# BAB II

# LANDASANTEORI

# MediaPembelajaran

# PengertianMediaPembelajaran

Mediaadalahbagianyangtidakdapatterpisahkandariprosespembelajaran. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium, kata mediaberasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, BeberapaahlimengemukakanpengertianmediaGerlachdanElymengatakanbahwamediaapabiladipahamisecaragarisbesaradalahmanusia,materi,ataukejadianyang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperolehpengetahuan,keterampilan,atausikap.Dalampengertianiniguru,bukuteksdanlingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian mediadalamprosespembelajarancenderungdiartikansebagaialat-alatgrafis,photografis,atauelektronisuntukmenangkap,memperoses dan menyusunkembaliinformasivisualatauverbalAzharArsyad(2017:11).

MenurutBriggsmediapembelajaranadalahsaranafisikuntukmenyampaikanisi/materipembelajaranseperti:buku,film,vidiodansebagainya.Banyakbatasanyangdiberikanorangtentangmedia.AsosiasiTeknologidanKomunikasiPendidikan(*AssociationofEducationandCommunicationTechnology/AECT*)diAmerika,membatasimediasebagaisegalabentuk dan saluran yang digunakanorang.

Daribeberapapendapatparaahlitentangpengertianmediapembelajaran,

penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segalasesuatuyangdigunakansabagaialatataupunsaranakomunikasiantarapendidikdanpesertadidikuntukmenyalurkanpesanatauisimaterisertadapatmerangsangpikiran,perhatiandanminatpesertadidiksehinggadapatmendorongterjadinyaprosesbelajar yang bertujuan,menarik danefisien.

1. LandasanTeoritisPenggunaanMediaPembelajaran

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasanteori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale’s Cone ofExperience*(Kerucut Pengalaman Dale), yang dicetuskan oleh Edgar Dale. Hasilbelajarseseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yangada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampaidengan lambing verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut semakinabstrak media penyampaian pesan itu.Pengalaman langsung akan memberikankesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yangterkandungdalampengalamanitu.Olehkarenaiamelibatkaninderapenglihatan,pendengaran, perasaan,penciuman danperaba. Tingkat keabstrakkan pesanakan semakin tinggi ketika pesan itu dituangakan ke dalam lambang-lambangsepertiitu,inderayangdilibatkanuntukmenafsirkannyasemakinterbatas,yakniinderapenglihatanatau inderapendengaran.

1. Ciri-ciriMediaPembelajaran

Gerlack dan Ely mengemukkan tiga ciri media yang merupakan petunjukmengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yangmungkin gurutidak mampu (kurangefisien)melakukannya.

* 1. CiriFiksatif*(FixativeProperty)*

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan,melestarikandanmerekonstruksisuatuperistiwaatauobjek.

* 1. CiriManipulatif*(ManipulativeProperty)*

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena mediamemiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan berhari-hari dapatdisajikankepadasiswadalamwaktuduaatautigamenitsaja

* 1. CiriDistributif*(DistributiveProperty)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadianditransportasikanmelaluiruangdansecarabersamaankejadiantersebutdisajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalamanyangrelatifsama mengenaikejadianitu.

# FungsiMediaPembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang sangat penting adalahmetode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan.Pemilihansalahsatumetodemengajartertentuakanmempengaruhijenismedia pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yangharus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenistugasdan respon yangdiharapkanpeserta didik. Meskipun demikian,dapatdikatakanbahwasalahsatufungsiutamamediapembelajaranadalahsebagaialatbantu mengajar yangturut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajaryangditatadandiciptakanoleh guru.

Fungsimediapembelajaransebagaialatbantupembelajaran,adalahsebagaiberikut:

1. Mempermudahprosespembelajarandikelas
2. Meningkatkanefisiensiprosespembelajaran
3. Menjagarelevansi antaramateripelajarandengantujuan belajar
4. Membantukonsentrasipesertadidikdalamprosespembelajaran.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilaisebagaiberikut:

1. Mediadapatmengatasiberbagaiketerbatasanpengalamanyangdimilikisiswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragamkarenakehidupankeluargadanmasyarakatsangatmenentukanmacampengalamanyang dimilikimereka.
2. Media dapat megatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialamisecara langsung oleh siswa/mahasiswa didalam kelas, seperti: objek yangterlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepatatauterlalulambat.Makadenganmelaluimediaakandapatdiatasikesukaran-kesukarantersebut.
3. Mediamemungkinkanadanyainteraksilangsungantarasiswadenganlingkungannya.Gejalafisikdansosialdapatdiajakkomunikasidengannya.
4. Mediamenghasilkankeseragamanpengamatan.Pengamatanyangdialakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yangdianggappenting sesuaidengantujuanyang ingindicapai
5. Mediadapatmenanamkankonsepdasaryangbenar,konkrit,danrealistis.Penggunaanmedia,seperti:gambar,film,model,grafik,danlainnyadapatmemberikan konsep dasaryang benar.
6. Mediadapatmembangkitakankeinginandanminatyangbaru.Denganmenggunakanmedia,horizonpengalamananaksemakinluas,persepsisemakintajam,dankonsep-konsepdengansendirinyasemakinlengkap,sehinggakeinginandanminat baru untukbelajarselalu timbul.
7. Mediadapatmembangkitkanmotivasidanmerangsangsiswauntukbelajar.Pemasangan gambar dipapan buletin, pemutaran film dan mendengarkan programaudiodapatmenimbulkan rangsangantertentu kearahkeinginanuntukbelajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkritsampai kepada abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yangtidakdapatdilihatsecaralangsungolehsiswa,akandapatmemberikangambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Disamping itudapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatukebudayaandan sebagainya. HujairAHSanaky(2016:8).

Jadi fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai sarana alatbantu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan (bahan ajar) kepadapesertadidik,sertamembantukonsentrasipesertadidikdalammemahamibahanajar yang disampaikan oleh guru, meningkatkan efisiensi proses pembelajarandanterciptapembelajaranyangefektif.Mediapembelajaranpowerpointiniakanmembantu pesertadidiklebihmudahmemahamimateripelajaran,karenamerupakanmediayang interaktif.

# Jenis-jenisMediaPembelajaran

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi.Cikalbakaltentangpenggunaanteknologidalamkomunikasitermasukkomunikasidalampembelajaran.Penggunanteknologidalampembelajaranpadamasasekarang(modern),tentunyamempunyaiperbedaandalamwujudnya.Media pembelajaranberbasisteknologidewasainisangatmajudancukupvariatif,masihterbukauntuklebihcanggihmasapadayangakandatang.

Berdasarkanperkembanganteknologi.SeelsdanRicheymembagimediapembelajarandalamempat kelompokyaitu:

1. Mediahasilteknologi cetak

Mediahasilteknologicetakadalahcarauntukmenghasilkanataumenyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.Kelompokmediahasilteknologicetakmeliputiteks,grafik,fotodanrepresentasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangandanpenggunaankebanyakanmateripengajaranlainnya.Teknologiinimenghasilkan meteri dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks,modul,majalah, hand-out danlain-lain.

1. Mediahasilteknologiaudio-visual

Media hasil audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi denganmenggunakanmesin-mesinmekanisdanelektronikuntukmenyajikanpesan-pesanaudiodanvisual.Contohnyaproyektorfilm,televisi,vidiodansebagainya.

1. Mediahasilteknologiberbasiskomputer

Mediahasilteknologiberbasiskomputermerupakancaramenghasilakanataumenyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasismikro-prosesor. Berbagai jenis aflikasi teknologi berbasis komputer dalampengajaranumumnyadikenalsebagai*computerassistedinstruction*(pengajarandengan bantuan komputer).

1. Mediahasilteknologigabungan

Mediahasilteknologigabunganadalahcarauntukmenghasilkanataumenyampaikanmateriyangmenggabungkanbeberapabentukmediayangdikendalikanoleh komputer. Perpaduanbeberapa teknologiinidianggapteknikyang palingcanggih. Azhar Arsyad(2016:34)

Dari uraian di atas dapat disimpilkan bahwa media *power point* termasukdalam jenis media pembelajan hasil teknologi gabungan, karena *power point*adalahsebuah *softwer* yang dikembangkan oleh perusahaan *microsoft* danpenggunaannyadikendalikanolehkomputerdandiproyeksikanmelaluiLCDproyektor.

# KriteriaPemilihanMediaPembelajaran

 Dalam pemilihanmediapembelajaransebaiknyamemperhatikankriteria-kriteriasebagai berikut:

1. Ketepatannyadengantujuanpengajaran,mediapembelajarandipilihatasdasartujuaninstruksional yangtelah ditetapkan.
2. Dukunganterhadapisibahanpelajaran
3. Kemudahandalammemperolehmedia
4. Keterampilangurudalammenggunakanmedia
5. Tersediawaktuuntukmenggunakanmedia
6. Sesuaidengantarafberpikirpesertadidik.

Keterkaitan antara media pembelajaran dan tujuan, materi, metode dankondisi peserta didik, harus menjadi perhatian dan pertimbangan guru untukmemilihdan menggunakan media dalam proses pembelajran dikelas, sehinggamediayang digunakan lebih efektif danefisienuntuk

Dari pendapat beberapa ahli diatas, dapat dipahami bahwa banyak sekalimanfaat dari penggunaan mrdia pembelajaranbaik bagi guru maupunbagipesertadidikantaralainmemudahkanpenyajianmateri,meningkatkanhasilbelajar,mengatasiketerbatasanindra, ruangdanwaktu.

# GambarBerseri

# PengertianGambarBerseri

Mulyani(2013:3)Gambarberseritermasukkedalammediapembelajaranvisual yaitu berupa media gambar. Gambar berseri merupakanrangkaian ceritagambaryangsalingberhubunganpadasetiapgambarnya.Didalamgambarberserirangkaianceritayangdibentukmenjadigambardisajikansecarasistematis artinya berurutan antara cerita satu gambar dengan cerita gambarlainnya saling berhubungan. Cerita pada gambar berseri memiliki tema dan alurcerita.Menurut Susi Lisnawati( vol 1 nomor2 2019 : 7) gambar berseri adalahrangkaian gambar yang didalamnya menceritakan suatu cerita, cerita didalamgambar berseri biasanya terdiri dari 2 sampai 6 gambar yang membentuk alurcerita.

Disimpulan bahwa gambar berseri merupakan serangkaian cerita yangdibentuk menjadi serangkaian gambar-gambar yang membentuk temadan alur.Cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar disusun secara berurutan dansalingberhubungandengansetiapgambar.Penerapanmediapembelajarangambarberseridalampenyampaianpembelajaranmerupakansuatuinovasiyangdigunakan oleh guru dalam menyampaikan materi tentang menulis khususnyamaterimenuliskarangannarasi.Penggunaanmediapembelajarangambarberseri bertujuan untuk merangsang, melatih, dan memotivasi peserta didikdalammendekripsikanceritapadagambarsehinggapesertadidikmampuberimajinasisaatmelihatgambaryangkemudiandituangkandalambentukkarangannarasi.

# ManfaatGambarBerseri

Manfaat dari penerapan media pembelajaran gambar berseri bagi pesertadidikantaralain :

1. MediagambarberseridapatdigunakanpadamatapelajaranBahasaIndonesiamaterimenuliskarangan,digunakansebagaialatbantugurudalammenjelaskanpembelajaransehinggapesertadidikmampumenuliskankarangandengan melihatrangakaianceritapadagambarberseri.
2. Memotivasi peserta didik untuk ikut dalam pembelajaran dan menjadikankegiatanpembelajaran menjadimenarik.
3. Mambantupesertadidikdalammengembangkandayapikirdanberimajinasi.
	1. **MetodePembelajaran*Daring***

# PengertianMetodePembelajaran*Daring*

MetodePembelajaran*Daring*yaituprogrampenyelenggaraankelaspembelajarandalamjaringanuntukmenjangkaukelompoktargetyangluasdanmassif.Denganmenggunakanjaringan,pembelajaranbisadilaksanakansecaramassifdenganpesertadidikyangtidakterbatas.PembelajaranDaringbisasajadilaksanakandandiikutisecaraberbayarbahkangratisYusufBilfaqih(2015:1).Pembelajaan metode *daring* juga bias disebut dengan kegiatanpembelajaran*e-learning*sesungguhnyafraseyangterdiridariduakatayakni“E”dan“*Learning”.*Edarikepanjangandarikata“*Electronic”*selanjutnyadisingkat“E”,dankata“*Learning”*dalamBahasaIndonesiaartinyapembelajaranNunuMahnundalamjurnalJurnal(*IJEM,*Vol.1,No.1,30)Sehinggadalambahasayaitupembelajaranmelaluiprantaraataumemakaialatelektronikantaralaianpemakaiankomputer,pemakaianCDpembelajarandaninfokussertapembelajaranmultimediaAdapaunberdasarkan Munir mengemukakan seluruh jenis media yang memanfaatkanperangkatelektronik dinamakan dengan *e- learning,* sebagai contoh pemakaianLCDketikapresentasiTelevisi, *powerpoint*, Radio,OHP, dan lain-lain. Namun sesuai dengandefinisi istilah dan penggunaanya saat ini, *e-learning* hanya mengacu pembelajaranberbasis*online*denganmemanfaatkanperangkatcomputeratausejenisnyayangterkoneksikejaringaninternet.

# Macam-macamMetodePembelajaran*Daring*

1. **Metode*E-Learning***

*E-learning*yaitusebuahprosespembelajaranyangberbasiselektronik.Salahsatumediayangdigunakanadalahjaringancomputer.eLearningjugadiartikansebagaipembelajaranjarakjauhyangmenggunakanteknologikomputerataubiasanyadisebutinternet.e-Learningmerupakan prosesinstruksiataupembelajaranyangmelibatkanpenggunaanperalatanelektronikdalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan,menilai danmemudahkan suatu proses belajar mengajar dimana pelajar sebagai pusatnyasertadilakukansecarainteraktifkapanpundan dimanapunMunir (2010:202)

1. **Mobile*Learning***

*MobileLearning*merupakanmediapembelajaranyangmemanfaatkanteknologiteleponseluler.Kehadiran*MobileLearning*ditujukansebagaipelengkappembelajaransertamemberikankesempatanpadasiswauntukmempelajari materi yang kurang dikuasai dimanapun dankapanpun. Parasiswa masih banyak yang menggunakan laptop atau bukun manaual untukmenunjang pelajaran pembelajaran disekolah. Dengan menggunakan laptopsebagai media pembelajaran akan menyulitkan siswa membawa perangkattersebutkarenaberatdanterkesanrepot.Melihatpotensiini,pengembanganmedia pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah denganmembuat *Mobile Learning* yang ditujukan untuk semua telepon seluler yangberplatformAndroidRatnaTiharita dalamjurnal(Vol.1,No.2Tahun2013).

1. **Metode*QuantumLearning***

*Quantum Learning* yaitu kiat, petunjuk strategi dan seluruh proses belajaryang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat sertamembuat belajarsebagaisuatauprosesyangmenyenangkandanbermanfaat.*QuantumLearning* merupakan suatu pembelajaran yang mempunyai misi utama untukmendesainsuatuprosesbelajaryangmenyenangkanyangdisesuaikandengantingkat perkembangan siswa. Interaksi-interaksi ini yang mencakup unsur-unsur untuk belajar yang mempengaruhi kesuksesan siswa Abd Aziz danNana(Vol.3 No. 1 Tahun2020)

# KarakteristikMetodePembelajaran*Daring*

Dalam I Wayan Eka Santika, Metode Pembelajaran Daring mempunyaiberbagaikarakteristikantaralain:

1. Menuntutpembelajarsecaramandiriuntukmembangundanmenciptakanpengetahuan(*Constructivism*)
2. Adanyakolaborasiantarpembelajardalammembangunpengetahuannyadanmemecahkanpermasalahanbersama(*SocialConstructivisme*)
3. Pembentukankomunitaspembelajar(*CommunityOfLearners*)
4. Pemanfaatanmedialaman(*Website*)yangbisadiaksesmelaluiinternet,pembelajaranberbasiskomputer,kelasdigitaldankelasvirtualInteraktivitas,aksesibilitas,kemandiriandanpengayaan.
	* 1. **MetodePembelajaran*Daring***

Dimasa pandemic seperti ini penerapan pembelajaran *daring* (jarak jauh)tentunyamembutuhkanmediayangefektifdantepatsesuaikondisiataukemampuan peserta didik.Whatsapp merupakan salah satualternative pilihanmediapembelajaranyangsangattepat,biladibandingkandenganmediapembelajaran *online* lainnya, hal tersebut dikarenakan *whatsapp* adalah aplikasiyang sangat sederhana, mudah dalam pengoperasiannya, whatsapp memilikifitur-fitur/fasilitasyanglumayanlengkap,antaralain:

1. Pembuatan Grup chatting : fitur ini tentu bias dimanfaatkan pendidik danpeserta didik untuk melakukan kegiatan pebelajaran secara terbatas, yanghanyabisa diikutioleh pesertadidikyangadadalamsatu kelastersebut.
2. Video Call: Fitur ini bisa dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didikuntukmengkrosceksecaralangsung,apakahpesertadidikbetul-betulmengikuti pembelajaran atau hanya sekedarmengaktifkan aplikasinya saja.Ataubiasjugadimanfaatkanuntukmelakukanujianlisansecaralangsung.
3. Kirim pesan: Dalam Whatshap pengiriman pesan bisa berupa file, gambar,Audio, Video, dan lokasi), tentu fitur-fitur ini sangat membantu pendidik,hal tersebutdisebabkankarena dengan adanya fitur ini pendidik bias secaraleluasa menyampaikan materi dengan merekam misalnya, kemudian didukungdengangambar-gambardanvideoagarpesertadidikmampumemahamisecarabaikmateri yang disampaikanolehpendidik.

Untukmelanjutkanmateridanpenugasantersebutpendidikmelaksanakanpembelajarandaringmelaluiaplikasi*whatsApp*.Padamulanya,pemberianmateridaripendidikantaralainbeberaparingkasanmateriyangdiberikanuntukpesertadidikberupafotoataupunpdfyangselanjutnyaharusdipelajari.Apabilaterdapatmeteriyangdirasakanbelumjelas,sehinggadimulailahforumTanyajawabdiaplikasi*hatsAppgroup*kelasyangsudahdibuatolehadmin(pendidik).Adapun penugasan di materi tertentu yaitu membaca teks, membuat ringkasanmateri,latihan soalakandikirimkan oleh pesertadidik lewat*daring.*

# PembelajaranBahasaIndonesia

# PengertianMataPelajaranBahasaIndonesia

BahasaIndonesiaberasaldaribahasaMelayu.BahasaMelayumerupakanbahasa yang terpenting di kawasan RepublikIndonesia.Ikrar inisekaligusbermaknabahwabahasaIndonesiaberkedudukansebagaibahasaNasional,sebagai alat yang mempersatukan seluruh suku bangsa yang ada di Indonesia.Bahasa Indonesia ialah alat komunikasi yang dipakai masyarakat Indonesiadalaminteraksisehari-hari,antaralainbekerjasama,belajar,dansalingbertukarinformasi.BahasaresmidanbahasanasionaldiIndonesiaadalahBahasaIndonesia.Bahasa nasional merupakan bahasa yang menjadi standar di NegaraIndonesia.

Isah Cahyani ( 2015: 7) Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidakmengikatBahasayangdipakaiketikaberkomunikasisecararesmitertuangdalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas memakai bahasa resmi.Pada konteks ini,bahasa Indonesia harus dipakai berdasarkan kaidah, cermat,masuk akal dan tertib. Pemakaian Bahasa Indonesia harus baku dan lengkap.PengukurantingkatankebakuanmelaluilogikadanaturankebahasaanpenggunaanBahasaIndonesia.

# TujuanPelajaranBahasaIndonesia

Tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia supaya peserta didik memilikikemampuanberikut ini:

1. Berkomunikasiefisiendanefektifberdasarkanetikayangberlaku,baik,secaratulisataupunlisan.
2. Bangga dan menghargai pemakaian bahasa Indonesia dan secara tepat dankreatif dalam penggunaan Bahasa Indonesia sebagai bahasapersatuan danBahasaNegara.
3. MemahamiBahasaIndonesiadanmenggunakannyadengankreatifdantepatdalamberbagai tujuan.
4. MenggunakanBahasaIndonesiadalampeningkatankemampuanintelektualsertakematangansosial.
5. Memanfaatkandanmenikmatikaryasastrauntukmemperluasbudipekerti,memperluaswawasan,sertapeningkatankemampuanberbahasadanpengetahuan.
6. MembanggakandanmenghargaisastraIndonesiasebagaiintelektualmanusiadan khazanah budayaIndonesia.

# FungsiBahasaIndonesiaBerdasarkanKebutuhanPemakainnya

1. AlatEkspresiDiri

Pada mulanya, menurut Isah Cahyani (2013: 36) “seseorang (anak-anak)menggunkanabahasabertujuanpadaekspresiperasaanataukehendakterhadapsasaranyangtetap,yaituibubapaknyaataumasyarakatdisekitarnya. Pada perkembangannya, penggunaan bahasa tidak lagi untukmengekspresikankehendaknyanamunbertujuansebagaikomunikasiterhadap lingkungan yang lebih luas. Setelah dewasa kita menggunakanbahasauntuk mengekspresikan diridan berkomunikasi.

1. AlatKomunikasi

Saat pemakaian bahasa sebagai alat komunikasi, harus tau akan tujuan danmaksudyakniingindipahamiolehoranglain.Menginginkandalampenyampaianpikiran,gagasan,harapan,pendapat,perasaan,danhallainnyayang bisa diterima orang lain. Bahasa sebagai alatkomunikasi dan ekspresidiri sekaligus sebagai alat untuk memperlihatkan identitas diri. Melaluibahasa,seseorangbisamenampakkansudutpandangmasing-masing,pemahamanberdasarkanhaltertentu,pendidikandanlatarbelakangsosial,budaya,asalusulbangsa,dannegara,hinggakarakter/sifat/temperamen individu.Fungsi bahasa merupakan cerminan seseorang,baiksebagai bangsa, budaya,ataupun sebagaidirisendiri.

1. AlatIntegrasidanAdaptasiSosial

Bahasa Indonesia mampu menyatukan ratusan kelompok etnis tanah air.Merupakan alat integrasi bangsa, terdapat sifat-sifat potensial dari bahasaIndonesia: (1) bahasa Indonesia sudah terbuktimampu mempersatukanbangsa Indonesia yang multikultural, (2) bahasa Indonesia sifatnya egaliterdan demokratis, (3) bahasa Indonesia sifatnyatransparan/ terbuka,dan (4)bahasaIndonesiatelah mendunia.

1. AlatPengembangan Kebudayaan,Ilmu PengetahuandanTeknologi.

Sebagai bahasa resmi kenegaraan,bahasa Indonesia dipakaididalam segalaupacara,peristiwa,dankegiatankenegaraanbaikdalambentuklisanmaupundalam bentuk tulisan. Termasukkegiatan- kegiatan itu adalah penulisandokumen-dokumen dan putusan-putusan serta surat-surat yang dikeluarkanoleh pemerintah dan badan-badan kenegaraan lainnya,serta pidato-pidatokenegaraan.

# NilaiPentingBahasaIndonesiaBagiPesertaDidik SD/MI

Anak SD/MI sangat penting dalam mempelajari Bahasa Indonesai karenaSebagaialat pengembangankemampuankomunikasidenganlingkungan.

1. Sebagaialatpengembangankemampuanintelektualdanekspresianak.
2. Sebagaidasarmempelajaribermacamilmudantingkatanpendidikanselanjutnya.

BelajarbahasaIndonesiasebagaisalahsatusaranauntukmengakseskemajuanilmupengetahuandanberbagaiinfromasi.Dengandemikian,komunikasiyang mahir dalam Bahasa Indonesia secara tertulis dan lisan harusdimiliki dan terus menerus ada peningkatan. Sesuai hal tersebut hal tersebut,posisiBahasaIndonesiaperlumemperolehperhatiankhususnyauntukpembelajarBahasaIndonesiayangmasihawaldalampenguasaankaidahBahasaIndonesia. Kemudian, BahasaIndonesiadipakaisebagaisaranakomunikasi,persuratan,iklan,surat kabar,buku-buku pengetahuan, televisi,radio,percakapansehari-hari,pidato danlainnyamengunakan BahasaIndonesia.

# KeterampilanBerbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyiyang dihasilkan alat ucap manusia. Bahasa terdiri atas kata-kata ataukumpulankatayangmempunyaimakna,yaituhubunganabstrakantarakatasebagailambangdan objek atau konsep yang diwakili kumpulan kata atau kosakata itu oleh ahlibahasa disusun secara teratur, atau menurut abjad, disertai penjelasan artinya dankemudian dibukakan menjadi sebuahkamus menurut Susanto (2015:2). Bahasadapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas didalamhati.Pengertianlaindaribahasaadalahalatuntukberinteraksiataualatuntuk

berkomunikasi, dalamarti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan,konsep,atauperasaan.

Susanto(2015:243).Kemampuanberbahasabagimanusiasangatdiperlukan.Sebagaimakhluksosial,manusiaberinteraksi,berkomunikasi,denganmanusialaindenganmenggunakanbahasalisanjugaberkomunikasimenggunakanbahasatulis.Keterampilanberbahasamanusiatidakdidapatkandarilahir, melainkan belajar sampai terampil berbahasa, dan mampu berbahasa untukkebutuhanberkomunikasi.

* + - 1. Keterampilanmenyimak*(listeningskills*
			2. Keterampianberbicara(speakingskills)
			3. Keterampilanmembaca*(readingskills)*
			4. Keterampilanmenulis(*writingskills)*

Setiapketerampilaneratsekalidenganketigaketerampilanlainnyadengancara yang beraneka ragam. Keterampilan berbahasa biasanya diperoleh melaluisuatu hubungan yang saling berkaitan. Keterampilan berbahasa diperoleh padamasabelajarmenyimaklaluberbicarasetelahitu membacadanmenulis.Menyimakdanberbicarapelajarisebelummemasukisekolah,sedangkanmembacadanmenulisdilakukandisekolah.menurutLogandalamTarigan,(2015:563)yaitu:

1. TahapMendengar

Tahap mendengar yaitu pendengar baru mendengar segala sesuatu yangdikemukakanolehpembicaradalamujaranataspembicaranya.Jadi,masihberadadalamtahap hearing.

1. TahapMemahami

Tahapmemahamisetelahmendengar makaadakeinginanuntukmaumemahamidenganbaikisipembicaraanyangdisampaikanolehpembicara.Kemudian, sampailah pada tahap understanding.c.TahapMenginterpretasiTahap menginterpretasi yaitu penyimak yang baik, yang cermat dan teliti,belumpuasjikamendengardanmemahamiisiujaranpembicara,inginmenafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dantersiratdalam sebuah ujaran.Penyimak tibaditahapinterpreting.

1. TahapMengevaluasi

Tahapmengevaluasi,penyimaksetelahmemahamisertadapatmenafsirkanisipembicaraan,penyimakmulailahmenilaiataumengevaluasipendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan sertakebaikan dan kekurangan pembicara dengan demikian, sudah sampai pada tahapevaluating.

1. TahapMenanggapi

Tahapmenanggapiyaitunerupakantahapakhirdalamkegiatanmenyimak.Penyimak menyambut, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yangdikemukakan oleh pembicara pada ujaran atau pembicaranya. Penyimak setelahsampaipadatahap responding.

Jadi kesimpulannya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidakakan lepas dari keterampilan berbahasa yaitu keterampilanmenyimak, berbicara,menulis dan membaca. Kemampuan berbahasa sangat diperlukan terutama untukanak sekolah dasar. Keterampilan berbahasa manusia bukan didapat dari lahirtetapi manusia harus mempelajarinya. Kenyataannya pembelajaran menyimaksangatpenting.

# PenelitianTerdahulu

* + 1. Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh peneliti Aprilia Tri Wulandaridenganjudul“PengembanganmediapembelajarangambarberseriuntukmeningkatkanketerampilanmembacakelasIVmatapelajaranBahasaIndonesia”.Berdasarkanhasilpenelitianiniberupamediagambarberseri,hasilpresentasi validasi yang diberikan oleh ahli materi memperoleh rata-rata dari hasilvalidasi semua variabel 92,5%, ahli media 87,5% pada aspek keterpaduan isi materi,respon peserta didik terhadap media 83,4% pada aspek efektifitas bagi peserta didik.Hasilvalidasi inidikategorikan“SangatBaik”. Darihasilvalidasiolehparaahlidapatdisimpulkanbahwamediapembelajarangambarberseritergolongprogramyangsangatbaik, dan layak diterapkan dalam pembelajaran serta dapat membantu peserta didikdalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah R&D(*ResearchandDevelopment*).
		2. Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh peneliti Aimatus Sholikhahdenganjudul“Pengembanganmediapembelajaranpop-upbookuntukmeningkatkankemampuanmenuliskreatifpadamatapelajaranBahasaIndonesiamaterimenuliskarangankelasV”.Hasilpenelitianiniberupapop-upbook,hasilpresentasi validasi oleh ahli media nilai kevalidan 4,5, respon peserta didiksebesar96,9%,dansemuaindikatorresponguru65%.Hasilvalidasidikategorikan “Sangat Baik”dan disimpulkan media pembelajaran pop-up bookefektif dan sangat baik sebagaimedia pembelajaran. Metode yang digunakandalampenelitian adalahR&D (*Researchand Development*).

Beberapapenelitian-penelitantentangpengembanganmediapembelajarangambarberseriyangsudahdijelaskandiatas,penelitianinibukanlahyangpertama dilakukan melainkanmelengkapi,menyempurnakandanmembahaspenelitian yang sebelumnya belum terbahas. Peneliti mengharapkan penelitianyang saat ini sedang peneliti lakukan dapat berguna serta dapat melengkapi daripenelitianyang sudahada.Penelitianinidiharapkandapatbermanfaatbagipendidikmaupunpesertadidikdidalamprosespembelajaransertamengharapkan dengan adanya media yang peneliti teliti dapat meningkatkaninovasi dan kreatifitas bagi sistem pembelajaran yang diterapkan serta dapatmengajakkeikutsertaanpesertadidikyangaktifdidalammenerimapembelajaran,dandapatmembangunkomunikasiyangbaikantarapendidikdanpeserta didik sehinggadiharapkantujuanpembelajaran dapattercapai.

# KerangkaBerpikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbahasa untuksekolahdasar memanfaatkan inovasi dan kreatifitas dalam merancang media yangdapat digunakan dalam pembelajaran. Media yang dirancang diharapkan menarikperhatian peserta didik dan mampu menunjang efektivitas proses belajar mengajardikelas.Mediagambarberserimerupakansalahsatudarimediapembelajaranyangperlu dikembangkan disekolah guna membantu guru dalam menyampaikan materiajardandiharapkanmediagambarberserimampumenarikperhatian,dapatmemberikan motivasi sehingga peserta didik dapat mengembangkan minat dalamprosesbelajar.

Media gambar berseri sebelumnya telah didesain terlebih dahulu sebelumdiuji cobakan dilapangan. Gambar berseri divalidasi oleh ahli media, ahli materi,ahli bahasa dan pendidik. Setelah divalidasi oleh para ahli serta pendidik diujicobakan untuk dapat mengetahui kelayakan media gambar berseri sebagai mediapembelajaranBahasa Indonesiadalam meningkatankemampuanberbahasa.



# Gambar2.1BaganKerangkaBerpikir