BAB II

KAJIANPUSTAKA

MediaPembelajaran

**PengertianMediaPembelajaran**

Menurut Miarso (Sumantri, 2015:303) media merupakan sebuahalat yang bertujuan memberi rangsangan bagi peserta didik sehingga mejadikan proses belajar berjalan optimal. Sedangkan Menurut Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Secara umum, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsad, 2017:73). Menurut Yolandasari (2020:17) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat ataupun segala sesuatu yang dapat digunakan untuk berinteraksi maupun menyalurkan pesan serta memberikan bimbingan pada peserta didik agar proses pembelajaran berjalan lancar.

FungsiMediaPembelajaran

Hamalik (Azhar 2017:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajarandalamprosesbelajarmengajardapatmembangkitkankeinginandan

8

minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Miarso (Ali dan Evi 2016 :132-133) megemukakan terdapat12 kegunaan media, yaitu:

Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otakdapat berfungsi secara optimal;

Mengatasiketerbatasanpengalaman yang dimiliki olehpebelajar;

Dapatmelampauibatasruang kelas;

Memungkinkan adanya interaksi langsung antar pelajar dan lingkungannya;

Menghasilkankeseragamanpengamatan;

Membangkitkankeinginandanminatbaru;

Membangkitkanmotivasidanmerangsanguntukbelajar;

Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak;

Memberikankesempatankepadapelajaruntukbelajarmandiri;

Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru *(new literacy)* kemampuan untuk menafsirkanobjek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan;

Mampu meningkatkan efek sosialisa, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar; dan

Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pebelajar.

Sedangkanmenurut Munadi(2013:37)fungsimediapembelajaranterbagi menjadi 5, yaitu:

Fungsimediasebagaisumberbelajar

Berfungsisebagaipenyalur,penyampaidanpenghubung.

Fungsisemantik

Menambahperbendaharaankatayangbenar-benar dipahamipeserta didik.

Fungsimanipulatif

Mengatasibatas-batasruangdanwaktudanmengatasiketerbatasan inderawi.

Fungsipsikologis

Mediapembelajaranmemilikifungsiatensi,fungsiafektif,kognitif, imajinatif dan motivasi.

Fungsisosio-kultural

Mengatasihambatansosio-kulturalantarpesertakomunikasi.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalamproses pembelajaran, yaitu sebagaipembawa informasi pendukung dalam kelancaran suatu proses pembelajaran dan juga alat yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Ciri-CiriMedia Pembelajaran

MenurutSupranoto(2017)terdapat3ciri-cirimediapembelajaran,antara

lain:

Ciri fiksatif *(fixative property)*, yaitu ciri menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksikan suatu kejadian atau objek.

Ciri manipulatif *(manipulative property)*, yaitu transformasi suatuperistiwa atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif, seperti kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pegambilan gambar *timelapse recording*.

Ciridistributif*(distributiveproperty)*yaituciritersebutdarimedia memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dansecarabersamaankejadiantersebutdisajikankepadapesertadidik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Adapunciri-cirimediapembelajaranmenurutHasibuan(2016),antara

lain:

Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware, yakni benda yang dapat dilihat, diraba, dan didengar dengan panca indra.

Media pendidikan mempunyai pengertian nonfisik yang dikenal dengan software, yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.

Penekananmediapendidikanterdapatpadamediavisualdanaudio.

Mediapendidikanmempunyaipengertiansebagaialatbantuproses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar.

Mediapendidikandigunakandalamrangkainteraksisertakomunikasi antara guru denga peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat digunakan secara masal contohnya (radio dan televisi),kelompokbesar,kelompokkecil(misalnyafilm,slide,video,

OHP) dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape, kaset, video recordeer.

Sikapperbuatan, strategi, organisasi, danmanajemensaling berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dari ciri-ciri media pembelajaran yang diungkapkan para ahli di atas,maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang mampu digunakan untuk menyalurkan informasi, baik dalam bentuk audio, visual, dan audio visual yang dapat digunakan dalam untuk berinteraksi dalam kelompokkecil maupun dalam kelompok besar.

Jenis-JenisMediaPembelajaran

Menurut Latri (2017) jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dan lain-lain), media tiga dimensi (model kerja, mock up, diorama), dan media proyeksi (slide, film, OHP, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Sedangkan Jenis-jenis media pembelajaran menurut Widyastuti (2017), antara lain:

Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkanindrapenglihatanmisalnyamediacetak,sepertibuku,peta,jurnal,gambar, dan lain sebagainya.

Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.

Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv, dan lainnya.

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dikatakan jenis-jenis media pembelajaran beraneka macam, baik media audio, visual, audiovisual hingga multimedia. Darikeragaman jenis tersebut, guru dapat memilih media mana yang paling tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelasnya.

KriteriaPemilihanMedia Pembelajaran

Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2014: 219) mengungkapkan kriteria kriteria dalam mengetahui kualitas media pembelajaran terdiri dari:

Kualitas dariisidan tujuan

Kualitas isi dan tujuan media pembelajaran terdiri dari ketepatan, kepentingan, kelengkapan, minat atau perhatian, dan kesesuaian dengan situasi siswa

Kualitas instruksional

Kualitas instruksional media pembelajaran terdiri dari pemberian kesempatan belajar, kualitas memotivasi, kualitas tes dan penilaiannya, media pembelajaran dapat memberi dampak bagi siswa, dan dapat membawa dampak bagi guru serta pembelajarannya.

Kualitasteknis

Kelayakan Teknis Keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kelengkapan petunjuk penggunaan, kesesuaian dengan pengguna.

Menurut Sudjana (2011:4) dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

Ketepatandengantujuanpengajaran;

Dukunganterhadapisipengajaran;

Kemudahanmemperolehmedia;

Keterampilangurudalammenggunakannya;

Tersedianyawaktuuntukmenggunakannya;dan

Sesuaidengantarafberpikirsiswa.

Dari paparan pendapat yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu memerhatikan beberapa kriteria, mulai dari ketepatan dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan taraf berfikir siswa, kemudahan memperoleh media dengan ketersedian waktu dan biaya dalam penggunaannya kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

MediaPembelajaran PapanSusunKata

Menurut Roka (2022) Susun kata disebut juga model pembelajaran kooperatif yang ditujukan untuk siswa yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir siswa. Media PapanSusun Kata dapat diartikan juga sebagai media visual yang terdiri dari potongan bahan berupa karton atau yang lainnyadandibentuk sepertipersegipanjang sertaada huruf yang ditulis ataupunditempel di dataran karton ataupun yang lainnya, tujuannya untuk menyusun kata, yang kemudian di letakkan di sebuah dinding agar dapat dilihat atau di pahami oleh siswa.metodeinimelatihkecepatansiswadalammenemukanhurufyangsesuai

denga pernyataan yang ada. Alternatif pengembangan media pembelajaran Papan Susun Kata sangat mendukung untuk membuat siswa dapat dirasakan ilmu pengetahuan menjadi nyata, dengan melakukan proses penggunaan media pembelajaran. Semua siswa, berperan untuk melakukannya bersama teman satu kelompoknya, mencari katayang bisa disusun menjadi kalimat yang kemudian ditulis ataupun ditempel. Media diletakkan didepan kelas agar siswa dapat bergerak dengan leluasa saat melakukan penggunaan media pembelajaranbersama bimbingan peneliti sesuai prosedur yang dibuat peneliti.

Dari paparan ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media papan susun katamerupakan sebuahalat visual yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berisi kumpulan huruf-huruf dan gambar sehingga peserta didik dapat menggunakannya dalam menyusun maupun merangkai kata.

 

Gambar2.1MediaPapanSusunKata

*Sumber:Azmi648.blogspot.com*

Adapun Papan Susun Kata yang dikembangkan berbeda dengan yang ada sebelumnya yaitu untuk penggunaan huruf hurufnya digunakan akrilik yang di tempel dengan magnet agar mudah di lepas pasang, gambar-gambar pada media jugabisadisesuaikankarenabentuktempatgambarsepertikantong,mediayang

dikembangkan juga menggunakan bingkai sehingga dapat dipajang didepan kelas dan terlihat lebih rapi serta medianya yang dapat digunakan berulang.

HakikatPembelajaranMembaca

**PengertianMembacaPermulaan**

Menurut Kuntarto (Itsna, 2022: 5590) kemampuan membaca yang diprogramkan saat memasuki bangku sekolah dasar disebut sebagai membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan diperlukan untuk anak kelas awal untuk membantu meningkatkan kemampuan merancang gagasan. Melaluikegiatan pembaca permulaan ini guru dapat memberi contoh membaca, dengan kecepatan, irama, dan suara yang tepat.

Menurut Akhaida (Awanisul, 2022: 394) Membacapadatingkat permulaanadalah kegiatanbelajarsiswadalammengenalbahasa tulis dan dalam hal ini siswa juga dituntut untuk menyuarakanlambang-lambangbunyi bahasa dengan menggunakan intonasi, intonasi yang dimaksud dalam membaca permulaan adalah ketepatan pengucapan bunyi bahasa dalam mengucapan sebuah kalimat yang sama dengan intonasi yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai pengertian membaca menulis permulaan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian membaca menulis permulaan adalah sarana membimbing kemampuan awal siswa untuk membaca secara tepat dan jelas sesuai dengan ejaan tanpa terbata-bata atau salah menyebutkan ejaan.

TujuanMembaca

Menurut Intan dkk (2023: 8706) Tujuanmembacaadalahmemahami seluruhinformasiyangterteradalamteksbacaan sehinggadapat menjadi bakalilmupengetahuanuntukmasadepanpembaca itusendiri.Manfaat membaca dapat menstimulasi mental, dapat mengurangi stress, menambah wawasan dan pengetahuan, dapat menambah kosakata dan dapat meningkatkan daya ingat kita.

Arah dan orientasi pembelajaran membaca yang di lakukan di Sekolah Dasar (SD) secara umum harus diarahkan agar mencapai bebrapa tujuan utama pembelajaran membaca. Ada 3 tujuan utama pembelajaran membaca disekolah yaitu:

Memungkingkansiswaagarmampumenikmatikegiatan membaca

Mampu membacadalamhatidengankecepatanyangfleksibelatau tepat

Memperolehtingkatpemahamanyangcukupatasisibacaan

Merujuk pendapat tujuan pertama diatas, pembelajaran membaca ditekankan pada upaya mendukung siswa agar mampu menikmati kegiatan membaca tanpa rasa nikmat yang dirasakan siswa, pembelajaran membaca bisa saja tidak mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

Tujuan kedua dari pembelajaran membaca diatas adalah agar siswamampu membaca dalam hati dengan kecepatan yang fleksibel atau tepat dan memperoleh pemahaman yang cukup. Sejalan dengan tujuan ini, pembelajaran membaca harus harus diarahkan agar siswa mampu memliki kecepatan baca yang fleksibel. Fleksibilitas membaca dapat diartikan sebagai keterampilan memilih gaya dalam membaca, menyarankan pembaca untuk memilih variasi kecepatan membaca.

Tujuan kedua dari pembelajaran membaca diatas adalah agar siswamampu membaca dalam hati dengan kecepatan yang fleksibel atau tepat dan memperoleh pemahaman yang cukup. Sejalan dengan tujuan ini, pembelajaran membaca harus harus diarahkan agar siswa mampu memliki kecepatan baca yang fleksibel. Fleksibilitas membaca dapat diartikan sebagai keterampilan memilih gaya dalam membaca, menyarankan pembaca untuk memilih variasi kecepatan membaca.

Pembaca yang fleksibel bukanlah orang yang membaca seluruh buku, melainkan pembaca yang mampu menentukan bagian mana dari buku untuk didiskusi. Pembaca yang baik bukanlah pembaca yang senantiasa memaksakan dirinya untuk membaca, melainkan pembaca yang mampu secara fleksibel mengatur kapan dia membaca dan kapan dia tidak perlu membaca.

Sejalan dengan tujuan membaca yang kedua, tujuan pembelajaran membaca yang ketiga diatas adalah agar siswa mampu memperoleh tingkat pemahaman yang cukup atas isi bacaan. Tujuan ini menyarankan agar pembelajaran membaca secara lebih khusus melatih siswa menguasai berbagai strategi membaca.

Berdasarkan konsep ini, pembelajaran membaca harus pula membekali siswadenganpengetahianmetakognitifdalammembaca.Pengetahuaninimerujuk pada kemampuan siswa untuk memilih dan menggunakan berbagai strategi membaca agar siswa dapat secara optimal memahami isi bacaan.

Jadi, dapat disimpulkan membaca memiliki tujuan untuk dapat menyerap sumberinformasidaribahanbacaanmenjadipengetahuan,yangdapatditerima

validnya data diperoleh melalui sumber bacaan berdasarkan pendapat-pendapat ahli dapat menjadi acuan dalam megartikan sesuatu sehingga tidak lagi menjadi rancu.

HakikatPembelajaranMenulis

PengertianMenulisPermulaan

Menurut Ahmad Rofi’udin (Prasasti, 2022:887) menulis permulaan berfokus pada penulisan huruf, kata, serta penggunaan kalimat sederhana dan tanda baca, seperti titik, koma, dan tanda tanya. Menulis permulaan merupakan kemampuan

Menurut Jamaris (Basmah& Ahmad, 2022: 7361) menulis yang diajarkan pada siswa di tahap awal yaitu dikelas I dan II.Kemampuan menulis berkaitan dengan kemampuan mengarang, dimana kemampuan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya itu secara tertulis.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengartikan tentang pengertian menulis permulaan adalah penguasaan kemampuan awal oleh siswa kelas I dan II dalam mengenali lambang-lambang, simbol, tanda baca, gambaran atau ide yang didapat dalam menulis secara singkat, tepat dan padat menjadi kalimat/paragraf dalam sebuah teks pendek/panjang.

TujuanMenulis

Menurut Abidin (2012:21) tujuan menulis dibagi manjadi tiga yaitu sebagai berikut :

Pembelajaran menulis adalah menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa. tujuan ini menjadi sangat penting karena mencintai menulis modal

awal bagi siswa agar mau menulis sehingga ia akan menjadi seorang yang terbiasa dalam menulis. Hal ini sejalan dengan hakikat menulis sebagai keterampilan sehingga untuk dapat menguasai menulis sebagai sebuah keterampilan intensitas dalam menulis merupakan faktor kuncinya.

Pembelajaran menulis adalah kemampuan siswa memproduksi berbagai ragam tulisan dengan berbeda kepentingan, sasaran, dan konteks sosial budaya. Pengenalan sarana publikasi sangat penting agar siswa merasa tulisannya diapresiasi, sehingga akan timbul keinginnanya untuk tetap menulis serta meningkatkan kemampuannya menulis karena akan mandapatkan banyak umpan balik atas tulisan yang telah dipublikasikannya.

Siswa mampu menulis secara kreatif. Tujuan ini menghendaki agar siswa mampumenjadikanmenulisbukansekedarsebagaikompetensiyangharus dikuasai selama mengikuti pembelajaran, melainkan agar siswa mampu memanfaatkan menulis sebagai sebuah aktivitas yang mendatangkan berbagai keuntungan yang bersifat psikologis, ekonomis, maupun sosiologis.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan mengenai tujuan menulis, yaitu untuk kepentingan yang bersifat pribadi atau umum bisa saja berguna untuk diri sendiri dan orang lain dapat menghasilkan suatu kalimat dalam bentuk pengetahuan ataupun material. Menulis juga membutuhkan berbagaisumber yang ada untukmendukung kata menjaditulisan yang mempunyaidaya tarik tinggidari pembacayangmembutuhkanbahantulisanyangdihasilkansaatmenuliskan

sesuatu,sumberbisadidapatkanmelaluihasilkonsumsimembacabuku, pengalaman pribadi, ataupun informasi yang sering dibicarakan masyarakat.

PenelitianRelevan

BeberapaPenelitianyangmendukungpengembanganPapanSusunKata adalah, sebagai berikut:

Tabel 2.1 PenelitianTerdahulu

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Peneliti** | **Judul Penelitian** | **Hasil Penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| 1  . | Putri Roka Ismail (2022) | Pengemban gan Media Pembelajara n “Papan SusunKata AnakHebat (Pasukan Hebat)”Pada Pembelajara nMembaca Permulaan Tema 6  Subtema 3  Berbasis ScrambleDi KelasISdn 104607Sei  Rotan | Hasil validasi  ahli materi menujukkan bahwa media pembelajaran layak dengan skor perolehan  80. Hasil  validasi ahli media mendapatkan skor86,6masuk kategori layak. Hasil penilaian guru sebagai responden memperolehskor95,5masuk dalam kategori “SangatLayak”. Jika dirata- ratakanhasilnya 87,30 dengan kategoriLayak. Berdasarkan perolehan skor tersebut media dikatakanlayak untukdigunakan  dalam | Pada penelitianini sama-sama mengemban gkanmedia PapanSusun Kata pada pembelajaran membaca permulaan. | Pada penelitian ini mengembangkan media pada tema 6 subtema 3 berbasis Scramble di kelas I, penelitian model 4-D Thiagarajan yaitu define, design, development, disseminate. Media di validasi pada aspek materi dan media, dengan subjek uji coba dibatasi hanya kepada guru wali kelas I sebagai responden, |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | pembelajaran membaca permulaanpada tema“lingkungan Bersih, Sehat,  dan Asri” Subtema 3  “Lingkungan Sekitar Rumah ku”. |  |  |
| 2  . | Teti Ratnawul an, dkk (2022) | Pengemban gan Media Pembelajara nMembaca Permulaan Melalui Permainan PapanKata Bagi Anak Tunagrahita Ringan | Penelitian menunjukkan bahwa media penunjang pembelajaran belum  memadai mengingatpenti ngnyapengaruh  media dalam proses pembelajaran yang efektif, kreatif danmenarik  bagi peserta  didik demi meningkatkan pemahamanyang lebih cepatditerima oleh peserta  didik maka perlunyaupaya untuk meningkatkan kualitas pengajarannya dengan senantiasa memperhatikan media yang digunakan dalamproses  pembelajaran disekolah | Pada penelitianini sama-sama mengemban gkanmedia Papan kata | Pada penelitian ini mengembangkan media papan kata bagi anak Tunagrahita Ringan KelasV diSLB dengan menggunakan metode Metodepenelitiandeskriptif kualitatif |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| 3  . | Iqadatul izza &Innany (2022) | Pengemban gan Media “PAKOTA”  (PapanKosa Kata)Tema2Subtema1 Materi Keragaman Benda  Kelas 2  SDN  Tanjungrejo 1 | Hasil validitas mediapembelaja ran PAKOTA dinyatakanvalid setelahdilakukanreviewoleh ahli media dan Materi dengan presentase tingkat pencapaian sebesar 80% dengankategori layak.  Dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat keterterapandan kemenarikan media pembelajaran, dengan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar 92%  dengankategori sangat baik. | Pada penelitianini sama-sama mengemban gkanmedia papan kata dengan menggunaka n model ADDIE  untuk kelas II SD | Pada penelitian ini dalam pengembangan media ditujukan pada kelas II Tema 2 Subtema 1 materi Keberagaman Benda . |
| 4  . | Zainul Fuad (2018) | Pengemban gan Kartu Permainanu ntuk Meningkatk an Keterampila nMembaca Tahap Permulaan SiswaKelas I  Sd/Midenga n Teknik Tandur quantum  Teaching Tanjungrejo | hasilpenelitian kartupermainan yang dikembangkan dikategorikan sangat valid dengan rincian persentase validitas (81,74%).Pada  ranah kepraktisan dikategorikan sangat praktis  ditinjau dari  respon siswa  dengan skor  (100%), dan | Pada penelitianini mengemban gkan suatu media keterampilan membaca tahap permulaan siswa kelasI | Pada penelitian mengembangkan kartu permainan dengan teknik Tandur Quantum Teaching dengan model  pengembangan 4-D (Four- D) |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 1 | respon guru  dengan skor  (95%). Ranah keefektifan dikategorikan sangat efektif  ditinjau dari analisisaktivitas siswa dengan skor (87,14%), mengamati aktivitas guru  dengan skor (90%),danhasil belajar siswa dapatmencapai  ketuntasan skor (97%). |  |  |

KerangkaBerfikir

Penggunaan media pembelajaran sederhana yang peneliti kembangkan pada peneliti ini berupa Papan Susun Kata untuk memperoleh hasil validasi kelayakan media pembelajaran Papan Susun Kata padatema 5 Membaca Menulis Permulaan kelas I. Kelayakan dinilai dari hasil angket yang diisi oleh telaah ahli materi, telaah ahli media dan respon guru. Mengejar waktu menyelesaikan pembelajaran, membuat pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan secara langsung melalui penggunaan media yang telah diajarkan yang pengetahuannya berbentuk abstrakyangdisajikandalambentukteoridanbukupelajaran. Pendidik juga harus tau bahwa pengetahuan media pembelajaran merupakan suatu bagian penting dalam pembelajaran, karena sifatnya dapat menunjang keberhasilan dalam belajar dariabstrak(teori)menjadikonkret(mediapembelajaran)yangbahan-bahan

tersebut dapat diperoleh dari lingkungan sekitar ataupun di sebuah toko media pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik seharusnya terjadi komunikasi dari dua arah, dimana guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik. Selain itu, guru juga hendaknya membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran bagi siswa tidak harus selalu diberi atau dilatih, mereka bisa mencari, menemukan, memecahkan masalah dan melatih dirinya sendiri dalam pembentukan dan pengembangan diri mereka masing masing.Belajar dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan aspek kognitif dan perubahan aspek motorik yang dikembangkan melalui interaksi antara pendidik dengan siswa secara sadar dan langsung tanpa paksaan. Pembelajaran membutuhkan inovasi untuk menjalankanpembelajaran yang lebih menarik dan meransang peserta didik untuk terlibat dan menjadi aktif dengan menciptakan suatu media pembelajaran yaitu media Papan Susun Kata.

Media Papan Susun Kata dapat diartikan juga sebagai media visual yang terdiri dari potongan bahan berupa karton atau yang lainnya dan dibentuk seperti persegi panjang serta ada huruf yang ditulis ataupun ditempel di dataran karton ataupun yang lainnya, tujuannya untuk menyusun kata, yang kemudian diletakkan di sebuah dinding agar dapat dilihat atau di pahami oleh siswa. metodeini melatih kecepatan siswa dalam menemukan huruf yang sesuai denga pernyataanyangada.AlternatifpengembanganmediapembelajaranPapanSusun

Kata sangat mendukung untuk membuat siswa dapat dirasakan ilmu pengetahuan menjadi nyata, dengan melakukan proses penggunaan media pembelajaran.

Adapunlangkahlangkahprosespenelitianyangakandipaparkandalam kerangka berfikir berikut:



MembacadanMenulisPermulaankelasI

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kurangnyaminat siswa dalamprosespembelajaran | |  | Siswamemerlukanadanya media pembelajaran yang sesuai dengan karateristik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran | |
|  |  | | |  |



*Analysis*(analisis), *design*(desain),*development*(pengembangan)



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ValidasiAhli Media | ValidasiAhliMateri | Validasiresponguru |

MenghasilkanMediaPapanSusunKatapadaMateriMembaca Menulis Permulaan Tema 5 Kelas I

**Gambar2.2BaganKerangkaBerfikir**