

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Teori Media

Berikut teori pembelajaran menurut para ahli:²⁸

- a. Teori *Symbol System*, Menurut Salomon setiap media memiliki simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk menyampaikan isi media.
- b. Teori *Cognitive of Learning*. Teori ini menegaskan bahwa efektif suatu media bergantung pada konteks yang ada pada pembelajaran tersebut.
- c. Teori *Condition of Learning*. Gagne mengidentifikasi ada lima jenis pembelajaran yaitu sikap, keterampilan motorik, intelektual, strategi, kognitif, dan informasi verbal.

Pembelajaran akan efektif saat menggunakan media yang membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Terkait hal ini sejalan dengan teori *symbol systems* yang dikemukakan oleh G.Solomoon tahun 1997 bahwa setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui simbol dan cara tertentu²⁹. Terkait hal ini dapat disimpulkan bahwa media sangat penting saat proses pembelajaran berlangsung.

²⁸Joko setyo, "Pemanfaatan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kundisari", *Global Jurnal Teaching Professional*, Vol. 01, No. 4 (November 2022), 450-451. Lihat di <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/download/708/330/>, diakses 10 Agustus 2024

²⁹Ani Suryani Simbolon. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Bonding Board* dengan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis *Visual, Auditori, Kinestetik* (Vak) Terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Ikatan Kimia". *Bivalen: Chemical Studies Journal* Maret 2018, Vol. 1, No. 1. Lihat di <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bivalen/article/download/276/140/>, diakses pada tanggal 19 November 2023.

Perkembangan zaman saat ini semakin melesat, sudah banyak media pembelajaran yang berbasis elektronik, sehingga memungkinkan akses belajar tanpa terkendala waktu dan tempat. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)* yang dipopulerkan oleh Richard R. Mayer pada tahun 2003, teori ini menggambarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif pembelajaran multimedia yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik.³⁰ Hal ini menunjukkan bahwa CTML diperlukan sebagai dasar teori untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keberhasilan hasil belajar peserta didik.

Dalam pengertian lain Sufri berpendapat, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.³¹ Dikemukakan juga oleh suparno bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima pesan.³²

Sedangkan Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk

³⁰Sorden, Stephen. 2013. "The Cognitive Theory of Multimedia Learning". Lihat di https://www.researchgate.net/publication/267991109_The_Cognitive_Theory_of_Multimedia_Learning, diakses pada tanggal 19 November 2023.

³¹Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 3.

³² Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia* (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016), 3.

menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.³³

Kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa definisi tersebut bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan antusias peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Azikiwe mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik guna melibatkan semua indera peserta didik, termasuk pendengaran, penglihatan sekaligus peraba saat menyampaikan materi pembelajarannya³⁴. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang akan digunakan oleh pendidik untuk mendukung kesuksesan proses pembelajaran dan menstimulus minat belajar peserta didik.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih kongkret, dan pembelajarannya yang awalnya hanya bersifat teori dengan adanya media pembelajaran menjadi lebih praktis dan

³³ Nunuk Saryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 4.

³⁴ Muhammad Hasan, dkk. *Media Pembelajaran* (Klaten: Cv Tahta Media Group, 2021), 28.

lebih menarik. Menurut Rowntree, media memiliki enam fungsi³⁵, sebagai berikut:

a. Membangkitkan motivasi belajar anak

Media pembelajaran dirancang untuk menarik minat peserta didik melalui elemen visual, audio, atau interaktif, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Ketika peserta didik merasa tertarik dan termotivasi, mereka lebih cenderung untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

b. Mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya

Media pembelajaran menyediakan kesempatan untuk mereview atau mengulang materi yang telah diajarkan, membantu peserta didik mengingat dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang telah dipelajari. Ini penting untuk memastikan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya tetap segar dan siap digunakan dalam konteks baru.

c. Membuat rangsangan untuk proses pembelajaran

Media pembelajaran bertindak sebagai pemicu atau stimulus yang memicu proses kognitif peserta didik, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Stimulus ini bisa berupa pertanyaan, gambar, suara, atau situasi yang menantang mereka untuk menyelesaikan masalah atau memahami konsep tertentu.

³⁵M Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, ISSN NO: 2338-9184, E-ISSN NO: 2622-4283, Vol 1, No 2, 2013, Hal 100. Lihat di <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.

d. Mendorong respon aktif dari peserta didik

Menggunakan media pembelajaran yang interaktif, peserta didik didorong untuk memberikan respon aktif seperti menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, atau berpartisipasi dalam diskusi. Ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka lebih memahami materi.

e. Memberi umpan balik dengan cepat

Media pembelajaran memungkinkan guru atau sistem memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Umpan balik yang cepat dan tepat waktu membantu peserta didik mengetahui apakah mereka berada di jalur yang benar atau perlu memperbaiki pemahaman mereka, sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan.

f. Mendorong latihan yang konsisten dengan materi pembelajaran

Media pembelajaran menyediakan latihan-latihan yang relevan dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, membantu peserta didik memperkuat keterampilan dan pengetahuan mereka melalui praktik yang berkelanjutan dan konsisten. Ini penting untuk memastikan pemahaman jangka panjang dan penerapan yang efektif dari apa yang telah dipelajari.

B. Media Pembelajaran Kopinca

1. Pengertian Media Kopinca

Kopinca merupakan kepanjangan dari kalimat Kotak Pintar Membaca. Sesuai dengan namanya, media Kopinca termasuk jenis media *audio-visual*, Kopinca ini media yang terinovasi dari media *flashcard*.

Flashcard yang peneliti kembangkan bukanlah *flashcard* yang biasa pada umumnya akan tetapi akan dikembangkan menjadi kotak almari yang saat dibuka nampak *flashcard* yang berjejer, jika ditekan tombol yang ada dibawah sesuai urutan abjad maka akan mengeluarkan bunyi sesuai gambar/tulisan yang tertera pada *flashcard* tersebut, sehingga anak-anak mampu jika melakukan pembelajaran membaca secara mandiri, karena media tersebut sangatlah mudah dipahami serta lebih menarik bagi anak-anak dibanding menggunakan *flashcard* yang biasanya hanya kartu bergambar yang membosankan.

2. Bahan dan Cara Pembuatan Media Kopinca

Pembuatan media Kopinca membutuhkan beberapa alat dan bahan seperti palu, solder, gergaji, kuas, obeng, meteran, triplek, paku, cat kayu, stiker, lampu, lem, baut, engsel, roda, akrilik, modul sound, kabel, mic sound, dan solasi. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam membuat media ini antara lain: 1) kayu triplek diukur dan dipotong 1 m x 1 m x 25 cm, 2) lalu kayu triplek yang sudah dipotong disambungkan hingga terbentuk kotak dengan cara dipaku setiap sisinya, 3) pengukuran dan pemotongan akrilik 10,5cm x 15cm untuk digunakan flashcard dan setelah itu ditempelkan stiker flashcard 4) kemudian triplek bagian dalam dilubangi sesuai ukuran flashcard, 5) setelah tersusun semua dan menjadi sebuah kotak atau box kemudian masuk tahap pewarnaan dimana kotak tersebut dicat menggunakan cat kayu dan menggunakan kuas, 6) pemasangan lampu led didalam kotak kecil diposisikan dibagian belakang flasghcard, 7) pemasangan flashcard secara permanen

menggunakan lem, 8) setelah itu pemasangan sound atau audio dibagian dalam belakang kotak, 9) lalu yang terakhir pemasangan roda dibagian bawah kotak media

3. Langkah-langkah Penggunaan Media Kopinca

Berikut adalah langkah penggunaan media Kopinca dalam metode pembelajaran *play based learning* (pembelajaran berbasis bermain) didalam kelas:

- 1) Guru memperkenalkan media Kopinca kepada peserta didik, menjelaskan cara penggunaanya dan fitur-fiturnya.
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan ice breaking lagu-lagu yang ada di media Kopinca untuk menarik perhatian dan mengatur suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok akan menggunakan media Kopinca secara bergantian
- 4) Guru mengajak peserta didik dalam permainan edukatif seperti “tebak suku kata” di mana peserta didik harus menebak suku kata yang diucapkan oleh media kopinca. Misalnya, guru menunjuk flashcard “Ba” dan meminta peserta didik menyebutkan kata yang dimulai dengan “Ba” seperti “ba-ju” atau “ba-lon”
- 5) Setelah belajar dalam berkelompok, guru meminta peserta didik untuk mencoba sendiri menggunakan media Kopinca untuk meningkatkan kemampuan membaca

- 6) Guru melakukan tes lisan dimana setiap peserta didik harus mengucapkan beberapa suku kata yang ada di media Kopinca.
- 7) Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka menggunakan media Kopinca, seperti menanyakan apa yang mereka sukai dengan media Kopinca.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Kopinca

Media pembelajaran Kopinca merupakan media pembelajaran yang sederhana, dan dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu media pembelajaran Kopinca juga mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain:

a. Kelebihan media Kopinca

Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya;

1) Interaktif dan Engaging:

Media Kopinca dilengkapi dengan fitur audio yang memainkan suara sesuai dengan suku kata pada flashcard, serta lampu LED yang menambah daya tarik visual. Fitur-fitur ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

2) Mendukung Berbagai Gaya Belajar:

Media ini mendukung berbagai gaya belajar, termasuk audio, visual, dan kinestetik, sehingga dapat digunakan untuk berbagai tipe peserta didik.

3) Portabel:

Media Kopinca dilengkapi dengan roda, yang memudahkan pemindahan dan penggunaan di berbagai lokasi, baik di dalam maupun di luar kelas.

4) Meningkatkan Motivasi Belajar:

Desain yang menarik dan fitur interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, terutama dalam pembelajaran suku kata.

5) Mempermudah Pemahaman:

Kombinasi visual dan audio pada media ini membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat suku kata yang diajarkan.

b. Kekurangan media Kopinca

Kekurangan dari media Kopinca ini diantaranya;

1) Memerlukan Perawatan Khusus:

Karena terbuat dari bahan kayu dan akrilik, media ini memerlukan perawatan khusus agar tidak cepat rusak, seperti menjaga dari benturan atau kelembaban.

2) Terbatas untuk Materi Tertentu:

Media ini spesifik untuk pembelajaran suku kata dan mungkin kurang fleksibel untuk digunakan dalam pembelajaran materi lain.

3) Penggunaan Bergilir:

Dalam kelas yang besar, penggunaan media ini harus dilakukan secara bergilir, yang bisa memakan waktu lebih lama dan mengurangi efektivitas pembelajaran bagi beberapa peserta didik.

4) Ketergantungan pada Guru:

Media ini masih memerlukan panduan dari guru untuk memastikan bahwa peserta didik menggunakannya dengan benar dan mendapatkan manfaat maksimal.

5) Kemungkinan Gangguan Teknis:

Fitur-fitur elektronik seperti audio dan lampu LED rentan terhadap gangguan teknis, seperti kerusakan pada tombol atau baterai habis, yang bisa menghambat jalannya pembelajaran.

5. Fokus Pengembangan Media Kopinca

- a. Pembelajaran suku kata yang biasanya menggunakan flashcard berupa kertas tebal yang secara terpisah, dikembangkan menjadi menggunakan bahan akrilik yang dipotong lalu ditempelkan kembali ke kotak box kopinca
- b. Terdapat 5 suku kata yang dimuat dalam 1 huruf, suku kata huruf “a-z” dapat digunakan dari semester ganjil hingga semester genap. Hal ini menyelaraskan konten dan fitur media dengan kurikulum yang berlaku, khususnya dalam pengajaran suku kata untuk kelas 1 MI. Ini termasuk memastikan bahwa media sesuai dengan metode pembelajaran yang dianjurkan, seperti play-based learning.
- c. Desain visual dikembangkan yang menarik dan fungsional, termasuk pemilihan warna, tata letak teks, dan gambar pada flashcard. Fokus ini juga mencakup penambahan elemen seperti lampu LED untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik.

- d. Mengintegrasikan fitur audio yang memungkinkan peserta didik mendengar pengucapan suku kata yang ditampilkan pada flashcard. Ini penting untuk mendukung pembelajaran berbasis audio-visual dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
- e. Pengembangan aspek fisik dari media, seperti bahan kayu dan akrilik yang digunakan, serta penambahan roda untuk memudahkan mobilitas. Ini memastikan bahwa media dapat dipindahkan dan digunakan di berbagai tempat tanpa kesulitan.

C. Hasil Belajar

1. Teori Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to life together*, dan *learning to do*.³⁶ yang memiliki arti belajar untuk mengetahui, belajar untuk menjadi, belajar untuk hidup bersama, dan belajar untuk melakukan.

Dalam bukunya, Dakhi mengemukakan bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran tertentu di sekolah yang ditunjukkan dengan skor yang

³⁶Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, "Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan alat peraga jam sudut pada peserta didik kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No.1, (2017), 3.

diperoleh dari hasil tes tertentu.³⁷ Selain itu, dalam penelitiannya, Nur Ulwiyah mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.³⁸

Dari kedua pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima proses pembelajaran yang biasa ditandai dengan perubahan perilaku, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik, yang dapat dinyatakan dalam skor-skor dari hasil tes maupun pengamatan.

2. Indikator Hasil Belajar

Bloom mengemukakan, terdapat tiga indikator yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar, yakni ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor

³⁷Imelda Paul, Theresia Wariani, Early Grizca Boelan, "Hubungan Antara Minat dan Hasil Belajar pada Penerapan Media Buku Saku Materi Stoikiometri". *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (2022), 442. Lihat di <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/index>, diakses pada 11 Agustus 2024

³⁸Nur Ulwiyah, Nanik Mumayizah, "Implementasi Metode Jigsaw dan Media Diorama Kelapa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI Pada Mata Pelajaran Tematik", *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 2, No. 1 (April 2020), 71. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2112>, diakses pada 11 Agustus 2024

mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.³⁹

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut ada dua yaitu faktor dalam diri peserta didik sendiri (internal) dan faktor dari luar diri peserta didik (eksternal).⁴⁰

a. Faktor internal yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi yang muncul dalam diri peserta didik. Adapun yang mencakup dalam faktor internal yaitu seperti:

- 1) Jasmani. Kesehatan atau kelainan fungsi yang ada pada tubuh jasmani peserta didik memberi pengaruh yang besar terhadap kegiatan belajar yang dialami peserta didik.
- 2) Psikologi, yang didalamnya mencakup perhatian, minat bakat, kematangan, dan kesiapan peserta didik akan mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik.
- 3) Kelelahan. Kelelahan baik jasmani atau rohani akan memberikan pengaruh yang buruk terhadap proses belajar yang dilakukan peserta didik.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang didalamnya terdapat unsur lingkungan luar peserta didik kondisi keluarga, keadaan sekolah, dan

³⁹Kosilah dan Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1 No. 6 (2020), 139. Lihat di <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/214>, diakses pada 11 Agustus 2024.

⁴⁰Merda Julianti, *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di SD Negeri 2 Way Dadi Bandar Lampung* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), 17.

kondisi masyarakat sekitar rumah dan sekolah akan memberi pengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.⁴¹

Pendidikan yang dilaksanakan oleh pendidik di kelas hendaknya mampu menyeimbangkan atau memberikan kenyamanan dan efisiensi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil yang dicapai peserta didik juga sesuai dengan tujuan belajar mengajar guru dalam proses pembelajaran.

D. Bahasa Indonesia MI

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang pada dasarnya bertujuan mengajarkan peserta didik mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Atmazaki menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk memberikan kemampuan kepada peserta didik agar dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan mematuhi etika yang berlaku, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi yang bersifat persatuan dan merupakan bahasa resmi negara.⁴²

⁴¹Euis Karwati, Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menenangkan, Dan Berprestasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 218-219.

⁴²Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar", *Pernik Jurnal PAUD*, VOL 3, NO. 1, (September 2020) 41. Lihat di file:///c:/users/win81/downloads/admin,+3.+Muhammad+Ali.pdf, diakses padatanggal 17 desember 2023

1. Tujuan Bahasa Indonesia MI

Tujuan yang harus dipahami dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah, sebagaimana dinyatakan dalam BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan)⁴³, meliputi:

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Mendorong penghargaan dan kebanggaan dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bangsa.
- c. Membantu peserta didik memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Mendorong penggunaan bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial peserta didik.
- e. Menggalakkan apresiasi dan pemanfaatan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperbaiki budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Memupuk penghargaan dan kebanggaan terhadap sastra Indonesia sebagai warisan budaya dan intelektual masyarakat Indonesia.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan fokus pada tujuan-tujuan ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan berkomunikasi peserta didik melalui Bahasa Indonesia.

⁴³Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 183.

2. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia MI

Lingkup materi pokok Bahasa Indonesia difokuskan pada meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik, di mana semua bagian didalamnya saling terhubung. Ahmad Susanto mengatakan bahwa terdapat empat bagian di dalam ruang lingkup materi pokok Bahasa Indonesia, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.⁴⁴

3. Indikator Membaca

Indikator-indikator pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 sebagai berikut:⁴⁵

a. Mengenali bentuk dan melafalkan bunyi abjad ‘a’ sampai ‘z’ dengan tepat.

Indikator ini menekankan kemampuan peserta didik untuk mengenali setiap huruf dalam abjad Latin, baik dari segi bentuk visual maupun pengucapan bunyinya. Peserta didik harus mampu mengidentifikasi dan melafalkan huruf dari 'a' hingga 'z' dengan benar, yang merupakan dasar dari kemampuan membaca.

b. Menyebutkan huruf pada kata-kata yang diperlihatkan kepadanya dengan tepat.

Indikator ini mengukur kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi dan menyebutkan setiap huruf dalam kata yang dilihatnya. Hal ini mencakup mengenali huruf tunggal dalam konteks kata dan melafalkannya

⁴⁴Ahmad Susanto, “*Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*” (Jakarta: Kencana Media Group, 2013), 242.

⁴⁵Silabus kelas 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia. Lihat di <https://www.mediaeducations.com/2023/07/atp-Bahasa-indonesia-fase-fase-b-fase-c.html?m=1> diakses pada tanggal 24 Oktober 2023

dengan tepat, yang penting untuk membangun keterampilan membaca yang akurat.

- c. Membaca suku kata dengan baik.

Indikator ini mengukur kemampuan peserta didik untuk membaca suku kata secara benar dan lancar. Ini melibatkan penggabungan huruf-huruf menjadi suku kata dan mengucapkannya dengan tepat. Kemampuan membaca suku kata adalah langkah penting sebelum peserta didik dapat membaca kata-kata secara utuh.

- d. Membaca kata-kata yang dipelajari pada buku peserta didik dengan lancar.

Indikator ini menunjukkan kemampuan peserta didik untuk membaca kata-kata yang telah dipelajari secara lancar, tanpa kesulitan atau jeda yang berlebihan. Lancar dalam membaca kata-kata menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai pengucapan, intonasi, dan pemahaman makna dari kata-kata tersebut.

- e. Memahami informasi dari gambar yang diamatinya dan menjelaskannya dengan baik.

Indikator ini mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik untuk mengamati gambar, memahami informasi atau cerita yang disampaikan oleh gambar tersebut, dan kemudian menjelaskannya dengan baik. Ini melibatkan kemampuan interpretasi visual, serta kemampuan verbal untuk mengomunikasikan pemahaman mereka.

