

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar". Untuk menyampaikan isi pelajaran secara fisik, media pembelajaran adalah teknologi yang membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan (Yuliza, 2023). Media pembelajaran yang termasuk dalam teknologi perangkat keras adalah suatu bentuk komunikasi yang dapat dibaca, dilihat, atau didengar.

Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (isi pelajaran) yang dapat mengunggah minat siswa dan mendorong gagasan, perasaan, dan perhatiannya selama kegiatan belajar mengajar agar memenuhi indikator pembelajaran, dianggap sebagai media pembelajaran (Manggala et al., 2023). Media merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi, selain itu juga sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan hasil belajarnya sehingga dapat dikatakan bahwa media

pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran (Aini et al., 2023).

Media adalah alat yang dipergunakan untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Media juga dilihat sebagai saluran informasi antara pemberi informasi dan penerima informasi. Pembelajaran adalah proses penggunaan media untuk menghubungkan siswa dan guru. Dengan kata lain, agar pembelajaran aktif dapat terjadi, maka mata pelajaran yang dipelajari harus didukung oleh media.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Yuliza, (2023) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi Pembelajaran akan mempunyai makna lebih jelas, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Agar tetap menarik dan guru juga tidak merasa lelah, apalagi jika mengajar setiap jam pelajaran, maka akan digunakan teknik mengajar yang lebih beragam, bukan sekedar komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru.
- 4) Karena mengamati, mendemonstrasi, menampilkan, dan melakukan kegiatan pembelajaran lainnya selain mendengarkan

penjelasan guru, siswa mampu menyelesaikan tugas belajar lebih banyak.

2. *Scratch*

a. Pengertian *Scratch*

Scratch adalah aplikasi pemrograman dengan antar muka visual yang dirancang untuk memudahkan pemula dalam membuat cerita, permainan, dan animasi digital (Rozandy, 2021). Penggunaanya sangat intuitif karena, berbeda dengan aplikasi pemrograman lainnya yang menggunakan teks untuk menulis kode, *Scratch* menggunakan sisten yang disebut *coding block* (Nurhalizah, 2023). *Coding Block* ini mengubah kode menjadi blok-blok yang dapat dengan mudah disusun dengan cara *drag* dan *drop*, mirip seperti menyusun potongan *puzzle*, untuk membentuk program yang diinginkan. *Scratch* dapat diakses secara *online* melalui situs web <https://scratch.mit.edu> atau digunakan secara *offline* dengan mengunduh aplikasi *Scratch* serta aplikasi tambahan *Adobe Air* (Ari, 2021).

b. Kelebihan *Scratch*

Salah satu kelebihan penggunaan media pembelajaran *Scratch* adalah kemampuannya untuk mendukung berbagai jenis proyek seperti cerita, permainan, animasi, dan simulasi. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam menciptakan proyek mereka sendiri. Selain itu, *Scratch* memudahkan personalisasi proyek dengan memungkinkan

siswa untuk memasukan foto dan video, merekam suara, serta membuat grafik (Lopez, 2015). Kelebihan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa siswa mampu menciptakan karakter animasi yang bergerak, melompat, menari, dan bernyanyi menggunakan *Scratch* sebagai media pembelajaran.

c. Kekurangan *Scratch*

Scratch juga memiliki beberapa kelemahan dalam penggunaannya. Salah satu kelemahannya adalah hasil proyek yang dibuat di *Scratch* tidak dapat diekspor ke format lain. Selain itu, *Scratch* memiliki keterbatasan dalam perintah-perintah yang dapat digunakan untuk merealisasikan algoritma. *Scratch* juga hanya tersedia untuk *Mac* dan *Windows*, tanpa versi yang kompatibel untuk *Linux* (Widiningrum et al., 2021).

Scratch memiliki kelemahan lain yaitu untuk versi *offline* diperlukan program tambahan seperti database dan web server. Selain itu, juga diperlukan pencatatan aktivitas pengguna (user), khususnya siswa, saat menggunakan media animasi berbasis *Scratch* untuk memantau aktivitas mereka (Herawati et al., 2024).

3. Model Project Based Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam

beraktivitas secara nyata (Arifianti et al., 2020). *Project Based Learning* (model pembelajaran berbasis proyek) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti dari pembelajaran (Wahyuni, 2019). Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata (Fahrezi et al., 2020).

Pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran (Hartono, 2018). Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan (proyek) yang menghasilkan suatu produk.

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran proyek yang menghasilkan sebuah produk.

b. Tujuan model pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Anggraini, (2020) model pembelajaran *Project Based Learning* ini memiliki tujuan untuk :

- 1) Memberikan wawasan yang luas tgerhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung.

- 2) Mengembangkan keterampilan serta keahlian berfikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung.

Menurut Pratiwi, (2020) menyatakan bahwa *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa melalui pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah nyata. Model ini mendorong siswa untuk aktif mencari solusi, mengevaluasi informasi, dan membuat keputusan berdasarkan bukti, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan berfikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu, model ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa.

c. Sintaks model pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Nainggolan (2021) Berikut merupakan tabel sintaks dalam pembelajaran *Project Based Learning*:

Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Tahap	Deskripsi
Tahap 1 Penentuan pertanyaan mendasar	Guru menentukan pertanyaan mendasar atau topik utama proyek yang menarik, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pertanyaan ini harus dapat menantang dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis.
Tahap 2 Perencanaan proyek	Guru dan siswa merencanakan proyek secara kolaboratif. Dalam tahap ini, siswa dituntun untuk merencanakan aktivitas, tujuan, dan langkah-langkah untuk menyelesaikan proyek. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan agar proyek sesuai dengan tujuan.
Tahap 3 Menyusun jadwal	Guru membantu siswa menentukan tenggat waktu yang realistis dan membagi proyek dalam bagian-bagian yang lebih kecil agar mudah diikuti.
Tahap 4 Memonitor proses & perkembangan proyek	Guru secara aktif memonitor perkembangan proyek yang dilakukan oleh siswa, memberikan bimbingan jika diperlukan, serta membantu mengatasi kendala yang dihadapi. Tahap ini penting untuk memastikan siswa tetap pada jalur yang benar.
Tahap 5 Pengujian Hasil	Siswa menyelesaikan proyeknya dan menguji hasilnya. Pengujian ini bisa melibatkan uji coba produk, presentasi hasil, atau memverifikasi apakah tujuan proyek sudah tercapai. Pada tahap ini, siswa belajar menganalisis dan mengevaluasi hasil kerja mereka.
Tahap 6 Evaluasi pengalaman dan Proyek	Tahap terakhir adalah evaluasi, baik oleh guru maupun siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman belajar dan mengevaluasi proyek yang mereka kerjakan. Evaluasi ini mencakup hasil akhir proyek, proses kerja, serta keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh.

d. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri.

Menurut (Agusdianita, 2023), karakteristik model pembelajaran

Project Based Learning adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.

- 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa.
- 3) Siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- 4) Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- 7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- 8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

e. Keunggulan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan Model pembelajaran berbasis proyek Menurut Sari, (2018), ada lima yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemampuan mereka untuk lebih berfikir kreatif.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- 3) Membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil menyelesaikan tugas yang kompleks.
- 4) Meningkatkan kolaborasi. Mendorong siswa untuk mengembangkan dan mempraktekan keterampilan komunikasi.

- 5) Memberikan pengalaman kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Menurut (Agusdianita, 2023) model *Project Based Learning* memiliki tujuh kelemahan :

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup.
- 3) Banyak instruktur yang nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama dikelas.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan data informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang dalam kerja kelompok.
- 7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat diatas, kesimpulanya bahwa untuk mengatasi kelemahan pendekatan pembelajaran *Project Based Learning*, pendidik harus memperhatikan protokol dan memiliki pemahaman menyeluruh tentangnya.

4. Mata pelajaran Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia

Menurut Rahmawati, (2023) Bahasa Indonesia berperan penting dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu peserta didik untuk membentuk karakter bahasa berbahasa sopan, budaya, mengemukakan pendapat dengan baik, dan meningkatkan kemampuan analisis serta imajinatif. Menurut pendapat ahli di atas menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran, yang harus diajarkan disekolah dasar karena dapat meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dengan baik.

Menurut Badriyah, (2021) pembelajaran bahasa bukan berarti belajar tentang sebuah konsep berbahasa atau teori bahasa melainkan belajar untuk bagaimana cara berkomunikasi atau keterampilan dalam berbahasa yang baik dan benar. Standar kompetensi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ada empat hal yaitu: yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Selain itu, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah, untuk membuat siswa dapat menggunakan bahasa atau berbicara dengan macam-macam jenisnya dalam kegiatan berfikir, bernalar, berkomunikasi, dan berinteraksi.

Berdasarkan beberapa pendapat dan penjelasan pembelajaran bahasa Indonesia di atas dapat disimpulkan, jadi pelajaran bahasa

Indonesia adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Aktifitas yang paling utama untuk mengkondisikan siswa dalam proses pembelajaran adalah komunikasi serta interaksi (berbicara) guru dan siswa

b. Tujuan Bahasa Indonesia

Menurut Puspidalia, (2012) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia ada lima :

- 1) Siswa menghayati dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa umum dan bahasa negara.
- 2) Siswa memahami bahasa Indonesia sejauh struktur, yang berarti dan kapasitas, dan menggunakannya secara tepat dan intensif dalam untuk berbagai tujuan, persyaratan, dan konsisi.
- 3) Siswa dapat memanfaatkan bahasa Indonesia untuk mengembangkan keilmuan, pengembangan semangat, dan pengembangan sosialisalnya.
- 4) Siswa mempunyai disiplin untuk penalaran serta bahasa.
- 5) Siswa dapat menghargai dan menggunakan upaya ilmiah untuk mengembangkan karakter mereka, memperluas pandangan hidup mereka, dan mengembangkan wawasan dan kemampuan bahasa mereka.

5. Model Pembelajaran PjBL Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Hindun et al., (2023) Model *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa melalui proyek yang memerlukan kolaborasi, analisis, dan kreativitas. *PjBL* dimulai dengan identifikasi masalah atau fenomena nyata, yang menuntun siswa untuk melakukan eksplorasi topik lebih mendalam. Pendekatan ini melibatkan beberapa tahap: perencanaan proyek, pelaksanaan, analisis, dan presentasi hasil. Dalam praktiknya, *PjBL* mendorong siswa untuk lebih berani menyatakan pendapat dan bekerja dalam tim, meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis mereka. *PjBL* juga berperan penting dalam memfasilitasi literasi digital dan ilmiah, sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat mengembangkan produk berbasis literasi, seperti karya tulis atau presentasi digital. Selain melatih keterampilan akademis, juga membantu mengembangkan karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, dengan tema proyek yang disesuaikan dengan konteks lokal, seperti kearifan lokal atau keberlanjutan. Ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan menghargai materi Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, sambil mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Martati, 2022).

B. Kajian penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang signifikan terkait hubungannya dengan penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Jasmine, (2014) dengan judul pengembangan media *Game Scratch* pada pembelajaran IPA kelas V materi alat pernapasan pada hewan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *RnD*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kevalidan media *Game Scratch* untuk pelajaran IPA kelas V SD dengan materi "alat pernapasan pada hewan". Media *Game Scratch* yang telah dibuat mendapatkan hasil valid dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji adalah metode penelitian yang digunakan serta model pengembangan kontekstualnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti terletak pada pokok bahasan yang materi serta kemampuan yang ingin dikembangkan.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Saputra, (2024) dengan judul pengembangan media pembelajaran fisika berbantuan 3D application *Scratch* pada topik rotasi dan revolusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika berbantuan 3D Application *Scratch* pada topik rotasi dan revolusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dan pembahasan media pembelajaran yang dihasilkan mempunyai kategori valid. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti yaitu terletak pada materi dan tujuan pengembangan.
- 3) Menurut Khalil, (2022) dengan judul pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Scratch* untuk meningkatkan higher

order thinking skill siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model 4-D, yang merupakan model pengembangan terdiri dari tahapan define, design, develop, dan disseminate. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Scratch* untuk meningkatkan Higher Order Thinking Skill (HOTS) siswa sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan desain 4-D. Instrumen pengumpulan data mencakup angket validasi, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes Higher Order Thinking Skill. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti terletak pada materi, model pengembangan, dan tujuan pengembangan.

C. Kerangka Berpikir

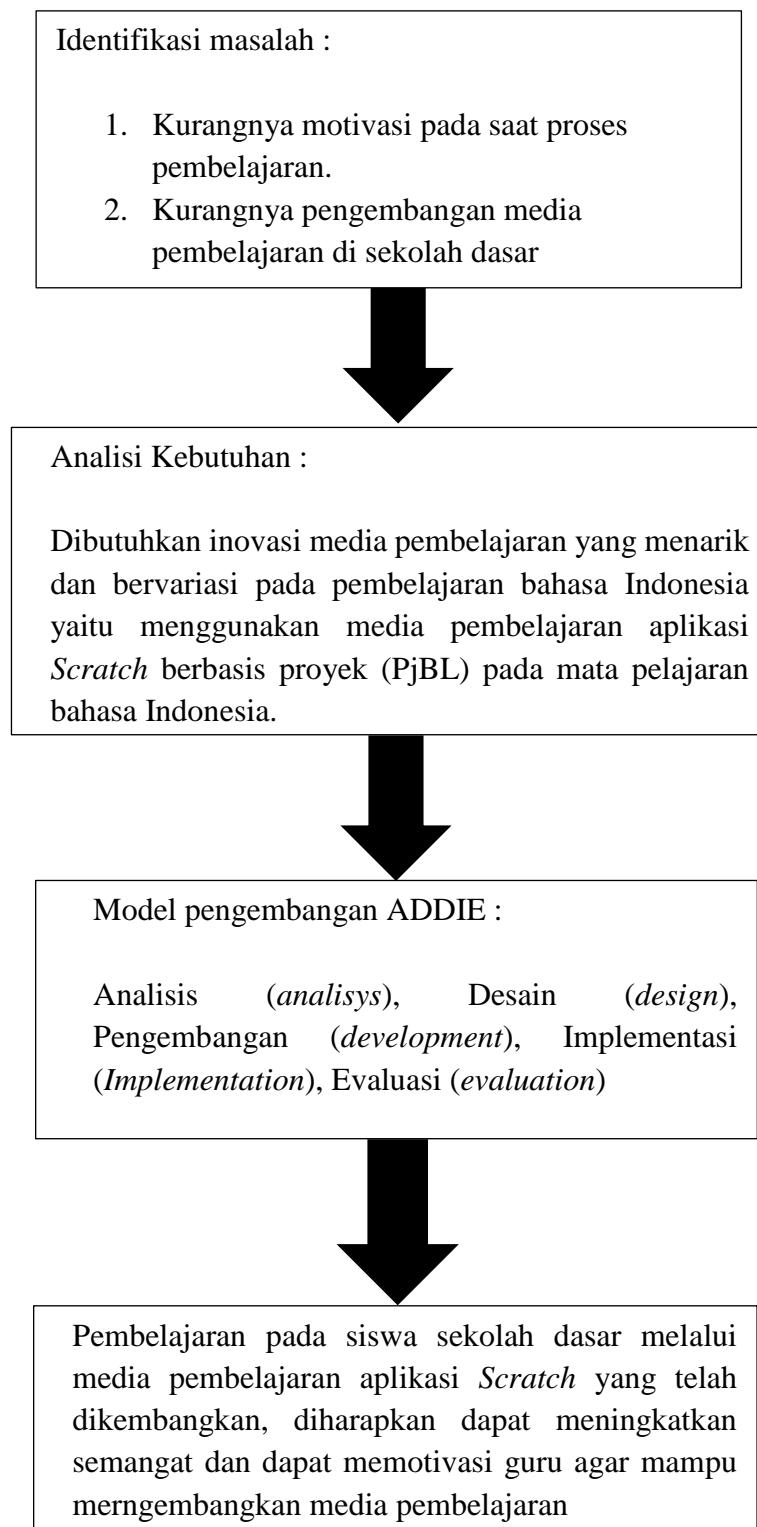
Disusunya penelitian ini dikarenakan ada beberapa permasalahan yang didapatkan dari hasil observasi di SDN Dimong 03. Masalah yang timbul adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal yang lebih menarik minat siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital. Perkembangan teknologi yang pesat dan potensi penggunaannya, guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan aplikasi *Scratch*.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi yaitu *Scratch*. Produk ini dibuat dengan tujuan agar siswa lebih semangat dan

termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang diterangkan oleh guru.

Penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Scratch* dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN Dimong 03. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran serta menjadi motivasi untuk guru-guru di SDN Dimong 03 agar mampu mengembangkan media pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adapun bagan kerangka berpikir seperti berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, kajian teori, dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah setelah uji kelayakan yang divalidasi oleh ahli bahasa dan ahli materi sehingga media *Scratch* menggunakan model pembelajaran Berbasis Proyek (*PjBL*) di katakan layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD, sehingga media *Scratch* dengan menggunakan model pembelajaran Berbasis Proyek (*PjBL*) dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.