

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* berarti perantara atau pengantar. Menurut *Yusufhadi Miarso* media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke siswa agar lebih mudah dimengerti sesuai tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar.²⁰ Selanjutnya menurut *Hubbard Sukkarman* mengusulkan Sembilan kriteria yang digunakan dalam mengukur keefektifan suatu produk media pembelajaran. Sembilan kriteria tersebut adalah biaya ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan kegunaan. Selain itu, juga terdapat kriteria yang lain, diantaranya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti ketersediaan listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan materi, kemampuan untuk dirubah, dan pengaruh yang akan ditimbulkan pada media pembelajaran tersebut.²¹ Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

²⁰ Amka, media pembelajaran Inklusi,(Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2018), 16

²¹ Sukkarman"Indikator Keefektifan Media Pembelajaran" (3 Agustus 2021)

Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses mengajar.²²

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.²³

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajara adalah alat penghubung antara guru, siswa dan bahan ajar yang telah dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih menangkap proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaanya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Sebab telah dikaji dan diteliti pembelajaran dengan menggunakan media hasilnya lebih optimal. Dalam bagian ini dipaparkan berbagai fungsi media dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Dalam proses pembelajaran, media tidak terpisahkan dengan komponen lainnya artinya saling berhubungan.

²² Ramli, Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran", Jurnal Lantanida, Vol, 4, no1 hal 36

²³ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo : UMSIDA Press, 2019),45-47

- 3) Media pembelajaran yang akan diterapkan juga harus sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 4) Dengan menggunakan media pembelajaran bukan hanya untuk bermain saja, namun mempermudah siswa menangkap pembelajaran berlangsung.
- 5) Mempercepat proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan proses pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran menggunakan media akan lebih bermakna dan mudah di ingat siswa
- 7) Media pembelajaran memberikan contoh nyata yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁴

3. Manfaat Media Pembelajaran

- a. Informasi yang disajikan melalui media Ketika kegiatan belajar dilakukan akan lebih unik sehingga memunculkan stimulus tersendiri bagi anak untuk mengingat.
- b. Dilakukan pemakaian media sebagai penyampain informasi saat mengajar akan memunculkan motivasi tersendiri bagi siswa untuk pencapaiannya yang lebih baik.
- c. Siswa yang berbeda dapat diatasi Ketika dilaksanakannya kegiatan belajar melalui media yang dipakai sebagai penyampaian informasi, secara tidak langsung memberitahu siswa melalui media saat belajar.

²⁴ Mais, Asrorul, Media Pembelajaran : *Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jember : CV Pustaka Abadi,2016),12.

- d. Pada dasarnya penyampaian informasi yang dilakukan melalui media berguna sebagai pemberitahuan informasi yang lebih jelas, terarah, tersistem serta dapat membuat pola perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya.²⁵

4. Jenis-jenis Media

a. Media Audio

Media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset, rekaman, dan MP-3

b. Media Visual

Media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik dan poster.

c. Media Audiovisual

Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan *video compact disk* (VCD)

d. Media Animasi

Media yang bergerak dibuat dengan cara merekam gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah. Karakter dalam animasi dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) dan (3D) sehingga gambar seolah-olah hidup.

e. Multimedia

Media yang menggabungkan seperti audio, visual, audiovisual dan animasi yang terdiri dari gambar, foto, audio, video, teks dan grafis.

²⁵ Fadjarani, Siti, Media Pembelajaran Transformatif (Gorontalo : Ideas Publishing, 2020), 23.

B. Media Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Media Buku Cerita Bergambar

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis atau elektronis untuk menangkap, memproses, Menyusun Kembali informasi visual atau verbal.²⁶ Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.²⁷

Media buku cerita bergambar merupakan buku yang menampilkan cerita menggunakan media gambar. Buku cerita bergambar ialah pilihan

²⁶ Azhar Arsyad, *media pembelajaran* ,(jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2004),h3

²⁷ Azhar Arsyad ,*media pembelajaran*...h 21

yang sempurna bagi siswa sebab buku tersebut menyenangkan bagi siswa, buku cerita bergambar di dalamnya berisi berbagai jenis gambar warna-warni yang menarik sehingga membuat siswa semakin tertarik saat membacanya, tema yang bermakna pun menjadi salah satu daya tarik yang terdapat pada buku cerita bergambar.²⁸

Dengan adanya media gambar dapat membantu siswa dalam memahami isi bacaan dengan satu kali melihat, berbeda dengan tulisan yang harus dipahami secara bertahap. Melalui gambar, siswa akan diajak untuk menghubungkan apa yang dibaca dengan ilustrasi yang ada di dalam buku. Dengan gambar dapat menciptakan sebuah suasana membuat siswa lebih memahami tentang karakter tokoh dengan melihat ekspresi wajah, pakaian dan lainnya. Siswa bisa melihat warna baju, bentuk rupa tokoh, suasana cerita dan sebagainya menggunakan bantuan dari ilustrasi cerita.²⁹

Perkembangan kognitif siswa di mulai dari yang nyata ke yang tidak nyata. Hal ini berarti cara berpikir siswa masih dibantu oleh benda-benda yang konkrit, serta melalui kejadian yang dialami maupun dilihatnya. Buku cerita bergambar digunakan untuk sebagai sarana pembelajaran bagi siswa agar dapat berpikir dari yang nyata ke yang tidak nyata. Buku cerita bergambar juga lebih mudah dalam pengenalan kosakata baru dibantu oleh ilustrasi gambar, dengan begitu, siswa bisa dengan mudah mengenal kata serta gambar-gambar secara lebih jelas. Siswa akan

²⁸ Toha sarumpact, 2010. *peloman penelitian sastra anak*: Edisi Revisi, (Jakarta: Buku Obor, 2010), h.18,

²⁹ Lukens, *A Critical Handbook of Children's Literatur*, (United States of America: Pearson Education, Inc, 2003), h.45

mampu mengingat secara tidak langsung di dalam pikirannya, jika cerita tersebut di ulang-ulang Kembali.³⁰

Peranan buku cerita bergambar sangat penting, karena dapat membantu siswa belajar tentang lingkungan sekitarnya, untuk mengenal orang lain serta pengembangan perasaan. Dengan begitu, siswa mampu memahami serta mampu menghubungkannya dengan pengalaman pribadi siswa tersebut.³¹ Selain itu buku cerita bergambar juga bisa merangsang serta memperkaya khayalan karena gambar dalam buku cerita mengandung cerita.³² Buku cerita bergambar di kembangkan sebagai media pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam memahami serta mengubah sikapnya. Sesuai peraturan emerintah No. 19 tahun 2005 perihal standar nasional guruan, pasal 19 ayat 15 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan guruan di selenggarakan secara interaktif, inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreativitas serta kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.³³

Meningkatnya kemampuan membaca sebanding dengan media buku cerita bergambar, buku cerita yang ditunjukkan kepada siswa menempatkan sudut pandang siswa di dalamnya sebagai titik pusat,

³⁰ Mueller,Stephanie,*panduan belajar Membaca dengan Benda-Benda di sekitar untuk Usia 3-8 Tahun* ,(Jakarta:Erlangga,2006),h7.

³¹ Nurgiyantoro,Burhan, 2013 *Sastra Anak Pengantar Pengalaman Dunia Anak* ,(Yogyakarta: Gajah Mada Universitiy Press,2013),h.159.

³² Nurgiyantoro,Burhan, *Sastra Anak* (Yogyakarta: Gajah Mada University Pres ,2010),h154

³³ Natalia Devi Oktarina, Liyanovitasari, “ Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Pengetahuan Tenang Teks Dini Pada Anak “ *Jurnal Kesehatan Perinti (Perintis’s Health Jurnal)*,vol.6No.2,(Desember 2019),h,112 Diakses pada tanggal 2 November 2021.

sehingga siswa mudah memilih buku cerita bergambar sesuai dengan keinginan siswa tersebut, selain itu buku cerita bergambar juga mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa.³⁴

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar memiliki daya tarik untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca, karena buku ini di lengkapi dengan gambar yang sangat menarik dan berwarna-warni. Gambar yang terkandung di dalam buku dapat membantu siswa memahami isi bacaan, siswa akan lebih mudah menghubungkan apa yang dibaca dengan ilustrasi yang ada di dalam buku, selain itu buku cerita bergambar bisa juga merangsang imajinasi siswa.

2. Kelebihan Media Cerita Bergambar

Berikut ini beberapa kelebihan cerita bergambar menurut Sadiman yaitu : kongkrit sesuai dengan kehidupan nyata bersifat realistic media gambar alat dan bahan mudah didapatkan tanpa membatasi ruang dan waktu, buku cerita bergambar mampu mengembangkan imajinasi, kreativitas dan daya piker tingkat tinggi pada siswa, dan dapat memperjelas dalam proses belajar mengajar.³⁵

3. Kekurangan Media Cerita Bergambar

³⁴ Huck, Charlotte, *Children Literature in Elementary School* .(Chicago: Rand Mc Nally College Publishing Company,1987),h.22

³⁵ Mutiasih Palupi, Prana Dwija Iswara, Trisna Nugraha, Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar, *Jurnal Taman Cendekia* Vol,5 no.1 hal.565

Adapun kekurangan cerita bergambar antara lain yaitu : Gambar hanya menekankan pada indera mata, terbatas pada indera visual, tulisan penjelas sangat terbatas, dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.³⁶

4. Ciri-ciri Buku Cerita Bergambar

Ciri-ciri buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a) Buku cerita bergambar harus cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan peserta didik
- b) Bersahaja yaitu dalam arti tidak terlalu kompleks, karena dengan adanya gambar itu peserta didik akan mendapat gambaran yang lebih pokok.
- c) Realistis yaitu berarti gambar pada buku itu yang sesuai dengan yang akan di gambarkan sehingga harus lebih memperhatikan perbandingan ukuran suatu buku dan gambar sebagai salah satu media pembelajaran.³⁷

Dengan adanya ciri-ciri buku cerita bergambar pendidik lebih mudah dan mampu dalam membuat salah satu bahan ajar yang baik untuk siswa, dalam pembuatannya buku cerita bergambar harus sesuai dengan tingkatan umur siswa, jika dibuat tidak sesuai dengan tingkatan umur siswa akan lebih sulit untuk memahami buku cerita bergambar tersebut,

³⁶ Nyihana, Ermaniatu, *Metode PJBL : Project Based Learning* ,(Jawa Barat : Adanu Abimata,2021),15-21.

³⁷ Lely damayanti ,Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Social Anak Didik Desa Ngepeh saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015 ,(*Madiun : jurnal Care Vol,3 No 2,januari 2006*)hlm.14-15

karena siswa dilihat dari tingkatan umur memiliki kemampuan yang berbeda.

5. Manfaat cerita bagi anak

Setiap anak senang dengan cerita. Karena, sebuah cerita merupakan refleksi kehidupan nyata, sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi pendengar dan pembacanya, termasuk anak-anak, bagi mereka, Cerita tidak sekedar memberi manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Hal ini yang perlu di Yakini bahwa cerita merupakan suatu hal yang penting dan tidak terpisahkan dalam program Pendidikan bagi anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar, ditinjau dari berbagai aspek, manfaat dari cerita akan di uraikan sebagai berikut³⁸ :

a) Membantu pembentukan pribadi dan moral anak

Cerita sangat efektif untuk mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku karena mereka senang mendengarkan cerita atau membacanya sendiri. Karena itu cerita mendorong perkembangan moral pada anak karena beberapa sebab. *Pertama* menghadapkan siswa kepada situasi yang mengandung konsiderasi” yang sedapat mungkin mirip dengan yang di hadapi siswa dalam kehidupan, *Kedua*, cerita dapat memancing siswa menganalisis situasi, dengan melihat bukan hanya yang nampak tapi juga sesuatu yang tersirat di dalamnya. *Ketiga*, cerita mendorong siswa untuk menelaah

³⁸ Takdiroatun Musfiroh ,*Bercerita untuk anak usia dini* ,(jakarta: Direktorat pembinaan PTK dan Katanegarakerjaan PT,2005),hlm.95-112

perasaanya sendiri sebelum ia mendengar respon orang lain untuk dibandingkan. *Keempat*, cerita mengembangkan rasa konsiderasi atau “*tepa slira*” yaitu pemahaman dan penghargaan atas apa yang diucapkan atau dirasakan tokoh hingga akhirnya anak memiliki konsiderasi terhadap orang lain dalam alam nyata.

b) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi

Pada saat membaca cerita, imajinasi anak mulai di rangsang. Anak dapat melihat segala hal atau benda yang ada pada gambar dalam cerita. Anak juga dapat melihat dalam pikirannya, seperti apa sosok tokoh yang ada dalam cerita, anak kadang berkhayal atau berfantasi tentang sesuatu yang menyenangkan. Imajinasi yang dibangun anak saat membaca cerita memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak menyelesaikan masalah secara kreatif. Imajinasi juga mempengaruhi cara anak menghadapi kehidupan.

c) Memacu kemampuan verbal anak

Kemampuan verbal memiliki arti yang sangat penting, melalui cerita, kemampuan verbal anak dapat terstimulasi dengan baik, misalnya setelah anak membaca cerita, mereka akan mencoba menceritakan kembali gagasan yang sudah di baca. Disini anak belajar berbicara, menuangkan gagasan yang dibaca dengan gaya sendiri. Dalam hal tersebut, anak-anak akan menyusun kata-kata menjadi kalimat dan menyampaikannya dengan segenap kemampuan.

d) Merangsang minat menulis anak

Cerita dapat membantu menumbuhkan kemampuan tulis anak. Cerita dapat menimbulkan inspirasi anak untuk membuat cerita. Anak terpacu mempergunakan kata-kata yang di perolehnya, dan terpacu menyusun kata-kata dalam kalimat dengan prepektif dongengnya sendiri.

e) Merangsang minat baca anak

Keterikatan pada cerita akan membuat anak penasaran, ingin mengetahui dan membaca bukunya, semakin tinggi rasa ingin tahunya, semakin tinggi pula minat membacanya. karena menstimulasi minat baca anak lebih penting dari pada mengajar mereka membaca. Karena, menstimulasi memberi efek menyenangkan, sedangkan mengajar seringkali justru menumbuh minat baca anak.

f) Membuka cakrawal pengetahuan anak

Melalui cerita, siswa akan mengetahui banyak hal. Banyak sesuatu yang baru akan mereka temukan saat membaca cerita. Pemanfaatan cerita sebagai pengembangan pengetahuan anak sangat diperlukan dalam komunikasi multietnis dan multikultural seperti di indonesia. Hal ini karena cerita dari berbagai daerah di nusantara sedikit banyak akan memberikan bekal kepada anak mengenai berbagai budaya di indonesia.

6. Fungsi buku cerita bergambar

Cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi- fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cerita bergambar memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Fungsi dan peranan cerita bergambar yaitu :

- 1) Cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya “hindari pemecahan masalah dengan kekerasan”
- 2) Cerita bergambar sebagai media advertising. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan cerita yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan- pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.
- 3) Cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cerita bergambar dapat memiliki muatan yang baik, nilai-nilai seperti kesetia kawan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

Para siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual, dan juga terhadap cerita. Ketertarikan tersebut

sangat penting bagi ketercapaian tujuan pembelajaran. Ketertarikan ini menurut Hurlock disebabkan karena beberapa hal di antaranya :

1. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalahnya.
2. Menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural.
3. Memberi anak pelarian sementara tentang kehidupan sehari-hari.
4. Mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambaranya.
5. Tidak mahal dan juga ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya.
6. Mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain.
7. Memberi sesuatu yang diharapkan
8. Tokoh sering melakukan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak, walaupun mereka ingin melakukannya, untuk memberikan kegembiraan.
9. Tokohnya dalam cerita sering kuat, berani dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh pahlawan bagi anak-anak untuk mengidentifikasinya.

10. Gambar dalam cerita bergambar berwarna warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak.³⁹

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun nonformal.

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran. Kemampuan itu diperoleh peserta didik setelah dia melakukan aktivitas atau setelah dia menerima pengalaman belajarnya (Abida, 2020). Kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yaitu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Irwitadia, 2015).

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar (Saurma et al., 2021) ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁴⁰

³⁹ Umi Fauziah “keefektifan cerita bergambar ...” hlm,254

⁴⁰ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar , (Jakarta : Kencana, 2016)

2. Teori Hasil belajar

- a. Kemampuan Kognitif yaitu merujuk pada kemampuan berpikir dan pengolahan informasi yang dimiliki peserta didik :

1) *Remembering* (mengingat)

Kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, seperti fakta, istilah, atau konsep. Misalnya, peserta didik mampu menyebutkan profesi yang ada disekitar rumah

2) *Understanding* (memahami)

Kemampuan untuk memahami makna dari informasi yang diperoleh, misalnya peserta didik dapat menjelaskan tentang arah

3) *Applying* (menerapkan)

Kemampuan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dalam situasi baru.

4) *Analysing* (menganalisis)

Kemampuan memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk memahami struktur atau hubungan antar bagian.

5) *Evaluating* (menilai)

Kemampuan membuat penilaian terhadap suatu informasi atau tindakan berdasarkan kriteria.

6) *Creating* (mencipta)

Kemampuan menggabungkan elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang baru.

- b. Kemampuan efektif yaitu berkaitan dengan sikap, perasaan, dan nilai yang dimiliki peserta didik terhadap sesuatu :

1) *Receiving* (sikap menerima)

Kesediaan peserta didik untuk memperhatikan atau menerima stimulus, misalnya mendengarkan penjelasan guru tentang di sekitar rumah.

2) *Responding* (merespon)

Keterlibatan aktif peserta didik, seperti menjawab pertanyaan atau berdiskusi.

3) *Valuating* (nilai)

Pemberian nilai terhadap suatu objek atau fenomena, misalnya menghargai perbedaan dalam keberagaman

4) *Organization* (organisasi)

Mengintegrasikan nilai-nilai yang berbeda ke dalam sistem nilai sendiri, seperti memilih tindakan yang mencerminkan persatuan dan kesatuan.⁴¹

5) *Characterization* (karakterisasi)

Pembentukan karakter berdasarkan sistem nilai yang dianut, seperti selalu bersikap adil dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kemampuan psikomotor yaitu berhubungan dengan keterampilan fisik atau Gerakan tubuh yang dikuasai melalui latihan dan pengulangan :

1) Gerakan refleksi (keahlian Gerakan tidak sadar)

Gerakan spontan dan tidak disadari, misalnya mengangkat tangan saat ditanya guru.

2) Keterampilan Gerakan dasar

⁴¹ Yusnidar. (2021). Psikologi Pendidikan. Banda Aceh: Ar-Raniry Press.

Gerakan yang melibatkan otot besar, seperti memotong, menempel atau menggambar dalam pembuatan media belajar.

- 3) Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris dan sebagainya
Kemampuan mengoordinasikan indra dengan Gerakan.
- 4) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan berkaitan dengan kekuatan, daya tahan, dan ketepatan dalam melakukan aktivitas motorik.
- 5) Gerakan skill
Keterampilan yang diperoleh melalui Latihan. Seperti meniru Gerakan atau membuat produk karya sederhana.
- 6) Kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan interpretative.

Kemampuan mengekspresikan ide melalui Gerakan atau tindakan simbolik, seperti memainkan peran (role play).

Dapat disimpulkan yaitu hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif serta psikomotorik.⁴²

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil dan tidaknya seseorang saat belajar disebabkan oleh beberapa faktor pencapaian hasil belajar yang mempengaruhinya yaitu yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) dan juga yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor eksternal).⁴³

⁴² Hidayati, R. (2022). *Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Implementasinya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

⁴³ Dimyanti dan Mudjiono, *belajar dan pembelajaran* (Jakarta : rineka cipta)

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dibedakan menjadi dua golongan yaitu :

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau yang kita sebut dengan faktor individual antara lain faktor kematangan / pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada diluar individu atau yang kita sebut dengan faktor sosial, yang termasuk faktor sosial antara lain, faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, motivasi sosial.

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- a. Faktor internal terdiri dari :
 - 1) Faktor jasmani
 - 2) Faktor psikologis
- b. Faktor eksternal terdiri dari :
 - 1) Faktor keluarga
 - 2) Faktor sekolah
 - 3) Faktor masyarakat

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor internal siswa

- 1) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, inteligensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.⁴⁴

b. Faktor-faktor eksternal siswa

- 1) Faktor lingkungan siswa, faktor ini terbagi dua yaitu pertama faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembapan udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
- 2) Faktor instrumental yang termasuk faktor instrumental antara lain Gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar

⁴⁴ Ricardo & Meilani, R. I., "Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No.2, (2017), h. 188-20

siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁵

4. Indikator Hasil Belajar

a. Indikator Ranah Kognitif

Indikator Ranah Kognitif adalah aspek intelektual yang meliputi pengetahuan dan keterampilan berpikir. Contoh indikator kognitif adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Evaluasi kognitif dapat dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta didik.

b. Indikator Ranah Afektif

Indikator Ranah Afektif adalah aspek perasaan yang meliputi minat dan sikap. Sontoh indikator afektif adalah penerimaan (*recerving*), pemberian respon atau partisipasi (*responding*), penilaian atau penentuan sikap (*valuating*), organisasi (*organization*), karakterisasi/ pembentukan pola hidup (*charecterization*)

c. Indikator Ranah Psikomotorik

Indikator Ranah Psikomotorik adalah aspek keterampilan motorik. Evaluasi psikomotorik dapat dilakukan dengan lembar unjuk kerja yang disertai rubrik penilaian.

⁴⁵ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta)

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Dalam Penelitian ini

Peserta didik mampu mengenali benda-benda, arah, profesi yang ada di sekitar rumah
Peserta didik mampu menyebutkan benda-benda (pohon apel, batu, pisau) yang sering ditemui di sekitar rumah
Peserta didik mampu menyebutkan macam-macam profesi di sekitar rumah

E. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menikmati dan memanfaatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan menghargai mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.⁴⁶

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di semua jenjang pendidikan. Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran di Pendidikan formal karena bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang penting dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki bahasa nasional dan bahasa pemersatu yang berperan

⁴⁶ Atmazaki. *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. Makalah, Padang: UNP, 2013

besar dalam kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara maupun secara individual.

Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia, maka serta manusia harus mengembangkan kemampuan berbahasa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan memasukkan bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran di Pendidikan formal. Tentu saja pembelajaran bahasa Indonesia tidak bisa diberikan begitu saja tanpa mempertimbangkan hal-hal tertentu, dalam proses pembelajaran bahasa, guru harus memperhatikan beberapa faktor agar pembelajaran bahasa dapat berjalan dengan baik. Guru sebagai perencana dan pelaksana perencanaan pembelajaran harus memahami faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran. Faktor yang harus diperhatikan secara cermat yaitu tujuan pembelajaran, guru, materi ajar, metode dan faktor lingkungan.⁴⁷

Selain dituntut untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional, pembelajaran Pendidikan bahasa Indonesia juga harus mampu mencapai tujuan mata pelajaran Pendidikan bahasa Indonesia. Menurut kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) Siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b) Siswa mampu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

⁴⁷ Resmini,dkk, *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia* (Bandung: UPI Pres,2009),hlm,14,

- c) Siswa mampu memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- d) Siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial
- e) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa
- f) Siswa mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya intelektual manusia Indonesia.⁴⁸

Selain meningkatkan kemampuan komunikasi dan berbahasa Indonesia baik lisan maupun tulis, pembelajaran bahasa Indonesia juga harus mampu menciptakan sumber daya manusia sebagaimana yang telah dipaparkan dalam tujuan Pendidikan nasional. Untuk dapat mencapai tujuan Pendidikan nasional, dalam proses pembelajaran guru harus mengembangkan potensi setiap siswanya.

2. Di Sekitar Rumahku

Materi bahasa Indonesia di kelas 1 yaitu tentang Di Sekitar Rumahku yang mempunyai arti segala sesuatu yang ada didekat tempat tinggal kita ini mencakup orang-orang, bangunan, tanaman hingga hewan yang sering kita temui saat keluar kita keluar rumah. Dan mempunyai tujuan agar siswa mampu mengenali letak, arah, kata benda dan pekerjaan di sekitar tempat tinggal. Biasanya, disekitar rumah kita seperti ada bangunan (Rumah

⁴⁸ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No,22 Tahun 2006 B,hlm.317-318

tetangga, warung dan masjid), tanaman (Bunga di vas, pohon manga atau rumput), hewan (kucing, burung atau ayam milik tetangga) fasilitas umum (jalan raya, selokan, dan lampu jalan) maka dari itu kita harus mengenal lingkungan rumah agar kita bisa menjelaskan alamat rumah kita jelas, kita tahu arah jalan (kiri,kanan,depan, belakang) supaya tidak tersesat, kita bisa menjaga kebersihan lingkungan agar tetap sehat dan nyaman.⁴⁹

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 1 tentang kurikulum. Di MI Bahrul Ulum Lamongan pada saat pembelajaran ini menggunakan kurikulum *Deep Learning* dapat digunakan untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih adaptif. Dimana siswa menerima materi yang disesuaikan dengan gaya belajar dan kemampuan mereka masing-masing.

Dalam proses implementasi kurikulum *Deep Learning* dalam Pendidikan pada siswa, maka perlu memperhatikan prinsip-prinsip dasarnya terlebih dahulu. Yang pertama yaitu konektivitas pengetahuan. Siswa dalam hal ini diajak untuk menghubungkan pengetahuan baru yang di dapatkan dengan kehidupan sehari-hari. Yang kedua keterlibatan aktif siswa dalam hal ini diajak terlibat langsung secara kognitif maupun emosional. Dengan ini siswa dapat berpikir mandiri melalui penyelesaian masalah-masalah baik dalam diskusi maupun proyek langsung. yang ketiga, berpikir kritis, Keempat, pembelajaran berbasis masalah melalui Pendidikan berbasis masalah siswa secara aktif menggunakan pengetahuan yang ia pelajari. kelima, kolaborasi, dan keenam motivasi internal bagi siswa, dimana siswa

⁴⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021

dapat menyadari bahwa pengetahuan yang dipelajari penting bagi kehidupan mereka melalui masalah-masalah yang mereka pecahkan.⁵⁰

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran materi Di Sekitar Rumah di kelas 1 berikut CP dan TP dari Materi Di sekitar Rumah kelas 1.

Tabel 2.1 CP dan TP

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Membaca dan Mengamati : Peserta didik menemukan dan mengidentifikasi informasi pada gambar. Membaca : Peserta didik dapat membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari Menulis : Peserta didik menuliskan kata-kata sederhana yang sering ditemui sehari-hari	1. Melalui membaca buku cerita bergambar Peserta didik dapat mengenali benda-benda, arah, profesi yang ada disekitar rumah 2. Melalui buku cerita bergambar Peserta didik mampu menyebutkan benda-benda (pohon apel, batu, pisau) yang sering ditemui di sekitar rumah 3. Melalui kegiatan simulasi dari isi cerita Peserta didik mampu menyebutkan profesi yang ada di sekitar rumah.

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1

Menurut Nurani & Bambang masa usia didni merupakan masa awal perkembangan setelah anak dilahirkan kedunia ini.⁵¹ Banyak pakar perkembangan meyakini bahwa masa ini merupakan masa kemasakan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ penginderaan berupa kemampuan visual, auditori, sensori dan motorik.

Berdasarkan hukum perkembangan otak, diketahui bahwa apabila otak diberi rangsangan melalui stimulus yang masuk melalui panca indra, maka otak akan terus bekerja dan sebaliknya apabila otak tidak dirangsang maka akan di

⁵⁰ Zaka Hadikusuma Ramadan, Dkk., *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Di Sekolah Dasar*, (Green Publisher Indonesia, 2025), hal: 3

⁵¹ Nurani & Bambang ,(2010), *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks.hlm,50

musnakan. Berkaitan dengan hal tersebut stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak, yaitu mengindra segala sesuatu yang ada dilingkungan melalui serabut-serabut otak menjadi gelombang listrik disimpan dalam otak menjadi memori atau ingatan yang kemudian dimunculkan Kembali persis seperti aslinya.

Hurlock menyatakan akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu matang secara seksual.⁵² Permulaan masa akhir kanak-kanak ditandai dengan masuknya anak dikelas satu sekolah dasar. Masuk kelas satu sekolah dasar merupakan peristiwa penting bagi kehidupan setiap anak sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku.

Menurut Havighurst dalam Desmita Menyebutkan tugas perkembangan anak usia sekolah Dasar meliputi: 1) menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik, 2) Membina hidup sehari-hari dilingkungan dimana anak tersebut tinggal, 3) belajar bergaul dan bekerja dalam teman sebaya, 4) belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin, 5) belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat, 6) memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif, 7) mengembangkan kata hati moral dan nilai-nilai, 8) mencapai kemandirian pribadi.⁵³ Perkembangan biologis pada masa ini berkembang pesat, tetapi secara sosiologis masih sangat terikat oleh lingkungan keluarganya. Oleh karena itu, fungsionalisasi lingkungan keluarga pada fase ini penting untuk

⁵² Ibid, Hlm 146

⁵³ Desmita, (2009), Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, Hlm 35

mempersiapkan anak terjun kedalam lingkungan yang lebih luas terutama dilingkungan sekolah.

Salah satu ciri anak usia sekolah dasar adalah usia bermain, dimana anak memiliki minat dan kegiatan bermain yang luas. Permainan menjadi alternatif upaya yang mendorong kreativitas anak, karena disamping bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, bermain juga merupakan salah satu ciri khas anak usia sekolah.

Piaget dalam Nurani.⁵⁴ mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi diri seseorang. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta mengenal lingkungan tempat dimana ia hidup.

Bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan *proximal* pada anak. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan beraktivitas. Anak-anak memiliki motivasi diri dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.⁵⁵

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fiiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya. Anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya dan memotivasinya untuk

⁵⁴ Nurani F, (2010), *Membentuk Karakter anak dengan dongeng*, Surakarta: Indeparent hlm, 34

⁵⁵ Ibid, hlm 35

belajar dan bermain,serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik,kognitif,bahasa,sosial,emosi,kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif dan pada dasarnya bermain mendapat pengalaman penting dalam dunia anak yang menjadi dasar pengembangan kurikulum bermain kreatif.