

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Sri, (2021) media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mampu merangsang perhatian, perasaan, pikiran, serta kemauan siswa dalam proses belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media berperan sebagai perantara dalam penyampaian pesan yang ingin disampaikan kepada siswa.

Menurut Kaniawati et al., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Sementara itu, Isnaeni & Hildayah, (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup alat, teknik, dan metode yang digunakan oleh pendidik untuk menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara efektif sehingga tercipta interaksi yang aktif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Ciri - Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa ciri yang menjelaskan alasan penggunaannya dan fungsi-fungsi yang mungkin sulit dicapai guru secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Afriana & Batam, (2024) Ciri-ciri ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien melalui media yang tersedia. Maka ciri tersebut, yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif menurut Suparlan, (2020) menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek tertentu. Media seperti foto, rekaman video, kaset audio, disket komputer, atau film memungkinkan suatu kejadian atau objek diurutkan dan disajikan kembali kapan pun dibutuhkan. Misalnya, gambar atau video yang diambil melalui kamera dapat direproduksi berkali-kali tanpa tergantung waktu kejadian aslinya. Ciri ini sangat penting bagi guru, karena peristiwa atau prosedur yang hanya terjadi sekali, bahkan dalam satu dekade atau abad, dapat diabadikan untuk pembelajaran. Selain itu, kegiatan siswa juga dapat direkam, dianalisis, dan dievaluasi baik secara individu maupun kelompok, sehingga proses refleksi dan umpan balik dapat dilakukan secara lebih efektif.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulative. Menurut Suparlan, (2020) berkaitan dengan kemampuan media untuk mengubah tempo, urutan, atau cara penyajian

suatu peristiwa. Misalnya, proses metamorfosis larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat menggunakan teknik *time-lapse recording*, sehingga siswa dapat mengamati seluruh proses dalam waktu singkat. Sebaliknya, kejadian yang berlangsung cepat seperti reaksi kimia atau gerakan atletik dapat diperlambat agar lebih mudah diamati. Media juga memungkinkan pengeditan rekaman, sehingga guru dapat menampilkan hanya bagian penting dari ceramah, pidato, atau urutan kejadian tertentu. Namun, penggunaan ciri manipulatif memerlukan ketelitian, karena kesalahan dalam pengaturan atau pemotongan rekaman dapat menimbulkan salah penafsiran dan memengaruhi pemahaman siswa secara negatif.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive. Sihombing et al., (2023) menekankan kemampuan media untuk menyebarkan informasi atau kejadian melalui ruang sehingga dapat disajikan secara bersamaan kepada banyak siswa dengan pengalaman yang relatif seragam. Distribusi media tidak terbatas pada satu kelas atau wilayah tertentu, tetapi dapat mencakup berbagai lokasi melalui rekaman video, audio, atau file digital. Sekali informasi direkam, media memungkinkan materi tersebut diproduksi berulang kali dan digunakan di berbagai tempat atau waktu yang berbeda. Konsistensi isi yang disampaikan melalui media ini dapat terjaga, sehingga pengalaman belajar siswa di berbagai lokasi hampir sama dengan aslinya.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yang masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi tersendiri dalam mendukung proses belajar mengajar. Menurut Batubara, (2020) pemilihan jenis media yang tepat akan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik bagi siswa.

1) Benda Nyata (Realia)

Menurut Handayani & Subakti, (2021) Benda nyata adalah objek yang benar-benar ada dan dapat diamati secara langsung oleh manusia. Contohnya termasuk tumbuhan, hewan, alat-alat sederhana, atau benda-benda sehari-hari yang relevan dengan materi pembelajaran. Penggunaan benda nyata memungkinkan siswa belajar secara konkret melalui pengalaman langsung, sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

2) Manusia

Menurut Habiba Ulfahyana & Sape, (2024) Media manusia melibatkan orang yang berperan sebagai penyampai atau demonstrator informasi, seperti guru, instruktur, atau bahkan reporter. Media ini efektif ketika suatu materi membutuhkan penjelasan langsung, demonstrasi keterampilan, atau interaksi verbal. Contohnya, seorang instruktur senam dapat menunjukkan gerakan-gerakan yang benar sehingga siswa dapat menirukan dengan tepat, atau seorang reporter dapat menyampaikan laporan berita sebagai bahan pembelajaran.

3) Model

Menurut Kurniawan, (2017) Model adalah tiruan benda yang bersifat tiga dimensi dan dapat disentuh oleh siswa. Model ini dirancang untuk merepresentasikan objek atau fenomena nyata dalam bentuk miniatur, sehingga siswa dapat memahami bentuk, struktur, atau proses tertentu dengan lebih jelas. Contoh model antara lain miniatur Ka'bah, globe, rangka tubuh manusia, atau bangunan skala kecil. Model memungkinkan pembelajaran lebih interaktif karena siswa dapat melakukan eksplorasi fisik terhadap objek tersebut.

4) Teks

Menurut Harahap & Saputra, (2025) Media teks terdiri dari rangkaian huruf, angka, atau simbol yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Contoh media teks termasuk buku teks, buku cerita, modul, atau lembar kerja siswa. Teks menjadi media penting dalam pembelajaran karena menyediakan referensi tertulis yang dapat dibaca dan dipelajari secara mandiri oleh siswa. Selain itu, teks membantu mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan memahami materi secara sistematis.

5) Visual

Media visual mencakup bahan grafis yang menyampaikan informasi melalui indera penglihatan. Sependapat dengan Pratama et al., (2015) contohnya meliputi gambar, bagan, diagram, poster, atau peta. Media visual efektif untuk menjelaskan konsep abstrak, memperlihatkan hubungan antar objek, atau memberikan ilustrasi yang memperkuat pemahaman siswa.

Dengan visualisasi yang jelas, siswa dapat menangkap informasi dengan lebih cepat dan mudah dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

6) Audio

Menurut Setyowati et al., (2018) Menjelaskan Media audio menggunakan suara sebagai sarana penyampaian informasi. Contohnya adalah rekaman suara, radio, MP3 player, audio cast, atau podcast pendidikan. Media audio bermanfaat untuk menyampaikan materi yang menekankan pendengaran, seperti pelajaran bahasa, musik, atau instruksi prosedural. Media ini juga memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, misalnya mendengarkan materi di luar kelas.

7) Multimedia

Menurut Arina et al., (2009) Menjelaskan Multimedia merupakan media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar bergerak, suara, dan animasi, dalam satu produk. Contoh multimedia meliputi video pembelajaran, aplikasi interaktif, animasi, simulasi, kelas virtual, atau situs web pendidikan. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi secara interaktif dan menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena siswa dapat belajar secara visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Atmaja, (2020) Fungsi media tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk

meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Menurut Sumiharsono et al., (2017) fungsi media pembelajaran, yaitu:

1) Mempermudah Penyampaian Informasi

Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Informasi yang disampaikan melalui media, seperti gambar, teks, audio, atau video, dapat memperkuat penjelasan verbal guru sehingga siswa lebih mudah menangkap inti materi (Fadilah et al., 2023). Dengan media, konsep yang kompleks atau abstrak dapat divisualisasikan sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

2) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Misalnya, media interaktif atau multimedia dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Minat belajar yang tinggi berpengaruh langsung pada kualitas pemahaman dan keterampilan siswa.

3) Menyediakan Pengalaman Belajar yang Lebih Nyata dan Konkret

Media pembelajaran memungkinkan siswa mengalami simulasi atau representasi dari objek atau peristiwa nyata, terutama untuk hal-hal yang sulit diamati secara langsung (Fadilah et al., 2023). Contohnya, model tiga dimensi, video, atau animasi dapat memperlihatkan proses atau kejadian

yang tidak mungkin dipelajari secara langsung, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

4) Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Pembelajaran

Media pembelajaran membantu guru menghemat waktu dan tenaga, karena satu materi dapat disampaikan secara serentak kepada banyak siswa dengan cara yang sama (Armaijn et al., 2024). Misalnya, penggunaan video atau slide presentasi dapat menyampaikan informasi yang sama kepada seluruh siswa tanpa harus menjelaskannya secara berulang. Dengan demikian, waktu pembelajaran dapat digunakan lebih optimal untuk diskusi, latihan, atau evaluasi.

5) Menunjang Interaksi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

Media pembelajaran mendorong interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Media yang tepat memungkinkan siswa untuk lebih aktif berdiskusi, bertanya, atau bereksperimen dengan materi yang disampaikan (Wahidin, 2015). Interaksi ini penting untuk membangun pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis.

6) Membantu Retensi dan Pemahaman Materi

Media pembelajaran dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa karena menyajikan informasi melalui berbagai indera. Misalnya, kombinasi teks, audio, dan gambar bergerak membantu siswa mengingat konsep lebih lama dibandingkan hanya mendengar penjelasan guru saja (Fadilah et al., 2023). Pengalaman belajar yang lebih lengkap meningkatkan kemungkinan siswa memahami materi secara menyeluruh.

2. Media Pembelajaran Bopica

a. Pengertian Media Bopica

Bopica merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai variasi permainan dengan memanfaatkan teknologi, seperti smartphone atau laptop, sebagai sarana untuk mempermudah aktivitas belajar siswa di kelas menurut buku Kusumaningrum, (2021). Aplikasi ini dirancang untuk menjadi sumber belajar, media pembelajaran, sekaligus alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik (Sudharsono et al., 2024). Di dalam Bopica sendiri tersedia contoh-contoh kreasi yang telah dibuat oleh guru, sehingga pengguna baru dapat memperoleh gambaran mengenai cara membuat materi interaktif mereka sendiri

Bopica adalah aplikasi berbasis Wordwall yang menyajikan bentuk pembelajaran dalam format permainan sederhana, di mana siswa mengikuti instruksi yang diberikan dan memilih jawaban yang tepat dengan cara mengklik objek yang telah ditentukan (Namira et al., 2024). Aplikasi ini memiliki antarmuka yang mudah digunakan, sehingga dapat dioperasikan secara praktis oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Merujuk pada penjelasan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Bopica adalah sebuah platfrom digital berbasis Word Wall yang dapat di akses dari jarak jauh. Bopica sendiri menggabungkan antara tulisan dan animasi menjadikannya media pembelajaran yang tidak monoton yang hanya mengandalkan tulisan di papan tulis saja, dalam

pengelementasiannya melibatkan keaktifan siswa dan guru secara langsung sehingga tujuan dari pembelajaran dapat terwujud. Bopica dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran, terutama bagi Guru dan Siswa.

a. Kelebihan Bopica

Menurut Nafian et al., (2024) media pembelajaran Bopica atau Word Wall memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya pilihan efektif dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1) Fleksibel dan Mudah Digunakan

Wordwall bersifat fleksibel dan dapat digunakan oleh berbagai tingkatan sekolah, mulai dari SD hingga tingkat menengah. Media ini mudah diakses melalui perangkat digital seperti laptop, komputer, atau smartphone, sehingga guru dan siswa dapat mengoperasikannya tanpa membutuhkan keterampilan teknis yang tinggi.

2) Menarik dan Interaktif

Bopica tidak bersifat monoton karena menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif. Penggunaan aplikasi berbasis game membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menstimulasi partisipasi aktif.

3) Mendorong Kreativitas

Bopica memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru dapat mendesain berbagai jenis kuis, teka-teki,

atau permainan edukatif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik.

4) Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dengan format interaktif dan menyenangkan, Bopica mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi, mencoba menyelesaikan soal, dan berulang kali berlatih untuk mencapai skor yang lebih baik, sehingga motivasi belajar secara keseluruhan meningkat.

5) Sebagai Alat Evaluasi

Wordwall dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Guru dapat menilai pemahaman siswa melalui kuis interaktif yang tersedia, sekaligus memberikan umpan balik langsung berdasarkan jawaban siswa, sehingga proses penilaian menjadi lebih cepat dan efektif.

6) Kuis Dapat Dicitak dan Dibagikan

Selain dimainkan secara digital, Bopica menyediakan opsi untuk mencetak kuis dan membagikannya kepada siswa. Hal ini memudahkan guru yang ingin menggabungkan metode pembelajaran digital dengan pendekatan konvensional, sehingga fleksibilitas penggunaan media meningkat.

b. Kekurangan Bopica

Menurut Nafian et al., (2024) meski memiliki banyak keunggulan, Bopica atau Word Wall juga memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1) Terbatas pada Media Visual

Bopica bersifat media visual, sehingga konten yang ditampilkan hanya dapat dilihat dan dimainkan secara visual. Hal ini mungkin menjadi kendala bagi siswa yang membutuhkan pengalaman belajar berbasis sensor lain, misalnya audio atau praktik langsung.

2) Membutuhkan Waktu dalam Pembuatan

Proses pembuatan materi di Bopica memerlukan waktu yang relatif lebih lama, terutama jika guru ingin membuat kuis atau permainan interaktif yang kompleks dan menarik. Guru perlu menyiapkan pertanyaan, jawaban, dan desain media secara cermat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga waktu persiapan menjadi lebih intensif.

3. Kemampuan Menulis Cerita Dongeng

a. Pengertian Kemampuan Menulis

Menurut Sharma et al., (2025) Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai bagian dari literasi. Secara umum, kemampuan menulis dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menuangkan ide, gagasan, atau informasi ke dalam bentuk tulisan yang jelas, sistematis, dan dapat dipahami oleh pembaca. Menulis tidak hanya sekadar menulis huruf atau kata, tetapi juga melibatkan proses berpikir, merencanakan, menyusun, dan merevisi tulisan agar pesan yang disampaikan tersampaikan dengan efektif (Kiuk et al., 2021).

Menurut Sukirman, (2020), menulis adalah proses komunikasi yang memerlukan pengorganisasian ide, penggunaan kosakata yang tepat, serta penerapan kaidah tata bahasa yang sesuai. Menulis juga merupakan sarana untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, serta menjadi alat untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan daya analisis siswa. Sementara itu, menurut Suprayogi et al., (2021), kemampuan menulis mencakup kemampuan menyusun kata, kalimat, dan paragraf secara logis sehingga menghasilkan tulisan yang informatif dan komunikatif. Sehingga kemampuan menulis tidak hanya menekankan pada aspek teknis seperti ejaan atau bentuk huruf, tetapi juga pada kemampuan mengkomunikasikan gagasan secara tertulis dengan cara yang efektif. Kemampuan menulis sangat penting diajarkan sejak dini, terutama pada jenjang Sekolah Dasar, karena keterampilan ini menjadi dasar bagi pembelajaran lanjutan dan pengembangan literasi secara keseluruhan.

b. Aspek – Aspek Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis terdiri dari beberapa aspek yang saling terkait dan mendukung tercapainya keterampilan menulis yang baik. Menurut Lebu et al., (2020) terdapat aspek penting kemampuan menulis yaitu:

1) Aspek Mekanikal (Teknis Menulis)

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menulis huruf, kata, dan kalimat secara benar. Termasuk di dalamnya kemampuan menulis huruf Latin dengan bentuk yang jelas, penggunaan tanda baca yang tepat, penulisan ejaan sesuai kaidah, serta kerapian dan keteraturan tulisan. Aspek

mekanikal menjadi dasar bagi siswa agar tulisan yang dihasilkan dapat dibaca dan dipahami dengan mudah oleh pembaca.

2) Aspek Kosa Kata dan Pilihan Kata (Vocabulary)

Aspek ini mencakup kemampuan siswa dalam menggunakan kata-kata yang tepat dan sesuai konteks. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan siswa mengekspresikan ide secara jelas dan variatif. Pilihan kata yang tepat juga memengaruhi efektivitas komunikasi tulisan, sehingga pesan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan akurat.

3) Aspek Organisasi dan Struktur

Aspek organisasi menekankan kemampuan siswa untuk menyusun kalimat dan paragraf secara logis dan runtut. Struktur tulisan yang baik mencakup pembukaan, isi, dan penutup, sehingga tulisan memiliki alur yang jelas dan mudah diikuti.

4) Aspek Kreativitas dan Ekspresi

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, atau ide secara kreatif melalui tulisan. Siswa diajak untuk mengembangkan imajinasi dan berpikir kritis dalam menyusun tulisan sehingga hasil karya mereka tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan orisinal.

5) Aspek Evaluasi dan Revisi

Aspek evaluasi menekankan kemampuan siswa untuk meninjau, memperbaiki, dan merevisi tulisan yang telah dibuat. Siswa belajar mengenali kesalahan dalam penulisan, memperbaiki struktur kalimat, serta

meningkatkan kualitas kosakata dan penyajian ide. Kemampuan untuk melakukan revisi ini membantu siswa menghasilkan tulisan yang lebih baik dan komunikatif.

c. Tahapan – Tahapan Menulis Cerita Dongeng

Kemampuan menulis cerita dongeng adalah keterampilan dalam menuangkan ide, imajinasi, dan perasaan ke dalam bentuk cerita yang bersifat khayalan (Juwita & Husna, 2019). Cerita dongeng biasanya tidak berdasarkan kejadian nyata dan sering menampilkan hal-hal ajaib, seperti hewan yang bisa berbicara, peri, raksasa, atau peristiwa yang tidak mungkin terjadi di kehidupan sehari-hari. Meski begitu, di balik ceritanya yang penuh imajinasi, dongeng tetap mengandung pesan atau nilai moral yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Agar peserta didik dapat menulis cerita dongeng dengan tepat adapun langkah-langkah yang harus dilakukan peserta didik. Berikut tahapan-tahapan yang bisa dilakukan dalam menulis cerita dongeng menurut Widyaningrum, (2018). Menentukan Tema, menentukan tokoh dan karakter cerita, menentukan latar cerita, menyusun alur cerita, mengembangkan konflik, menulis cerita dengan bahasa yang sederhana, menyisipkan pesan moral dan untuk yang terakhir merevisi

4. Model Pembelajaran PjBL

a. Pengertian Model PjBL

Menurut buku Mahtumi et al., (2022) Model pembelajaran Project Based Learning merupakan pendekatan belajar yang menitikberatkan pada

keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan berbagai masalah yang bersifat terbuka. Dalam prosesnya, mereka menerapkan pengetahuan yang dimiliki untuk mengerjakan suatu proyek hingga menghasilkan produk nyata. Selain itu, model ini juga dianggap efektif untuk menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, serta melatih peserta didik agar terbiasa berpikir tingkat tinggi. (Fauzi et al., 2019). Tujuan dari model pembelajaran PjBL ialah mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajarnya dan untuk menumbuhkan rasa kepercayaan diri mereka.

b. Langkah – langkah Model PjBL

Menurut Pradana & Harimurti, (2017) Penerapan *Project Based Learning (PjBL)* dalam pembelajaran, menuntut peserta didik agar menghasilkan sebuah produk tertentu, berikut penjelasan langkah langkah dari *Project Based Learning (PjBL)*



Gambar 2. 1 Langkah- Langkah *Project Based Learning*

a. Menentukan pertanyaan utama

Pembelajaran diawali dengan memberikan pertanyaan kepada siswa terkait topik yang akan dipelajari. Hal ini bertujuan agar siswa mulai memikirkan tujuan serta manfaat dari materi tersebut.

b. Merancang perencanaan proyek

perencanaan proyek dilakukan bersama antara guru dan siswa. Dengan cara ini, siswa merasa lebih terlibat dan memiliki tanggung jawab terhadap proyek yang dikerjakan.

c. Menyusun jadwal kegiatan

Guru dan siswa bekerja sama dalam menentukan jadwal pelaksanaan proyek, termasuk waktu pengerjaan dan batas pengumpulan tugas.

d. Memantau proses dan perkembangan proyek

Guru memiliki peran untuk mengawasi aktivitas siswa selama mengerjakan proyek. Pemantauan dilakukan dengan memberikan bimbingan dan dukungan di setiap tahap.

e. Menilai hasil proyek

Setelah proyek selesai sesuai jadwal, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya. Dari presentasi tersebut, guru memberikan penilaian terhadap hasil yang dicapai.

f. Melakukan evaluasi pengalaman

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil proyek. Refleksi bisa dilakukan secara individu maupun kelompok, dengan membahas pengalaman, perasaan, serta hal-hal yang dapat diperbaiki. Dari diskusi ini, diharapkan muncul pemahaman baru untuk menjawab pertanyaan awal pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan PjBL

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran PjBL, menurut Nababan, (2023)

a. Kelebihan *Project Based Learning*

- Mendorong semangat belajar siswa dengan mengikutsertakan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran
- memberikan peluang untuk mempelajari berbagai bidang ilmu
- Membantu siswa menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata di luar sekolah.
- Memberikan kesempatan bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator dan membangun hubungan yang lebih dekat dengan siswa.
- Membuka peluang untuk menjalin interaksi dengan lingkungan atau komunitas yang lebih luas.
- Mendorong siswa menjadi lebih aktif serta terampil dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.

b. Kekurangan *Project Based Learning*

- Membutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses penyelesaiannya.
- Memerlukan biaya yang tidak sedikit.

- Sebagian guru masih lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru.
- Membutuhkan banyak alat dan bahan pendukung.
- Siswa yang kurang terampil dalam melakukan percobaan dan mengumpulkan data bisa mengalami kesulitan.
- da kemungkinan sebagian siswa kurang berpartisipasi dalam kerja kelompok, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi tidak maksimal.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian Penelitian yang Relevan merupakan bagian dalam karya ilmiah yang berisi uraian tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan secara langsung dengan topik atau fokus penelitian yang sedang dilakukan. Bagian ini menyajikan ringkasan temuan penelitian sebelumnya yang sejalan dari sisi objek, variabel, metode, maupun konteks kajian, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar pembandingan dan penguat secara ilmiah (Raup et al., 2022). Maka terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang pernah di lakukan oleh (Hartutik, 2024) dengan judul “Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi” menyebutkan Pengembangan media pembelajaran yang integratif dan inovatif melalui aplikasi Wordwall dilakukan secara bertahap dan sistematis. Proses ini mengikuti tahapan dalam model

ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada setiap tahap, berbagai kendala atau temuan yang muncul dijadikan bahan evaluasi untuk menyempurnakan produk. Melalui dua kali proses revisi, media pembelajaran tersebut akhirnya menghasilkan produk akhir yang lebih optimal dan siap digunakan.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wityani et al., (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 113 Seluma” mengemukakan pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan guru dan peserta didik secara optimal. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menulis deskripsi. Salah satu solusi yang dinilai tepat adalah pengembangan media pembelajaran Bopica berbasis Project Based Learning (PjBL), yang dirancang untuk membantu guru dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan menulis deskripsi peserta didik.

Dari uraian yang telah di sampaikan peneliti sebelumnya menyimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis wordwall efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa akan tetapi juga memiliki kelemahan yaitu banyaknya revisi media belajar agar jadi sempurna dan juga belum banyaknya penelitian yang dilakukan untuk cerita dongeng.

C. Kerangka Bepikir

Pembelajaran menulis cerita dongeng pada siswa kelas 5 SD merupakan salah satu keterampilan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi, kreativitas, serta daya imajinasi siswa. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala, seperti terbatasnya kosakata yang dimiliki siswa, kurangnya minat dalam menulis, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih kurang menarik. Proses pembelajaran yang cenderung monoton membuat siswa kurang aktif dan tidak termotivasi untuk mengembangkan ide cerita secara mandiri. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka dalam mengembangkan ide dan kosakata. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis bopica. Media ini dapat menyajikan kumpulan kosakata secara visual sehingga memudahkan siswa dalam mengenal, mengingat, dan menggunakan kata-kata saat menulis cerita dongeng.

Tampilan yang menarik juga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Agar penggunaan media bopica lebih efektif, perlu didukung dengan model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa. Model Project Based Learning (PjBL) dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proyek nyata. Dalam hal ini, siswa diarahkan untuk membuat sebuah cerita dongeng sebagai hasil proyek. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya belajar

menulis, tetapi juga berlatih mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta bekerja sama dengan teman. Penggabungan media bopica dengan model PjBL diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Siswa dapat lebih mudah menuangkan ide, memperkaya kosakata, serta menyusun cerita dongeng dengan lebih baik. Dengan demikian, kemampuan menulis cerita dongeng siswa kelas 5 SD dapat meningkat, baik dari segi isi cerita, penggunaan bahasa, maupun kreativitas. Hasil dari penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerita dongeng di sekolah dasar.



