

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting untuk menunjang dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemahaman media pembelajaran menurut Sahyono (2013) yang ditinjau oleh (Silmi & Rachmadyanti, 2018) bahwa media dapat menjadikan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan fungsinya maupun kebutuhan. Karakteristik tersebut dapat dibagikan menjadi beberapa jenis. Menurut tinjauan dari (Arditya Isti et al., 2020) jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu: (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran; (4) multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi. Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut, pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi maupun pencapaian tujuan dari pembelajaran, sesuai dengan kondisi siswa sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berproses dengan baik dan benar.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis android ini disesuaikan dengan sekolah dasar yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Penggunaan multimedia ini disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, karena IPTEK yang berkembang sangat pesat. Maka siswa sekolah dasar tidak boleh ketinggalan zaman. Penggunaan multimedia interaktif disesuaikan dengan siswa sekolah dasar yang dituju. Harus dipastikan semua siswa mempunyai gawai untuk melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ini. Setelah melakukan pengambilan data didapati bahwa siswa kelas IV sangat tertarik menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. Siswa kelas IV sangat tertarik dan semangat dalam membaca teks bacaan, mengartikan kata sulit dalam bacaan, dan mengerjakan soal mereka lakukan dengan penuh semangat dan tanpa ada rasa bosan. Multimedia berbasis android adalah media pembelajaran berupa yang dapat diakses di gawai

android, Aplikasi ini dapat didownload melalui *play store*. Adapun isi dari aplikasi ini adalah pengantar, pengertian teks nonfiksi, ayo belajar, dan profil. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015). Pemilihan bacaan yang digunakan adalah berupa teks kearifan lokal se-Kediri Raya. Hal ini ditujukan agar siswa kelas IV mengetahui dan memahami apa saja kearifan lokal yang ada di sekitar mereka, sehingga mereka bisa mempelajari dan melestarikan kearifan lokal tersebut.

## **2. Teks Nonfiksi**

### **a. Pengertian Teks Nonfiksi**

Teks non fiksi merupakan suatu bentuk teks dengan keseluruhan isi teksnya berupa fakta atau realita yang benar-benar terjadi dalam kehidupan. Teks non fiksi termasuk ke dalam karya sastra, karya sastra non fiksi itu sendiri merupakan sebuah karya sastra yang penulisannya berdasar pada kajian keilmuan maupun berdasarkan pada suatu pengalaman (Burhan Nurgiantoro, 2018 : 2). Selain itu teks non fiksi merupakan sebuah teks yang berisi informasi berdasarkan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan yang dapat ditemukan pada artikel surat kabar ataupun pada majalah, teks non fiksi juga dapat ditemukan dalam laporan karya ilmiah atau dalam sebuah biografi milik seseorang. Teks non fiksi juga dapat berisi tentang rangkaian pemaparan dari sebuah cerita atau pengalaman yang berdasarkan pada kenyataan di suatu daerah, seperti teks non fiksi yang berisi pemaparan tentang berbagai kearifan lokal yang ada di suatu tempat seperti Kediri Raya, Kediri Raya sendiri adalah daerah yang memiliki 5 daerah utama yaitu Kediri itu sendiri, selanjutnya daerah Blitar, Tulungagung, Trenggalek, dan daerah Nganjuk. Dimana masing-masing dari setiap daerah yang ada di Kediri Raya mempunyai beberapa kekhasan atau kearifan lokal yang berbeda-beda, seperti daerah Kediri memiliki ciri khas atau kearifan lokal tahu takwa dan CandiSurowono, daerah Blitar terdapat kearifan lokal Batik Tukur, dan Candi Prambanan, daerah Tulungagung terdapat kearifan lokal makanan seperti ayam lodho dan upacara adat jamanan tombak Kyai Upas, lain halnya di daerah Trenggalek terdapat kearifan lokal seperti makanan alen-alen dan upacara adat Larung Sembonyo, dan yang terakhir adalah daerah Nganjuk yang memiliki kearifan lokal Candi Ngetos dan Upacara adat Siraman Sedudo.



## **b. Struktur Teks Nonfiksi**

Bersumber dari buku filosofi, teori, dan Konsep Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar, terdapat tiga bagian dalam teks nonfiksi. Struktur teks nonfiksi terdiri dari:

1. Orientasi. Bagian ini mengenalkan sebuah pembahasan yang akan dikaji dalam sebuah cerita nonfiksi. Orientasi berisi tentang pengenalan tokoh yang terlibat dalam cerita dan awal dari sebuah cerita.
2. Urutan peristiwa. Tujuannya menjelaskan tentang urutan peristiwa atau kejadian yang terjadi mulai dari awal hingga permasalahan berakhir.
3. Reorientasi. Berisi tentang kesimpulan suatu cerita dan penutup cerita. Umumnya berisi amanat atau pesan moral yang dapat diambil.

## **c. Cara Menulis Teks Nonfiksi**

Haryadi dan Zamzami dalam Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (1996) membagi tahapan menulis teks nonfiksi sebagai berikut.

1. Tahap pramenulis, pada tahap ini penulis menemukan ide gagasan yang akan dituangkan, menentukan judul karangan, menentukan tujuan, memilih bentuk atau jenis tulisan, membuat kerangka dan mengumpulkan bahan-bahan.
2. Tahap menulis, pada tahap ini penulis mulai menjabarkan ide kedalam bentuk tulisan. Ide-ide itu dituangkan dalam bentuk kalimat dan paragraf. Selanjutnya, paragraf-paragraf itu dirangkai menjadi satu karangan yang utuh.
3. Merevisi, pada tahap ini dilakukan koreksi terhadap keseluruhan karangan. Koreksi dilakukan terhadap berbagai aspek, misalnya struktur karangan dan kebahasaan.
4. Mengedit, pada tahap ini diperlukan format baku yang akan menjadi acuan, misalnya ukuran kertas, bentuk tulisan, dan pengaturan spasi. Proses pengeditan juga dapat diperluas dengan menambahkan gambar atau ilustrasi.
5. Mempublikasikan, yakni menyampaikan hasil tulisan kepada publik cetak atau non cetak.

### **3. Kearifan Lokal**

#### **a. Pengertian Kearifan Lokal**

Berbicara tentang teks non fiksi yang berisi pemaparan tentang kearifan lokal suatu daerah, pengertian kearifan lokal itu sendiri adalah bagian daripada kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu dimana budaya itu biasanya diwariskan secara turun-temurun melalui pemaparan dari mulut ke mulut. Dalam buku yang berjudul Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter, kearifan lokal dapat diartikan sebagai pandangan hidup atau berbagai ilmu pengetahuan yang berisi informasi sebagai bentuk untuk mewujudkan kehidupan dan membantu menjawab segala permasalahan yang ditimpa oleh masyarakat lokal itu sendiri (Ulfah Fajarini, 2014). Lain halnya dengan pengertian kearifan lokal menurut buku yang berjudul Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah, menjelaskan bahwa identitas yang terdiri dari berbagai kepribadian budaya sebuah daerah yang membuat daerah tersebut bisa dan mampu mengolah kembali kebudayaan yang berasal dari luar sehingga kebudayaan tersebut menjadi kemampuan yang dimiliki suatu daerah disebut sebagai kearifan lokal (Agus Wibowo, 2015).

### **4. Multimedia interaktif**

#### **a. Pengertian Multimedia interaktif**

Multimedia interaktif merupakan media yang berisi penggabungan antara teks, video, gambar, suara, dan animasi untuk menyampaikan suatu informasi yang digunakan melalui media elektronik seperti komputer atau android. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Benardo, 2011) menyebutkan bahwa alat yang dapat menciptakan gabungan dari video, teks, animasi, suara, dan gambar yang menghasilkan persentasi dinamis yaitu adalah multimedia interaktif. Melihat perkembangan teknologi pada saat ini, belum banyak tenaga pendidik yang menggunakan media pembelajaran berbasis android atau menggunakan multimedia interaktif untuk menunjang proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media yang jadul atau tidak menggunakan media apapun, sedangkan pada era modern ini anak-anak sudah banyak yang mengenal tentang smartphone dan bisa mengaplikasikannya. Dalam proses pemerolehan ilmu pengetahuan yang berkualitas salah satunya dapat dilakukan dengan

cara membaca, dengan begitu proses membaca dapat dikemas menjadi lebih menarik dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android. Namun untuk memperoleh keberhasilan dalam membaca bahan bacaan yang disajikan atau dibaca oleh anak pun harus sesuai dengan tingkat keterbacaan yang sesuai dengan usia anak. Banyak sekali bahan bacaan yang tingkat keterbacaannya belum sesuai dengan usia anak namun diberikan kepada anak tersebut, sehingga anak kesulitan dalam memahami suatu bacaan dan ilmu pengetahuan yang seharusnya didapatkan anak akan terhambat.

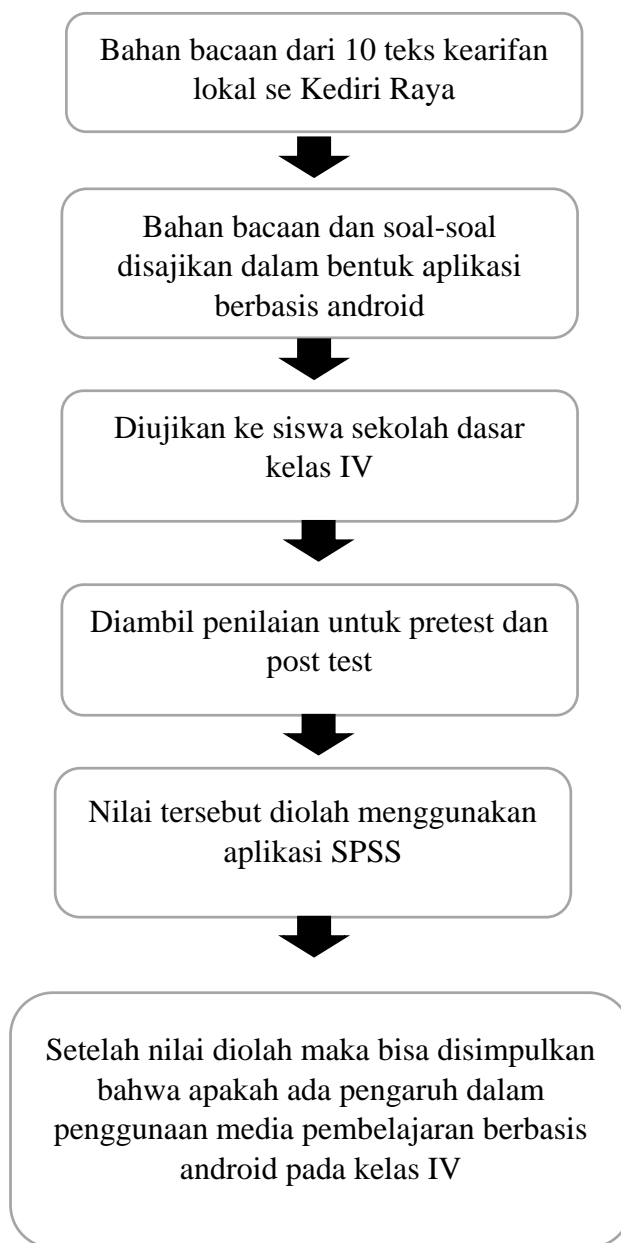
## **5. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian terdahulu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Andri Aka yang berjudul *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. (2017) ISSN: 2338-8919* kesimpulannya menyatakan bahwa fungsi TIK bagi guru antara lain: pertama, TIK dapat digunakan untuk membantu pekerjaan administrative (Word processor & Kebutuhan Wajib Tingkat Dasar, Spreadsheet). Kedua, TIK dapat digunakan untuk membantu mengemas bahan ajar (multimedia). Ketiga, TIK dapat digunakan untuk membantu proses manajemen pembelajaran. Keempat, TIK dapat digunakan untuk dukungan teknis dan meningkatkan pengetahuan agar dapat mewujudkan self running creation (antivirus, tools, jaringan, internet, dll). Beberapa jenis sumber dan media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan guru di sekolah dasar, antara lain adalah komputer dan laptop, LCD (Liquid Crystal Display), Smart Television, Jaringan Internet, E-mail (electronic mail), Presentasi Power Point, CD pembelajaran, dan Smart phone. Disamping dari beberapa hal mengenai pemanfaatan TIK juga memiliki keterbatasan yang patut dicari solusinya.

Penelitian lain dilakukan oleh Rian Damariswara dan Karimatus Saidah dengan judul “Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar” di dalam penelitian ini mengambil tempat di SDN 4 Kenonagung dan SDN Mrican 1. Hasil dari penelitian ini adalah materi dongeng kelas III tema “Menyayangi Hewan dan Tumbuhan” dapat menggunakan permainan bahasa yang telah dikembangkan. Permainan bahasa yang dikembangkan sebanyak 13 permainan yang disajikan dalam tiga jenis tahapan pembelajaran. Ketigabelas permainan bahasa tersebut, divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan hasilnya dinyatakan sangat valid dan sangat tuntas. Selain itu, guru

kelas III selaku praktisi menyatakan permainan bahasa yang dikembangkan pada materi dongeng sangat praktis untuk digunakan.

## 6. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir