**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Media Pembelajaran**

**2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Belajar itu merupakan sebuah kewajiban bagi tiap manusia sehingga masa depan itu tampak begitu cerah. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa. Dasopang, S & Darwis, U. (2023) mengungkapkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Sumargiyani, (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi.

Mudlofir, (2019) menyatakan media pembelajaran adalah sarana atau alat yang dipergunkan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti : buku, video, film, dan sebagainya. Sedangkan Milawati, (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Harahap & Bahri,

(2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen

10

sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dan di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan beberapa pengertian media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dibuat agar dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diiginkan. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik, selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pesan dari materi yang disampaikan oleh guru.

**2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Saleh (2023) Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa.

1. Fungsi Edukatif

a. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan

b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis c. Memberi pengalaman bermakna

d. Mengembangkan dan memperluas cakrawala

e. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama

2. Fungsi ekonomis

a. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien

b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

3. Fungsi sosial

a. Memperluas pergaulan antar siswa b. Mengembangkan pemahaman

c. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

4. Fungsi budaya

a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia

b. Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

**2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Shoffa, (2021) Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Berikut manfaat penggunaan media pembelajaran. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pemahaman: Media pembelajaran membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit.

2. Meningkatkan retensi informasi: Gambar, video, dan elemen visual lainnya membantu siswa menyimpan informasi lebih lama.

3. Meningkatkan keterlibatan siswa: Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

4. Menggugah minat belajar: Media yang menarik memotivasi siswa agar lebih semangat belajar

5. Menghemat waktu: Media pembelajaran dapat menjelaskan konsep dengan cepat, menghemat waktu yang dapat digunakan untuk materi lain.

6. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Media pembelajaran mandiri memungkinkan siswa belajar mandiri di luar lingkungan kelas

7. Menyajikan konteks dunia nyata: Media membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan.

8. Kemudahan akses: Media digital memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

9. Meningkatkan kreativitas: Media interaktif merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

10. Menghadirkan koneksi global: Media digital menghubungkan siswa dengan orang-orang di seluruh dunia dan membuka peluang pembelajaran lintas budaya.

**2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Hamdani dalam Firmadani, (2020) jenis-jenis media sebagai berikut :

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang paling sering digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media

visual ini dibagi lagi menjadi dua jenis yaitu media visual yang dapat diproyeksikan dan media visual yang tiodak dapat di proyeksikan.

2. Media audio adalah media yang hanya dapat didengarkan menggunakan indera pendengaran yang dirancang untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan keterampilan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Media audio ini biasa digunakan pada materi pelajaran yang berhubungan dengan mendengarkan. Media audio merupakan jenis media dengan menggunakan indera pendengarannya, antara lain CD *player, radio,* dan *tape recorder*.

3. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat oleh indera penglihatan dan sekaligus dapat di dengarkan oleh indera pendengaran. Media audio visual ini diyakini dapat lebih optimal menyajikan bahan ajar kepada siswa. Contoh media audio visual antara lain televisi, program vidio dan program slide suara Media audio-visual merupakan ragam media dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, antara lain televisi, film, dan video.

4. Media multimedia merupakan jenis media interaktif yang berbasis personal komputer dan teknologi informasi dan komunikasi .

Pada penelitian media papan huruf ini termasuk pada media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan.

**2.2 Media Papan Huruf**

**2.2.1 Pengertian Media Papan Huruf**

Media papan huruf merupakan media yang hanya menampilkan huruf dan gambar yang dapat dilihat. Rosyid, dkk (2019) mengatakan pedia papan huruf

berisikan kartu huruf, kartu gambar dan kartu angka yang sesuai dengan materi yang membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar. Papan huruf terbuat dari tumpukan kardus dan huruf terbuat dari kumpulan buah cemara yang disusun. Rosyid, dkk (2019) Papan ini hampir sama dengan papan flannel tetapi perbedaanya hanya bahan yang diganti agar lebih kuat dan tahan lama, penyajiannya hampir sama yaitu gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan copot dengan mudah sehingga dapat dipakaian berkali-kali.

Papan huruf berfungsi untuk kegiatan belajar membaca siswa dengan cara mengabungkan huruf-huruf hingga menjadi sebuah kata sedangkan gambar merupakan pendukung materi dan juga sebagai petunjuk huruf apa saja yang digabungkan oleh siswa sehingga menjadi sebuah kata sesuai yang ada dalam gambar. Hasan (2009) mengungkapkan bahwa papan huruf adalah penggunaan sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf serta gambar yang disertai tulisan makna dari gambar tersebut. Suryanti, C. (2021) Media papan huruf adalah salah satu media yang efektif untuk menyajikan dan menyampaikan pesan-pesan secara visual melalui gambar, simbol atau tulisan yang ditampilkan pada papan pintar dan dapat dilepas secara mudah.

Berdasarkan dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media papan huruf merupakan alat bantu bagi siswa untuk mengenalkan huruf-huruf abjad yang berguna untuk peserta didik belajar mengenali huruf dan belajar membaca. Media papan huruf yang akan peneliti gunakan berbentuk persegi panjang dan bentuk yang mudah dikenali siswa. Bentuk dari media ini sederhana dan mudah digunakan siswa.

**2.2.2 Tujuan Media Papan huruf**

Rosyid, dkk (2019:8) mengngkapkan bahwa tujuan media papan huruf yaitu sebagai berikut :

1. Membantu dalam meningkatan keterampilan membaca.

2. Memperluas kosa kata yang dimiliki.

3. Mengembangkan pemahaman tata bahasa.

4. Strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar sambil bermain, memungkinkan mereka untuk berkreasi dan berpikir secara kritis tanpa tekanan atau rasa stres.

5. Selain itu, permainan ini juga dapat menciptakan kegembiraan serta meningkatkan keterampilan mengeja.

**2.2.3 Manfaat Media Papan Huruf**

1. Media papan huruf membantu siswa mengenali huruf

2. Media papan huruf memperluas kosa kata siswa

3. Media papan huruf mengembangkan pemahaman tata bahasa siswa

4. Media papan huruf sesuai dengan alur pikir peserta didik

5. Media papan huruf memudahkan siswa memahami materi karena siswa terlibat secara langsung.

6. Warna yang digunakan, menggunakan warna yang cerah.

7. Warna yang digunakan ialah warna yang sudah diketahui oleh siswa

**2.2.4 Kelebihan Media Papan Huruf**

Rosyid, dkk (2019:8) mengungkapkan bahwa kelebihan media papan huruf yaitu sebagai berikut :

1. Dapat digunakan berkali-kali dengan penyimpanan yang praktis.

2. Siswa lebih mudah memahami materi karena ada media bisa digunakan secara langsung.

3. Dapat menanamkan konsep yang benar.

4. Memudahkan guru dalam menejelaskan materi

5. Mendorong peserta didik untuk aktif secara mental.

6. Mengajak siswa untuk berkreasi dengan ide-ide baru.

7. Mendorong siswa untuk berpikir secara kritis.

**2.2.5 Kekurangan Media Papan Huruf**

Pada dasarnya semua media yang dibuat oleh manusia pasti memiliki kekurangan, Rosyid, dkk (2019:8) mengngkapkan bahwa kekurangan media papan huruf yaitu :

1. Penggunaa papan huruf tidak menggunakan audio.

2. Papan huruf hanya berbentuk tulisan dan gambar.

3. Tergolong sulit untuk merencanakan pembelajaran dengan *Scamble*

karena perbedaan kebiasaan belajar siswa.

4. Implementasi permainan ini memerlukan waktu yang cukup lama, sulit disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang telah ditentukan.

5. Adanya potensi kebisingan atau keributan selama permainan papan kartu menggunakan metode *Scamble* dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas sebelah atau kelas lainnya yang berdekatan.

**2.2.6 Cara Penggunaa Media Papan Huruf**

Lestari (2021) mengungkapan cara penggunaan media papan huruf sebagai berikut :

1. Mempersiapkan media papan huruf yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2. Memberitahu dan menjelaskan cara penggunaan media dan memberi contoh penggunaan media.

3. Guru menempelkan kata benda mati atau benda hidup yang belum lengkap .

4. Guru menunjukan pada siswa huruf yang akan melengkapi kata yang lengkap

5. Tempelkan huruf pada papan yang belum lengkap.

6. Siswa akan mengeja atau membaca huruf-huruf yang telah disusun menjadi sebuah kata.

**2.3 Metode *Scramble***

Sartika, (2021) mengungkapkan metode *scramble* adalah metode belajar mengajar yang memanfaatkan jenis model pembelajaran kooperatif tertentu yang dibantu oleh berbagai media, seperti kartu bergambar, kartu soal, atau permainan word scramble. Ini dirancang untuk melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman dan retensi mereka terhadap materi pelajaran. Penggunaan media *scramble* dalam pendidikan bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Putri, (2019) mengatakan bahwa dengan memasukkan alat bantu visual dan elemen interaktif, perebutan media dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Metode *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Tapi pada penelitian ini peneliti memodifikasi kartu menjadi papan. Safira, (2022) *Scramble* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan soal yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Metode pembelajaran *scramble* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep.

Lestariningsih. (2017) mengungkapkan bahwa metode *scramble* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap berbagai mata pelajaran, studi lain meneliti dampak metode pembelajaran *scramble learning* dengan media kartu soal terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Selanjutnya, perkembangan perebutan media telah dieksplorasi dalam konteks yang berbeda. Misalnya, pengembangan permainan yang disebut "*Card Brain Scramble*" dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas tertentu di sekolah Selain itu, pengembangan perebutan media untuk mengajar alfabet di tingkat sekolah dasar telah diselidiki.

Jadi, metode *scramble* adalah pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media, seperti kartu bergambar, kartu pertanyaan,

atau permainan berebut kata, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas. Strategi dalam metode *scamble* mengacu pada penerapan prinsip permainan kooperatif, di mana tujuan utamanya adalah bekerja sama untuk mencapai keuntungan dari potensi belajar anggota tim. Gunawan, (2021) menyatakan dengan menggunakan metode *scamble* dapat memperluas kosa kata siswa dengan memanfaatkan kata-kata baru yang diajarkan oleh lawan atau rekan satu tim.

Setiawan, (2021) Metode ini melibatkan penyusunan huruf abjad di atas papan persegi, mirip dengan teka-teki silang, di mana setiap kata disusun secara *horizontal* atau *vertical*. Pemain harus meletakkan ubin huruf pada kotak-kotak untuk membentuk kata yang terhubung dengan kata sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa strategi metode *Scamble* berperan sebagai sarana untuk memperluas kosa kata pada siswa melalui penyusunan huruf abjad menjadi kata- kata yang bermakna. Terkait penelitian ini, dalam pelajaran bahasa Indonesia, terutama keterampilan membaca, diperlukan peningkatan kosa kata siswa. Suparlan, (2021) mengungkapkan melalui permainan ini, tidak hanya keterampilan membaca yang bisa ditingkatkan, tetapi juga keterampilan mengeja bagi siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca

Penggunaan metode *Scamble* dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang efektif karena tidak hanya mendorong siswa untuk belajar, tetapi juga melibatkan mereka dalam aktivitas bermain yang mendidik. *Scamble* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat menjadi alat pembelajaran

untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

**2.4 Keterampilan Membaca**

**2.4.1 Pengertian Keterampilan Membaca**

Oktaviyanti, (2022) mengungkapkan bahwa membaca adalah rutinitas yang sering kita lakukan tanpa menyadarinya, namun masih ada banyak yang belum sepenuhnya mengerti esensi dari kegiatan ini. Aktivitas membaca melibatkan beberapa tahap, mulai dari mengenal huruf hingga memahami pesan yang terkandung dalam teks. Safira, (2022) mengungkapkan bahwa membaca adalah suatu prosesyang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Guntur, (2013) mengatakan bahwa kemampuan membaca yaitu kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan seseorang untuk memahami gagasan- gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dengan maksud dan tujuan si pembaca utuk mendapatkan amanat atau informasikan yang diinginkan. Ini merupakan pendidikan dalam bentuknya yang paling mendasar, karena membaca bukan hanya soal merangkai kata-kata, tetapi juga tentang bagaimana kita memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Saat membaca, kita sedang menjalani suatu proses di mana pemahaman dan interpretasi kita terhadap teks menjadi sangat relevan. Seorang pembaca yang efektif memiliki beragam strategi yang mereka sesuaikan dengan jenis teks yang dibaca serta tujuan mereka dalam membaca, semuanya untuk membangun pemahaman yang lebih dalam. Saat membaca, kita melihat huruf-huruf yang membentuk kata-kata, memperluas kosa kata kita, dan juga menginterpretasikan

makna dari informasi yang disajikan dalam bacaan. Aktivitas membaca ini memainkan peran krusial dalam mengembangkan keterampilan pada anak, dimulai dari saat mereka pertama kali mengenal huruf hingga mampu membaca dengan cara yang kritis dan analitis. Dengan demikian, keterampilan membaca memegang peranan penting dalam dunia pendidikan dan kehidupan sosial. Melalui membaca, seseorang dapat memperluas kosakata mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang teks dan konteks tertentu. Ramdani, (2023) teknik membaca bervariasi dan memungkinkan individu untuk mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan yang membuat membaca menjadi pintu masuk ke dunia yang luas

Namun, perlu diingat bahwa meskipun setiap individu memiliki keterampilan membaca, tidak semua memiliki keterampilan membaca yang cukup kuat. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa agar mereka dapat mengoptimalkan manfaat membaca dalam perkembangan mereka. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu cara untuk mendapatkan banyak informasi yang tersirat dalam yang tersurat, kalimat dengan lafal yang tepat, kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan lancar dan membaca dengan kalimat huruf yang tepat.

**2.4.2 Manfaat Keterampilan Membaca**

Membaca memiliki beragam manfaat yang terkadang belum disadari oleh semua orang. Berikut beberapa manfaat kegiatan membaca, antara lain:

1. Memperoleh banyak pengalaman hidup.

2. Memperoleh pengetahuan umum dan berbagai informasi tertentu yang sangat berguna bagi kehidupan.

3. Mengetahui berbagai peristiwa besar dalam peradaban dan kebudayaan suatu bangsa.

4. Dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir di dunia.

5. Dapat memperluas cakrawala pandang dan pikir, meningkatkan taraf hidup dan budaya keluarga, masyarakat, nusa dan bangsa.

6. Dapat memecahkan berbagai masalah kehidupan, dapat mengantarkan seseorang menjadi cerdik pandai.

7. Dapat memperkaya perbendaharaan kata, ungkapan, istilah, dan lainlain yang sangat menunjang keterampilan menyimak, berbicara dan menulis.

**2.4.3 Tujuan Keterampilan Membaca**

Salah satu tujuan utama keteampilan membaca adalah untuk mengeksplorasi dan memperoleh informasi dari teks yang dibaca, termasuk pemahaman akan isi dan maknanya. Adapun beberapa tujuan spesifik dalam membaca meliputi:

1. Mencari penemuan dan kontribusi yang telah dilakukan oleh tokoh, termasuk pencapaian dan karya yang telah dihasilkan. Selain itu, membaca dapat dilakukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh tokoh tersebut.

2. Menelaah kebermaknaan suatu topik, memahami alasan mengapa topik tersebut menarik, dan mengidentifikasi masalah yang muncul dalam cerita. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui pembelajaran atau pengalaman yang

diperoleh oleh tokoh serta merangkum langkah-langkah yang diambil untuk mencapai tujuan.

3. Menilai kesuksesan atau kehidupan tokoh dengan menggunakan kriteria tertentu. Hal ini dapat mencakup pertanyaan apakah kita ingin meniru tindakan tokoh atau bekerja seperti yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita, yang disebut sebagai membaca menilai atau membaca mengevaluasi.

4. Meneliti perubahan yang terjadi pada tokoh, bagaimana kehidupannya berbeda dari realitas yang kita kenal, mencari persamaan antara dua cerita, dan menganalisis perjalanan karakter tokoh.

Dengan membaca untuk tujuan-tujuan tersebut, pembaca dapat mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang isi bacaan dan merasakan kaya akan wawasan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

**2.5 Pembelajaran Tematik**

**2.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik**

Fadlan, M. (2023) Pembelajaran merupakan proses pembiasaan dan penguatan karakter yang didalamnya terdapat 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan karakter menjadi yang terpenting saat ini untuk mengatasi persoalan-persoalan sosial yang melanda nergara indonesia khususnya perubahan perilaku. Selain itu Fadlan, M. (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses pembinaan mutu manusia, maka diharapkan motivasi menjadi konsep hipotetik dalam suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk merubah situasi yang kurang baik dan tidak menyenangkan.pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam

pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Bermakna di sini memberikan arti bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mapel yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik.

Menurut Tim Pusat Kurikulum (2006), tanda dari kebermaknaan belajar bagi peserta didik adalah terjadi hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep- konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsepkonsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep- konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang konvensional, pembelajaran tematik diharapkan lebih menekankan pada pengalaman dan kebermaknaan dalam belajar, sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang utuh dalam proses pembelajaran yang mengaitkan antar mapel. Hal ini sejalan dengan panduan dari Depdiknas (2003) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar peserta didik menempati posisi penting dalam usaha meningkatan kualitas lulusan. Untuk itu guru dituntut harus mampu merancang

dan melakukan program pengalaman belajar dengan tepat. Setiap peserta didik memerlukan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat dan bekal ini diharapkan diperoleh melalui pengalaman belajar di sekolah. Oleh sebab itu pengalaman belajar di sekolah sedapat mungkin memberikan bekal kepada peserta didik untuk mencapai kecakapan dalam berkarya.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

**2.5.2 Tujuan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa (Kemendikbud,

2014:16).

Hadisubroto (2016:68) menyebutkan tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah :

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topic tertentu.

2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.

3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.

4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.

6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.

7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.

8. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

**2.5.3 Langkah Pembelajaran Tematik**

Langkah perencanaan pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut

(Prabowo, 2013:248) :

1. Menetapkan Mata Pelajaran

Karakteristik mata pelajaran menjadi pijjakan utama kegiatan awal ini. Secara teknis, langkah ini sebaiknya dilakukan setelah membuat peta kompetensi dasar secara menyeluruh pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, dengan maksud supaya terjadi pemerataan ketematikan. Pada saat menetapkan beberapa mata pelajaran yang akan di

padukan, sebaiknya sudah disertai alasan atau rasional yang berkaitan dengan pencapaian kompetensi dasar oleh siswa dan kebermaknaan belajar.

2. Menetapkan Kompetensi Dasar yang Sama dalam Setiap Mata Pelajaran Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan identifikasi kompetensi dasar pada jenjang kelas dan semester yang sama dari setiap mata pelajaran yang memungkinkan untuk diajarkan secara tematik, dengan menggunakan sebuah tema pemersatu. Namun, sebelumnya harus ditetapkan terlebih dahulu aspek-aspek dari setiap mata pelajaran yang dapat dipadukan.

3. Menetapkan Hasil Belajar dan Indikator pada Setiap Mata Pelajaran

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mempelajari dan menetapkan hasil belajar dari setiap mata pelajaran, sehingga dapat diketahui materi pokok yang bisa dibahas secara tematik.

4. Menetapkan Tema

Tahap berikutnya adalah menetapkan tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi dasar setiap mata pelajaran yang akan dipadukan pada jenjang kelas dan semester yang sama. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan yang menjadi pokok pembicaraan.

5. Memetakan Keterhubungan Kompetensi Dasar dengan Tema Pemersatu Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pemetaan keterhubungan kompetensi dasar masing-masing mata pelajaran yang akan diperlukan dengan tema pemersatu. Pemetaan tersebut dapat dibuat dalam bentuk bagan atau matriks jaringan topik yang memperhatikan kaitan antara

tema pemersatu dengan kompetensi dasar setiap mata pelajaran. Tidak hanya itu, dalam pemetaan ini juga akan tampak hubungan tema pemersatu dengan hasil belajar yang harus dicapai siswa.

6. Menyusun Silabus Pembelajaran Tematik

Hasil seluruh proses yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya dijadikan dalam penyusunan silabus pembelajaran tematik.

7. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik perlu disusun suatu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik. Penyusunan RPP merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah ditemukan dalam silabus pembelajaran tematik. Penyusunan RPP tematik diharapkan dapat tergambar proses penyajian secara utuh dengan memuat berbagai konsep mata pelajaran yang disatukan dalam tema. Di dalam RPP Tematik ini siswa diajak belajar memahami konsep kehidupan secara utuh. Penulisan identitas tidak mengemukakan mata pelajaran, malainkan langsung ditulis tema apa yang akan dibelajarkan (Kemendikbud, 2014:18).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran tematik memerlukan langkah-langkah pembelajaran sehingga dapat melaksanakan pembelajaran lebih mudah dan tersusun sesuai dengan pembelajaran yang diperlukan

**2.6 Tema 7 Kebersamaan**

Kata “Tema” berasal dari kata Yunani *tithenai* yang berarti

“menempatkan” atau “meletakkan” dan kemudian mengalami perkembangan

sehingga tithenai berubah menjadi tema Majid (2014:101). Pengertian secara luas tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada peserta didik secara utuh. Tema dimaksudkan dengan menyatukan beberapa pembelajaran dalam kesatuan yang utuh dan membuat pembelajaraan menjadi lebih bermakna.

Media papan huruf yang akan digunakan untuk membantu guru serta siswa dalam proses belajar mengajar di kelas II SD tema kebersamaan. Adapun komptensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam tema kebersamaan sebagai berikut :

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR BAHASA INDONESIA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **KOMPETENSI DASAR (KD)** | **INDIKATOR** |
| 3.8 | Menggali informasi dari | Membaca dongeng dengan |
| dongeng binatang (fabel) |  |
| tentang sikap hidup rukun dari | percaya diri. Mengaitkan isi |
| teks lisan dan tulis dengan | dongeng dengan kehidupan |
| tujuan untuk kesenangan |  |

4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mencermati teks, siswa membaca dongeng dengan percaya diri.

2. Dengan mengamati gambar kegiatan yang disajikan, siswa mampu mengaitkan isi dongeng dengan kehidupan.

3. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat mengetahui isi dongeng dengan percaya diri.

**2.7 Kelayakan, Kepraktisan dan Keefektian Media Papan Huruf**

**2.7.1 Kelayakan Media Papan Huruf**

Riduwan, (2010) mengungkapkan validasi (kelayakan) media dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai media tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Uji ahli atau validasi dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Aspek kelayakan media papan huruf pada penelitian terdapat 3 indikator :

1. Dilihat dari bentuknya

2. Dilihat dari materinya

3. Dilihat dari warnanya

**2.7.2 Keefktifan Media Papan Huruf**

Simamora (2015) efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas yang mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian, efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap individu. Selain itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang, dengan demikian, efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tujuan, atau tingkat pencapaian tujuan.

Riduwan, (2010) mengungkapkan efektivitas media dilakukan dalam uji coba terbatas. Indikator efektivitas media dapat dilihat pada pengetahuan dan pemahaman siswa. Pengujian efektivitas dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media. Aspek keefektifan media papan huruf pada penelitian terdapat 4 indikator yang di ukur dari angket respon guru :

1. Kesesuaian materi Keakuratan materi

2. Kelengkapan materi

3. Kelayakan materi

4. Kompetensi

**2.7.3 Kepraktisan Media Papan Huruf**

Riduwan, (2010) mengungkapkan analisis data kepraktisan diperoleh dari lembar uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Penilaian produk berdasarkan lembar angket

yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penskoran untuk masing-masing indikator menggunakan *skala likert*. Dalam pelaksanaan uji kepraktisan respon guru dan siswa diberikan media beserta bahan penyerta lainnya untuk dipelajari. Kemudian, guru melakukan penilaian terhadap produk dengan mengisi angket dan memberikan masukan, saran, dan komentar kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk berupa materi dan media papan huruf, memberikan masukan untuk perbaikan.

**2.8 Kajian Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nok Ita (2019) dengan judul peningkatan keterampilan membaca dan menulis braille melalui media *scramble* dalam pembelajaran bahasa indonesia. Hasil keterampilan membaca dan menulis Braille dengan menggunakan media scramble memperoleh hasil pra tindakan kelas pada siswa AN sebesar 55 naik 54,54% menjadi 85 pada pasca tindakan kelas siklus I, dan naik 11,7% menjadi 95 pada pasca tindakan kelas siklus II. Sedangkan hasil pra tindakan kelas yang diperoleh siswa NS sebesar 40 naik

50% menjadi 60 pada pasca tindakan kelas siklus I, dan naik 33,3% menjadi

80 pada pasca tindakan kelas siklus II. sehingga dua siswa tunanetra dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyowati, dkk (2023) dengan judul Penerapan Model *Scramble* Berbantuan Media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III. Hasil penelitian menunjukan bahwa aktivitas guru dalam mengelola kelas model *scramble*

berbantuan kartu suku kata pada siklus I (95% dengan kriteria amat baik) mengalami peningkatan pada siklus II (97,5% dengan kriteria amat baik). Adapun aktivitas siswa pada siklus I (88,75% dengan kriteria amat baik) meningkat pada siklus II (91,25% dengan kriteria amat baik). Penggunaan model *scramble* berbantuan kartu suku kata dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SDN Pilang 1 ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 65% meningkat menjadi 78% pada siklus II.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sumiati, dkk (2023) dengan judul penggunaan media ajar *scramble* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media scramble dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut dapat diukur berdasarkan hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil tes menunjukkan bahwa terdapat kenaikan hasil belajar sebesar 22% antara hasil tes prasiklus dan evaluasi pada siklus II. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media scramble dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar.

**2.7 Kerangka Berpikir**

Proses pembelajaran yang dibutuhkan tidak lagi mengharuskan siswa untuk duduk di kelas, namun belajar dapat dilakukan di mana saja. Sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran, salah satunya yaitu Pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 105320 Kuta

Jurung. Berdasarkan pada permasalah yang sudah dipaparkan pada latar belakang

masalah, maka peneliti menyusun sebuah kerangka berpikir sebagai berikut :

Pengembangan Media Papan Huruf Menggunakan Metode *Scramble*

Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD

**Kendala yang ditemukan:**

1. Rendahnya keterampilan membaca pada siswa kelas II SD.

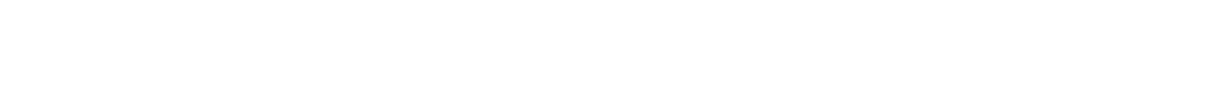
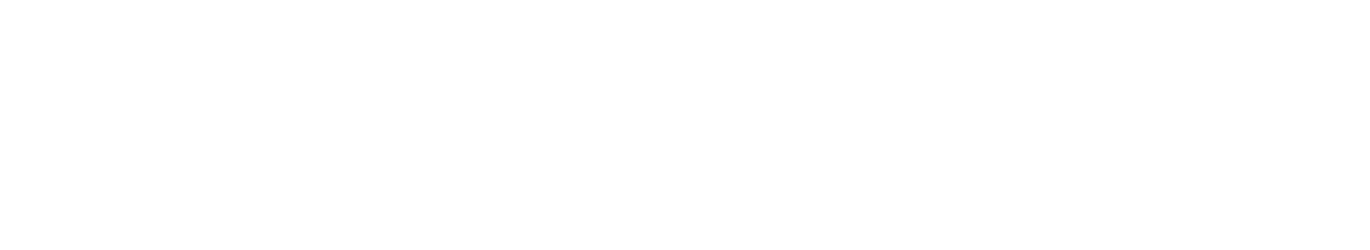
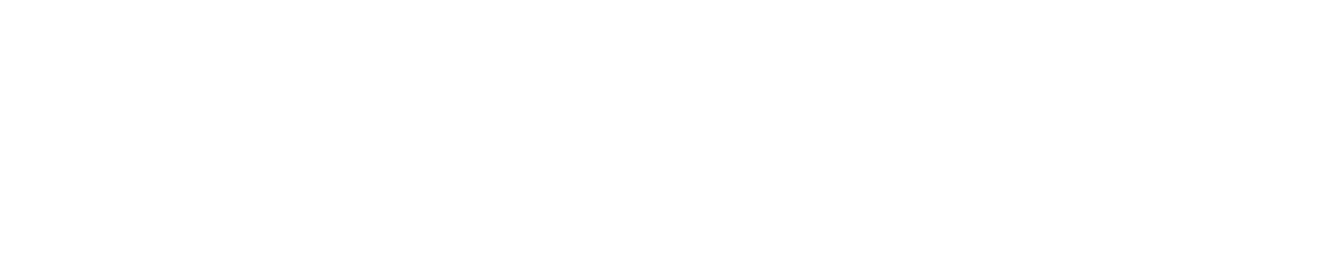
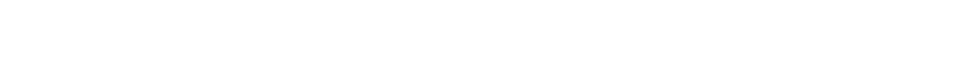
2. Masih ada beberapa siswa kelas II tidak lancar dalam membaca.

3. Penggunaan media yang menarik oleh guru kelas II jarang di lakukan untuk menungkatkan keterampilan membaca siswa.

4. Rendahnya intonasi siswa saat membaca.

5. Siswa kurang memperhatikan makna dari setiap kata yang sedang dibacanya.

**Solusi :**



Sehingga diperlukan adanya media untuk memaksimalkan proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berupa media papan huruf dengan metode *scramble*. Media papan huruf merupakan media yang berguna untuk mengenalkan huruf-huruf abjad pada peserta didik karna pada media ini peserta didik dikenalkan satu persatu huruf abjad baik huruf kapital maupun huruf kecil.

Menghasilkan media papan huruf menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa Kelas II

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**