbuhkan kepribadian siswa dan membuat mereka ingin berkembang sesuai dengan potensi mereka, sesuai

dengan kebutuhan mereka

4. Materi harus sesuai dengan masyarakat, membantu siswa menjadi masyarakat yang bermanfaat dan bisa hidup sendiri
5. Materi harus mempertimbangkan aspek etis, dan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan harus dirancang untuk membangun siswa menjadi individu yang beriman
6. Materi pelajaran disusun dalam urutan dan ruang lingkup yang sistematis dan logis.⁶²

H. Karakteristik Peserta Didik Kelas 2 SD/MI

Peserta didik kelas 2 tingkat sekolah dasar (SD) sudah berada pada fase perkembangan yang menarik, di mana mereka mulai beranjak pemikiran yang sangat egosentris (keadaan seseorang yang terlalu fokus pada dirinya sendiri) menuju kemampuan berpikir yang logis dan kooperatif khususnya dengan hal-hal yang konkret. Menurut Michael Noval karakter merupakan “campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat yang ada pada sejarah”. Selain itu, Muchlas Sumani juga berpendapat bahwa karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta dapat diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah suatu hal yang terdapat pada setiap individu dan menjadi ciri khas kepribadian individu yang berbeda beda yakni berupa pikiran, tindakan dan sikap. Lickona mengemukakan ada tiga komponen karakter yang baik, seperti:

1. Pengetahuan Moral

Pengetahuan moral merupakan hal yang penting untuk diajarkan. Terdapat

⁶² Nur Satriani, Muhammad Hud Ashaq, and Bahri Bahri, “Kajian Pustaka Sistematis Tentang Perencanaan Kegiatan Pembelajaran: Pemilihan Materi Pembelajaran,” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 6 (2024): 1–9.

enam aspek pada pengetahuan moral ini, antara lain kesadaran moral, pengetahuan nilai moral, penentuan perspektif, pemikiran moral, pengambilan keputusan dan pengetahuan pribadi.

2. Perasaan Moral

Sifat emosional karakter merupakan hal yang penting. Enam aspek dimana yang merupakan aspek emosi yang harus dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia berkarakter, yaitu hati nurani, harga diri, empati, mencitai hal yang baik, kendali diri, dan kerendahan hati.

3. Tindakan Moral

Tindakan moral adalah hasil atau outcome dari dua bagian karakter lainnya. Tindakan ini terdiri dari kompetensi, keinginan, dan kebiasaan. Karakter pada peserta didik juga dapat diartikan sebagai ciri-ciri khas atau sifat-sifat unik yang dimiliki oleh setiap individu, dimana yang merupakan hasil dari interaksi antara pembawaan (genetik) dan lingkungan sosialnya.⁶³ Sehingga dapat menjadi penentu aktivitasnya dalam proses mencapai cita-citanya peserta didik kelas 2 SD yang rata-rata berusia 7 sampai 8 tahun.

Menurut dari Teori Jean Piaget mengatakan bahwa karakteristik kognitif anak bersifat bertahap dan tidak selalu linear, namun melewati empat tahapan utama yaitu Sensorimotor (0-2 tahun), Praoperasional (2-7 tahun), Operasional Konkret (7-11 tahun), dan Operasional Formal (11 tahun ke atas) merupakan anak-anak mulai mampu berpikir logis tentang objek dan peristiwa yang nyata, tetapi mereka masih mengalami kesulitan dengan konsep abstrak dan pemikiran hipotesis. Jean Piaget merupakan ahli Biologi dan Psikologi, selain itu juga sebagai perumus teori mengenai fase-fase perkembangan kemampuan kognitif.

Menurutnya, teori perkembangan kognitif ialah asumsi tentang perkembangan cara berfikir individu dan kompleksitas. Perubahannya dapat

⁶³ Satriani, Ashaq, and Bahri. "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undikksha* . Vol. 9 No. 2, hal. 294-295,

melalui perkembangan neurologis dan perkembangan lingkungan. Dalam teori ini, perkembangan kognitif dibangun berdasarkan pada sudut pandang aliran strukturalisme dan konstruktivisme. Pandangan strukturalisme dapat terlihat dari pandangannya tentang intelensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh pengaruh kualitas struktur kognitif. Sedangkan sudut pandang konstruktivisme dapat dilihat pada kemampuan kognitif yang dibangun melalui interaksi di lingkungan sekitarnya.

Tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif manusia dibagi menjadi empat tahapan, yaitu:

1. Tahap Sensori (sensori motor)

Tahap sensori adalah proses *decentration* yang artinya pada usia ini bayi tidak mampu memisahkan diri dengan lingkungannya dia terpusat pada dirinya sendiri. Pada tahap sensori ini, bayi bergerak dari tindakan reflex instinktif pada saat lahir sampai permulaan simbolis. Tahap ini pemikiran anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran, dan persentuhan serta selera, artinya anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya. Pemikiran anak bersifat praktis dan sesuai dengan apa yang diperbuatnya. Sehingga sangat bermanfaat bagi anak untuk belajar dengan lingkungannya.

2. Tahap Praoperasional

Tahap praoperasional adalah fase perkembangan kemampuan kognitif, perkembangan ini terjadi para rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai dapat mempresentasikan dunia dengan kata- kata dan gambar. Kata dan juga gambar tersebut untuk menunjukkan dari adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik. Cara berpikir pada tingkat ini memiliki sifat yang tidak sistematis, tidak konsisten, serta tidak logis, hal itu bisa ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Transductive Reasoning*, yaitu cara berpikir yang bukan induktif atau

deduktif akan tetapi tidak logis.

- b. Ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak-anak mengenal hubungan sebab-akibat secara tidak logis.
- c. *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- d. *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu yang ada di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- e. *Perceptually*, yaitu anak-anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat atau di dengar
- f. *Mental Experiment*, yaitu anak-anak mencoba melakukan sesuatu yang bertujuan untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya
- g. *Centration*, yaitu anak-anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu karakteristik yang paling menarik dan mengabaikan karakteristik yang lainnya.
- h. *Egocentrisme*, yaitu anak melihat dunia lingkungan menurut kehendak dirinya.

3. Tahap Operasi Konkret

Tahap ini terjadi pada rentang usia 7-11 tahun dan pada tahap ini anak akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan serta yang berkaitan dengan objek konkret nyata, dengan operasi konkret dapat membuat anak bisa mengkoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya berfokus pada satu kualitas objek. Level operasional konkret, anak-anak secara mental bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya hanya mereka bisa lakukan secara fisik, dan mereka dapat membalikkan operasi konkret tersebut, yang menjadi poin penting dalam tahap operasional konkret ini adalah pengklasifikasian atau membagi sesuatu menjadi sub-sub yang berbeda dan juga memahami hubungannya.

Tahap ini dimulai dengan tahap *progressive dectetring* pada usia tujuh tahun. Di usia tersebut, seorang anak akan mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan ingatan terhadap substansi, dan di usia 9 atau 10 tahun kemampuan terakhir dalam mempertahankan ingatan akan mulai diasah, yaitu ingatan tentang ruang. Tidak hanya itu, akan tetapi pada tahap ini seorang anak juga belajar untuk melakukan pemilahan (*classification*) dan juga pengurutan (*seriation*).

4. Tahap Operasi Formal

Tahap ini ada pada rentang usia 11 tahun dewasa. Pada fase ini, anak bisa dikenal juga dengan remaja, hal itu dikarenakan remaja dapat berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan idealistic. Tahap operasional formal, usia 11-15 tahun tahap ini individu sudah mulai memikirkan tentang pengalaman konkret, bahkan memikirkannya dengan secara lebih abstrak, idealis, dan juga logis. Pemikir operasional konkret perlu melihat elemen konkret A, B, dan C dapat disimpulkan logis bahwa jika $A = B$, dan $B = C$, maka $A = C$. Begitu sebaliknya pemikir operasional formal mampu memecahkan persoalan walau problem tersebut hanya disajikan secara verbal. Selain memiliki kemampuan abstraksi, tahap ini juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan. Konsep operasional formal juga menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara dalam memecahkan masalah sehingga dapat mencapai kesimpulan secara sistematis.

Menurut Piaget, tahap demi tahap perkembangan kognitif merupakan perbaikan dan perkembangan dari tahap sebelumnya. Maka dari itu, dari menurut teori tahapan Piaget tersebut mengemukakan bahwa setiap individu akan mengalami perubahan kualitatif dimana yang bersifat invariant, tetap dan tidak melompat - lompat atau mundur. Faktor-faktor perkembangan kognitif anak, mengacu kepada teori Piaget dan dipengaruhi oleh 6 faktor,

antara lain yaitu faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan.

Teori kognitif Piaget menyarankan kegiatan pembelajaran harus menyesuaikan dengan fase-fase perkembangan kognitif anak. Dengan demikian kegiatan seperti perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam pembelajaran harus dimulai dari pemahaman mendalam terhadap karakteristik tiap fase tersebut. Selanjutnya, pemahaman ini diadaptasi dan disesuaikan dengan secara kontekstul kemudian diadaptasi dan disesuaikan secara kontekstual dengan karakteristik peserta didik yang spesifik, ditemukan bahwa peserta didik khususnya pada kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, antusias pada pembelajaran yang melibatkan gambar secara nyata melakukan gerakan fisik dengan memanfaatkan media digital, dan cenderung berpikir konkret pada suatu objek fisik yang diamati.⁶⁴

⁶⁴ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa Journal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): 116–52.

I. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

