

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “medium” berasal dari bahasa Latin yang artinya perantara atau pengantar (Rendana, 2018). Karena proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, maka media yang digunakan untuk belajar disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen penting pendukung bagi guru dalam penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dan memudahkan proses pembelajaran (Laily & Umam 2022).

Dari pendapat tersebut maka media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada siswa saat kegiatan belajar. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi. Namun, pembelajaran dengan metode ceramah dapat menyebabkan siswa menjadi bosan saat belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif siswa akan merasa tertarik dan proses pembelajaran tidak terkesan membosankan. Siswa yang bingung dengan materi yang bersifat abstrak dapat lebih mudah diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, kehadiran

media pembelajaran dapat merangsang pemikiran dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Kehadiran media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran dapat menjadi alat bantu agar mempermudah dan memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkret serta mudah dipahami oleh siswa. Dari hal tersebut, guru harus mencari dan menentukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran agar siswa mudah menyerap dan memahaminya sehingga dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Jenis – jenis media pembelajaran

Menurut (Satrianawati,2018) jenis media pembelajaran dibagi menjadi:

- 1) Media Visual : Media visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat. Media ini mengandalkan mata sebagai indra penglihatan. Contoh media visual: media fotografi, ilustrasi, komik, poster, majalah, buku, alat peraga, dan sebagainya.
- 2) Media Audio: Media audio adalah media yang bisa di dengar. Media ini mengandalkan telinga sebagai salurannya. Contoh media audio: suara, musik dan lagu, instrumen, siaran radio, dan sebagainya.
- 3) Media Audiovisual: Media audio visual adalah media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini

menggunakan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh media audio visual: pementasan, film, televisi, dan VCD.

- 4) Multimedia: Multimedia adalah gabungan semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contoh media multimedia: internet, pembelajaran dengan menggunakan media internet artinya penggunaan segala jenis media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Jenis media pembelajaran terbagi menjadi 4 yaitu media visual yang melibatkan indra penglihatan, media audio yang melibatkan indra pendengaran, media audiovisual yang menggabungkan dua indra yaitu penglihat dan pendengaran serta yang terakhir adalah multimedia yang merupakan jenis media kombinasi yang terdiri dari gambar, audio, teks dan sebagainya. Dari keempat media pembelajaran yang telah dijelaskan, guru harus memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar di kelas dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Keempat media tersebut tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing, namun tujuannya tetap sama yakni agar isi pembelajaran lebih mudah dipahami dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

(Kustandi,2020) menyebutkan keuntungan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar dapat ditingkatkan dan informasi tersaji lebih jelas dengan bantuan media pembelajaran.
- 2) Perhatian anak dapat tertuju dan terfokus pada media yang dapat meningkatkan motivasi belajar, kontak langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar serta kemampuan belajar mandiri sesuai dengan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat melapauhi batasan indra, ruang dan waktu
- 4) Melalui kunjungan ke museum atau kebun binatang bisa memberikan pengalaman kepada siswa. Media pembelajaran bisa memberikan siswa pengetahuan langsung tentang peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan memfasilitasi hubungan dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dapat mempermudah interaksi guru dan siswa agar aktivitas belajar berjalan efektif. Penggunaan media pembelajaran secara optimal hendaknya didasarkan pada kebermaknaan yang disampaikan kepada siswa melalui pengalaman belajarnya di sekolah. Kehadiran media pembelajaran bisa membantu guru untuk memperjelas isi materi dengan menggunakan berbagai contoh benda konkrit, sehingga siswa lebih

mudah memahami dan tidak abstrak dalam berpikir. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran bisa meningkatkan partisipasi siswa dengan metode yang digunakan bervariasi dan tidak hanya satu arah. Adanya media pembelajaran, pembelajaran di kelas tidak hanya terpaku pada buku siswa. Media pembelajaran yang kreatif dapat memunculkan ketertarikan pada siswa, sehingga timbul peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, diharapkan media yang dikembangkan oleh peneliti dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran bahasa Indonesia terutama untuk keterampilan menulis kalimat sederhana, diantaranya:

- a) Metode pembelajaran menjadi bervariasi dengan adanya media pendukung, sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b) Siswa dapat memahami pola kalimat sederhana dalam menulis.
- c) Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak membosankan.
- d) Siswa aktif dalam pembelajaran misalnya: mendengarkan, menyimak, berbicara dan berinteraksi dengan teman.

2. Media Kartu Kuartet

a. Pengertian Media Kartu Kuartet

Kartu kuartet merupakan permainan pada jaman dahulu yang digemari oleh anak – anak, krena permainan ini menampilkan gambar yang menarik. Kartu kuartet termasuk dalam jenis media pembelajaran visual yang melibatkan indra penglihatan, karena

terdapat gambar dan tulisan yang bisa dilihat dan disentuh. Menurut (Ismail, Uyuni Taufiq, & Hasanah, 2020) “media kartu kuartet berbentuk kertas tebal masing - masing empat buah, terdiri dari beberapa kartu bergambar dan tertera keterangan gambar tersebut”. Kartu kuartet yang dikembangkan berisi gambar dan keterangan berupa tulisan yang berkaitan dengan gambar tersebut dengan tema yang berbeda – beda. Arti dari kuartet adalah kumpulan yang terdiri dari empat yang berarti setiap tema terdiri atas empat buah kartu. Pada kartu terdapat judul yang terletak di bagian atas, satu kelompok kartu berisikan 4 sub judul yang berbeda – beda. Tujuan dari permainan ini adalah mengelompokkan empat kartu sesuai dengan judul.

Dari penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis kalimat sederhana yang dirancang seperti kartu kuartet, hanya saja di dalam kartu berisikan pola kalimat subjek, predikat, objek dan keterangan. Tujuan dari pengembangan media kartu kuartet yaitu untuk mendorong siswa agar lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, serta memicu interaksi antar teman karena dimainkan secara berkelompok. Dengan adanya pengembangan media kartu kuartet ini diharapkan siswa mampu memahami dan menulis pola kalimat subjek, predikat, objek, keterangan dengan tepat.

b. Tujuan Media Kartu Kuartet

Tujuan dari media kartu kuartet menurut (Sulastrri, Saleh & Sunanih, 2020) yaitu:

- 1) Melalui media kartu kuartet yang memuat gambar dan kata, siswa dapat lebih mudah mengingat materi pembelajaran.
- 2) Media kartu kuartet bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
- 3) Kartu kuartet dapat melatih kemampuan berbicara siswa. Siswa yang awalnya malu akan menjadi berani berbicara.
- 4) Dengan permainan kartu kuartet dapat mengurangi kejenuhan saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas
- 5) Media kartu kuartet memberikan situasi belajar yang menarik dan menyenangkan.

c. Cara bermain kartu kuartet

Cara bermain kartu kuartet menggunakan referensi dari penelitian (Wulandari, Mega Ayu & Damayanti, 2019)

- 1) Siswa diminta untuk membentuk kelompok yang berjumlah 7 siswa.
- 2) Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa untuk menentukan pemain yang mendapat giliran pertama. Pemain selanjutnya ditentukan sesuai dengan arah jarum jam.
- 3) Pemain yang mendapat giliran pertama mendapat kesempatan untuk mmengacak dan membagikan kartu.

- 4) Masing – masing pemain dalam kelompok mendapatkan 3 kartu dan sisanya di tumpuk di tengah.
- 5) Permainan dimulai, siswa yang mendapat giliran pertama akan bertanya kepada siswa lain dengan membaca judul pada kartu, misalnya “siapa yang memiliki kartu dengan judul adik membaca buku cerita di rumah ?”
- 6) Siswa yang mendapat giliran akan bertanya kepada pemain yang memiliki kartu dengan judul yang sama dengan cara menebak pola kalimat apa yang dimiliki siswa pemilik kartu.
- 7) Jika benar, maka siswa yang mendapat giliran berhak mendapatkan kartu yang diinginkan. Jika salah, siswa yang mendapat giliran tidak boleh bertanya lagi dan harus mengambil kartu yang ada pada tumpukan di tengah.
- 8) Begitu seterusnya sampai siswa dapat mengumpulkan 4 kartu dengan judul dan warna yang sama.
- 9) Jika ada pemain yang kehabisan kartu namun masih terdapat kartu yang ditumpuk di tengah maka pemain tersebut diperbolehkan untuk mengambil 1 kartu yang ditumpuk.
- 10) Jika pemain kehabisan kartu, kartu yang ditumpuk di tengah habis dan pemain tersebut juga tidak mengumpulkan 4 kartu dengan judul yang sama, maka pemain tersebut dinyatakan kalah.

- 11) Permainan berakhir apabila kartu di tangan semua pemain dan kartu yang ditumpuk di tengah habis.
- 12) Pemain dikatakan menang apabila lebih dulu mengumpulkan 4 kartu dan lebih dari satu judul.

3. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara tidak langsung kepada orang lain. Menulis memiliki kombinasi antara proses dan produk. Proses menulis adalah saat mengumpulkan ide dan imajinasi. Sedangkan, produk dari menulis merupakan hasil dari gagasan yang dipaparkan dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk komunikasi tidak langsung untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan bermakna (Ganing,2019).

Dilihat dari segi kompetensi berbahasa, menulis merupakan kegiatan produktif yang menghasilkan bahasa. Secara umum menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan melalui media bahasa (Umam, Bakhtiar, dan Iskandar 2019). Sebagai keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena dituntut untuk menyusun dan merangkai kata agar berisi tulisan yang bermakna serta dituangkan dalam bentuk ragam bahasa tulis. Sebelum menyampaikan pesan yang bermakna, penulis harus

memikirkan ide yang hendak disampaikan kepada pembaca. Dengan demikian, penulis sebaiknya memperhatikan isi tulisan dan akan ditujukan kepada siapa tulisan tersebut. Sehingga, pesan yang terkandung dalam tulisan menjadi bermakna dan mudah dipahami oleh pembaca. Menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai komunikasi tidak langsung dengan orang lain. Menulis bukanlah hal yang mudah, karena menulis bukan hanya sekedar menyalin kata namun penulis harus memperhatikan penggunaan huruf, tanda baca dan isi dari tulisan.

b. Tujuan Menulis

Tujuan dari menulis adalah menyajikan ide dan gagasan dari penulis berupa rangkaian huruf, kata, kalimat dan disusun menjadi sebuah paragraph yang mudah dipahami oleh pembaca.

Menurut (Nurhadi, 2019) terdapat empat tujuan menulis, yaitu:

- 1) Menginformasikan
- 2) Meyakinkan
- 3) Mengekspresikan diri
- 4) Menghibur
- 5) Menghasilkan sesuatu, dan
- 6) Memecahkan masalah

Tujuan menulis untuk menginformasikan artinya isi dari tulisan mengandung informasi yang bersifat fakta. Tulisan bertujuan untuk meyakinkan, adanya informasi fakta dan opini yang dapat

mempengaruhi serta meyakinkan pembaca. Tulisan bertujuan untuk mengungkapkan bahasa diri yang berisi ungkapan pikiran dan perasaan dari penulis. Tulisan bertujuan untuk menghibur, berisi tulisan yang sengaja ditulis untuk memberikan kesenangan kepada pembaca. Menulis dengan tujuan untuk memecahkan masalah, menerangkan dan memecahkan suatu permasalahan.

4. Kalimat Sederhana

a. Pengertian Kalimat Sederhana

Kalimat merupakan hasil rangkaian huruf dan kata dari ide atau gagasan penulis dengan dilengkapi kata hubung sehingga membentuk satu kalimat yang utuh.

Secara struktur bahasa, kalimat sederhana mempunyai minimal dua unsur: subjek dan predikat, namun untuk membuat kalimat sederhana maka kalimat dapat dibentuk dari subjek (S), predikat (P), objek (O), pelengkap (Pel) dan keterangan (K) (Agung, 2022).

Kalimat sederhana merupakan kalimat yang berisi informasi pokok dengan menggunakan pola kalimat. Kalimat sederhana dibangun dari unsur yang paling sederhana. Unsur kalimat yang utama yaitu subjek dan predikat, pola kalimat yang tepat harus memiliki minimal dua unsur tersebut. Sedangkan unsur kalimat objek, pelengkap dan keterangan merupakan tambahan untuk memperjelas suatu kalimat.

Penyampaian pesan atau informasi melalui bahasa tulis terutama pada penulisan kalimat sederhana perlu memperhatikan pola kalimat yang benar.

b. Unsur Kalimat Sederhana

- 1) Subjek adalah unsur kalimat yang menunjukkan pelaku atau tokoh yang menjadi pembicaraan. Misalnya: *Ibu* sedang menyiram bunga. *Ibu* dalam kalimat tersebut menjadi subjek yang artinya orang yang melakukan suatu pekerjaan yaitu menyiram bunga.
- 2) Predikat adalah unsur kalimat harus ada, karena sebagai penegas atau pemberi informasi terhadap apa yang dikatakan oleh subjek. Misalnya: Adik *menangis*. Pada kalimat tersebut, kata *menangis* merupakan predikat, karena memberi tahu apa yang dilakukan adik.
- 3) Objek adalah unsur kalimat yang menjadi pelengkap setelah predikat dan umumnya diisi oleh nomina. Misalnya: Ayah mencubit *pipi adik*. Pada kalimat tersebut, *pipi adik* merupakan objek dari apa yang di perbuat oleh subjek.
- 4) Pelengkap adalah unsur kalimat untuk melengkapi predikat. Misalnya: Ibu bekerja *sebagai koki*. Pada kalimat tersebut, *sebagai koki* merupakan pelengkap.
- 5) Keterangan adalah unsur kalimat yang memperjelas suatu kalimat. Kata keterangan digunakan untuk memberikan keterangan tempat, waktu, dan suasana. Misalnya: Ibu menyapu *di sore hari*. Pada kalimat tersebut, kata *di sore hari* termasuk dalam keterangan waktu.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan “Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Kalimat” antara lain :

- 1) Penelitian pertama yang dilakukan oleh Mega Ayu Wulandari tahun 2019 dengan judul “*Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” (Wulandari, Mega Ayu & Damayanti,2019).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media kartu kuartet kelas V berkualitas baik dan layak digunakan dalam keterampilan menulis narasi sugestif. Hasil dari uji coba kelas kecil sebesar 95% dan uji coba kelas besar sebanyak 94% mendukung hal ini.

Dengan hasil persentase rata – rata kedua percobaan sebesar 92,28% yang berarti media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Walaupun terdapat saran mengenai perubahan media setelah dilakukan evaluasi oleh ahli materi dan ahli media, namun media tersebut telah mendapatkan skor validasi sebesar 90% dari ahli media dan 91% dari ahli materi.

- 2) Penelitian kedua yang dilakukan oleh Fitriah Alfiyanti Laily tahun 2022 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Menulis Kalimat Sederhana Untuk Kelas I Sekolah Dasar*” (Laily dan Umam,2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk menulis kalimat sederhana kelas I dapat

membantu pembelajaran siswa. Rata – rata tingkat validasi sebesar 89% oleh ahli media dengan kriteria sangat valid. Rata – rata hasil validasi sebesar 95% oleh ahli materi dengan kriteria sangat valid.

- 3) Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Anisa Khoiril Latifah tahun 2023 dengan judul “*Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang*” (Latifah et al. 2023).

Hasil penelitian ini adalah media kartu kuartet yang dikembangkan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk diuji coba. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian kevalidan dari tiga validator yang memperoleh rata – rata skor sebesar 90,4%. Pengembangan media kartu kuartet berbasis gambar dua dimensi dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dengan skor rata – rata 94,25%. Pengembangan media kartu kuartet berbasis gambar dua dimensi juga terbukti efektif melalui pemberian tes kemampuan membaca dengan skor rata – rata skor 86,71%.

C. Kerangka Berpikir

Tabel 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

