

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran dapat berupa alat ataupun bahan mengajar. Dalam hal ini pengertian media pembelajaran adalah alat, bahan atau segala sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran dari guru kepada murid-murid dalam proses kegiatan belajar mengajar. (Degeng, 2013:163) media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si belajar, ini bisa berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras. Selain itu dapat dikatakan media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan untuk siswa sekolah dasar dapat membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, kemauan, dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Sebagai sistem penyampai atau pengantar, mediator dengan siswa, mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebetulnya fungsi dan manfaat media pembelajaran ini sangat variatif. Di kalangan para ahli. Namun disini penulis hanya dikemukakan beberapa pendapat ahli sebagai bahan perbandingan untuk memahami apa fungsi dan manfaat media pembelajaran itu. Hamalik (1986) dalam Arsyad menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2011: 15).

Kemudian masih dalam Arsyad, sebagaimana beliau mengutip

dalam Sudjana & Rivai, bahwa ada tiga manfaat media pembelajaran, yaitu: (Arsyad, 2011: 15).

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran.

Meskipun terdapat beragam bentuk dan jenis media belajar, tidak ada satu media pun yang tepat untuk semua tujuan. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing. Oleh sebab itu pemahaman atas kelebihan dan kekurangan setiap jenis media dapat mempermudah kita dalam menentukan media yang tepat. (Suryaman: 2003) dan dalam menggunakan media pembelajaran tidak boleh sembarangan namun harus didasarkan pada karakteristik tujuan khusus yang ingin dicapai dan karakteristik tujuan khusus yang ingin dipelajari, disamping faktor- faktor, seperti tersedianya media itu dan mampu tidaknya guru dapat menggunakannya (Kemp dalam Degeng, 2013:167).

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

### 3. **Macam dan Jenis Media**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, benda, lingkungan, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan khususnya bahan pelajaran. Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya menurut Anderson (1987) yang dikutip Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz yang dikutip Sadiman, dkk (1996: 20), mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: 1) media audio, 2) media cetak, 3) media visual diam, 4) media visual gerak, 5) media audio semi gerak, 6) media semi gerak, 7) media audio visual diam, 8) media audio visual gerak.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa macam dan jenis media yaitu alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru dalam memperjelas materi yang akan disampaikan berdasarkan media yang saya buat adalah jenis media visual diam. Jenis media berdasarkan tiga unsur pokok suara, visual dan gerak.

## **B. Kearifan Lokal**

### **1. Pengertian Kearifan lokal**

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 (2015:17). Identitas dan Kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik.

Hal senada juga diungkapkan oleh Alfian (2013: 428) Kearifan lokal diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka. Berdasarkan pendapat Alfian (2013: 428) dapat diartikan bahwa kearifan lokal merupakan adat dan kebiasaan yang telah mentradisi dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara turun temurun yang hingga saat ini masih dipertahankan keberadaannya oleh masyarakat hukum adat tertentu di daerah tertentu. Kearifan lokal yang terdapat di Kabupaten Nganjuk adalah wayang timplong, tari mungdhe, dan letak daerah terdapat candi lor, candi boto, candi ngetos, watu gandul, dan juga terdapat makanan khas contohnya: nasi becek, dumblek, dan kerupuk pecel.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah pandangan hidup dan pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal.

## 2. **Peta**

Untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap proses belajar mengajar siswa dapat memahami kearifan budaya lokal suatu daerah kita dapat memberikan penjelasan tentang gambaran peta dan informasi teks pengetahuan di suatu daerah sekitar. Menurut Tanya (2008: 3), peta atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan

bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Pada kamus besar Bahasa Indonesia, peta adalah suatu gambaran atau lukisan pada kertas dan lainnya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya. Sedangkan menurut Degeng (1993: 39) media peta datar adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, dan simbol visual yang lainnya, sehingga dapat menggambarkan kedudukan lokasi suatu tempat, perbandingan dengan menggunakan skala tertentu.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu, dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, dan simbol visual yang lainnya, sehingga dapat menggambarkan kedudukan lokasi suatu tempat.

### 3. **Budaya**

Kata “Budaya” berasal dari Bahasa Sansekerta “Buddhayah”, yakni bentuk jamak dari “Budhi” (akal). Jadi, budaya adalah segala hal yang bersangkutan dengan akal (Gunawan, 2000:16). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia budaya artinya pikiran, akal budi, hasil, adat istiadat atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah (KBBI,2000:169).

Jadi Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan

dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni bahasa. Sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetik. Sedangkan Budaya yang dimaksud pada media peta budaya yang ada di Nganjuk ini yaitu berupa informasi teks bacaan nonfiksi Kabupaten Nganjuk yang meliputi 20 kecamatan yang ada di Kabupaten Nganjuk.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit termasuk sistem agama dan politik adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

#### 4. **Pataya**

Pataya merupakan kepanjangan dari Peta Budaya Anjuk Ladang. Anjuk ladang sendiri merupakan nama kuno yang terdapat di wilayah Kabupaten Nganjuk. Sedangkan peta budaya disini termasuk media pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas IV SDN Mangundikaran 2. Berdasarkan kegunaanya, media pataya ini memberikan pengetahuan kepada peserta didik untuk mengetahui letak daerah kearifan lokal yang berada di Kabupaten Nganjuk, yang terdiri



dari 20 kecamatan yang berada di wilayah Kabupaten Nganjuk diantaranya yaitu kecamatan Bagor, Baron, Berbek, Gondang, Jaticalen, Kertosono, Lengkong, Loceret, Nganjuk, Ngetos, Ngluyu, Ngronggot, Pace, Patianrowo, Prambon, Rejoso, Sawahan, Sukomoro, Tanjunganom dan Wilangan.

Media pataya ini merupakan media yang terdiri dari penandaan lokasi, budaya, bangunan bersejarah, candi, tarian tradisional, makanan khas, bahasa dan agama. Media pataya ini dikemas dengan menyertakan unsur perwarnaan dan penataan sehingga menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Dapat disimpulkan bahwa media pataya ini adalah media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas untuk memberikan kemudahan dan pemahaman materi kepada peserta didik melalui media pataya.

## **C. Bahasa Indonesia**

### **1. Pengertian Bahasa Indonesia**

Menurut KBBI pengertian bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Sedangkan menurut Soeparno (1993:5) fungsi umum bahasa adalah sebagai alat komunikasi sosial. Sociolinguistik memandang bahasa sebagai tingkah laku sosial (sosial behavior) yang dipakai dalam komunikasi sosial.

ditegaskan lagi oleh Suwarna (2002:4) bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individu maupun kolektif sosial, jadi pengertian bahasa adalah alat komunikasi, sedangkan pengertian Bahasa Indonesia adalah Bahasa Indonesia merupakan bahasa Melayu yang dijadikan sebagai bahasa yang resmi bagi Republik Indonesia serta bahasa untuk persatuan bangsa Indonesia.

Dalam hal ini yang saya maksud Bahasa Indonesia adalah pelajaran Indonesia yaitu Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 317) secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Sedangkan belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan (Depdikbud, 1995).

## 2. **Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

3. Memahami pengetahuan faktual, dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### 3. **Kompetensi Dasar**

Dari uraian kompetensi inti diatas, peneliti menggunakan kompetensi dasar *3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks*. Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks dalam cerita dengan memperhatikan teks bacaan nonfiksi di Kabupaten Nganjuk dengan baik, benar, dan tepat. Kompetensi dasar *4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasanya sendiri*. Dari kompetensi tersebut terdapat beberapa indikator yaitu: 3.7.1 Siswa dapat mencermati teks bacaan yang disajikan dengan tepat, 3.7.2 Mampu menyebutkan kata-kata sulit dan 3.7.3 Menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar. 4.7.1 Siswa mampu menunjukkan hasil pengetahuan baru dari teks cerita nonfiksi. Kompetensi ini bertujuan untuk dapat menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks, dapat menyebutkan kata-kata sulit, dan dapat menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks

dengan benar.

#### 4. **Membaca**

##### **a. Pengertian Membaca**

Membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata atau bahasa lisan (Tarigan, 1990: 7). Sehingga membaca dapat diartikan sebagai mengidentifikasi simbol – simbol dan mengasosiasikannya dengan makna. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 83) bahwa membaca adalah mengeja atau melafalkan apa yang tertulis. Akhadiyah dkk (1991: 22) mengungkapkan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan seperti mengenali huruf dan kata – kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud jawaban.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata atau bahasa lisan. Sehingga membaca dapat diartikan sebagai mengidentifikasi simbol – simbol dan mengasosiasikannya dengan makna.

##### **b. Tujuan Membaca**

Membaca adalah salah satu tuntutan dalam kehidupan masyarakat modern. Melalui kegiatan membaca kita dapat

mengetahui dan menguasai berbagai hal. Tujuan membaca menurut Nurhadi (1987) bahwa tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bacaan. Jika semakin kuat tujuan seseorang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami bacaannya.

Tujuan membaca menurut Blanton dkk dan Irwin (Rahim, 2008:11) sebagai berikut : Kesenangan. Menyempurnakan strategi tertentu, Mempergunakan strategi tertentu, Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik, Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan suatu informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan – pertanyaan yang spesifik. Nurhadi (1987: 11) berpendapat bahwa tujuan membaca dibedakan secara umum dan khusus. Secara umum antara lain: (1) mendapatkan informasi, (2) memperoleh pemahaman, dan (3) memperoleh kesenangan. Secara khusus, tujuan membaca adalah (1) memperoleh informasi faktual, (2) memperoleh keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis, (3) memberikan penilaian kritis terhadap karya tulis seseorang, (4) memperoleh kenikmatan emosi, dan (5) mengisi waktu luang.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan

membaca adalah untuk mendapatkan informasi serta untuk menambah pengetahuan si pembaca.

### c. **Manfaat Membaca**

Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan tentang banyak hal mengenai kehidupan. Membaca akan meningkatkan kemampuan memahami kata dan meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan kreatifitas dan juga berkenalan dengan gagasan-gagasan baru. Membaca adalah sebuah kegiatan yang ringan dan sederhana karena dengan membaca akan memiliki banyak manfaat. Rachmawati (2008: 4) menyebutkan manfaat membaca adalah sebagai berikut :

Meningkatkan kadar intelektual, memperoleh berbagai pengetahuan hidup, memiliki cara pandang dan pola pikir yang luas, memperkaya perbendaharaan kata, mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia, meningkatkan keimanan, mendapatkan hiburan.

Manfaat membaca Ngalim Purwanto (1997: 27) mengungkapkan ada faedah dan nilai membaca yaitu sebagai berikut :

1. Di sekolah, membaca itu mengambil tempat sebagai

pembantu bagi seluruh mata pelajaran.

2. Mempunyai nilai praktis. Bagi perorangan, membaca itu merupakan alat untuk penambah pengetahuan.
3. Sebagai penghibur. Untuk mengisi waktu terluang ( seperti membaca syair – syair, sajak – sajak, roman, majalah dan sebagainya).
4. Memperbaiki akhlak dan bernilai keagamaan. Jika yang dibaca adalah buku – buku yang bernilai etika ataupun keagamaan.
5. Bernilai fungsional artinya berguna bagi pembentukan fungsi – fungsi kejiwaan. Misalnya membentuk daya ingatan, daya fantasi, daya pikir (akal), berbagai jenis perasaan dan sebagainya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat membaca adalah meningkatkan kemampuan memahami kata dan meningkatkan kemampuan berfikir serta meningkatkan kreativitas dan juga perkenalan dengan gagasan baru.

#### **d. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Membaca**

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca. Menurut Lamb dan Arnold dalam Rahim (2008: 16) adalah : Faktor Fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya

belajar membaca. Faktor Intelegensi didefinisikan oleh Heinz sebagai suatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponsnya secara tepat. Terkait dengan penjelasan Heinz dan Wechster dalam Rahim (2008:17) mengemukakan bahwa intelegensi ialah kemampuan global individu untuk bertindak. Sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan. Faktor Lingkungan latar belakang dan pengalaman siswa di rumah. Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa anak. Kondisi di rumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri anak dalam masyarakat.

Faktor sosial ekonomi, orang tua, dan lingkungan tetangga merupakan faktor yang membentuk lingkungan rumah siswa. Anak yang mendapat contoh bahasa yang baik dari orang dewasa serta orang tua yang berbicara dan mendorong anak mereka berbicara maka akan mendukung perkembangan bahasa dan inteligensi anak. Begitu pula dengan kemampuan membaca anak, anak yang berasal dari rumah yang memberikan banyak kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi (Crawley&Mountain Rahim: 2008, 19). Faktor Psikologis yang juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor psikologis tersebut antara lain sebagai



motivasi, minat, kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi membaca yaitu faktor fisiologis, faktor intelegensi, faktor lingkungan, dan faktor psikologis.

## 5. Keterampilan Membaca

Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Membaca merupakan sebagai salah satu alat untuk belajar (study skill) berbagai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Membaca adalah satu dari empat kemampuan bahasa pokok dan merupakan satu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan (Tampubolon, 1987: 5). Smith berpendapat bahwa keterampilan berbicara dan menulis termasuk aspek produktif sedangkan keterampilan mendengar dan membaca termasuk aspek reseptif dari bahasa. Broughton mengungkapkan dua aspek penting dalam membaca yaitu: 1) Keterampilan yang bersifat mekanis (mechanical skills) mencakup pengenalan bentuk huruf sampai pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi dalam kecepatan membaca taraf lambat. 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman (comprehension skill) mencakup memahami pengertian sederhana sampai mengevaluasi atau menilai isi dan bentuk bacaan dalam kecepatan membaca yang fleksibel yang mudah disesuaikan dengan keadaan (Tarigan, 1990:11).

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa *keterampilan* membaca adalah kecakapan atau kemampuan menyuarakan huruf serta

memahami makna dari rangkaian huruf tersebut.

#### **D. Teks Nonfiksi**

Pengertian Fiksi adalah sebuah prosa naratif yang sifatnya imajinasi atau karangan non-ilmiah dari penulis dan bukan berdasarkan kenyataan. Dengan kata lain, fiksi tidak terjadi di dunia nyata dan hanya berdasarkan imajinasi atau pikiran seseorang.

Menurut Farner (2011) pengertian non fiksi dari buku non fiksi merupakan klasifikasi untuk setiap karya informatif yang seringkali berisi mengenai cerita yang pengarangnya dengan itikad baik bertanggung jawab atas kebenaran atau akurasi dari peristiwa, orang, dan atau informasi yang disajikan di dalam tulisan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian nonfiksi dari buku nonfiksi adalah yang tidak bersifat fiksi, tetapi berdasarkan fakta dan kenyataan, baik tentang karya sastra, karangan, dan sebagainya. Karangan non fiksi ini berupa misalnya buku ilmiah, feature, artikel, tesis, skripsi dan juga laporan.

Beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa teks nonfiksi merupakan sebuah karangan atau tulisan yang bersifat informatif yang pengarangnya mempunyai tanggung jawab atas kebenaran dari peristiwa, orang, dan atau informasi yang disampaikan.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Penelitian relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap relevan yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama.

Penelitian relevan berfungsi sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan Asma Desi Ratna Sari, 2015, dalam skripsinya mengatakan bagi guru, agar dapat memanfaatkan Peta Budaya Indonesia ini sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dan bagi siswa, agar sering memanfaatkan peta budaya Indonesia untuk belajar ilmu pengetahuan sosial. Hasil validasi ahli materi tahap akhir secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” Hasil validasi ahli media tahap akhir secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” Tahap uji coba dilaksanakan 3 tahap yakni uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh kategori “Layak”, kemudian uji coba lapangan memperoleh kategori “Layak”, serta untuk uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori “Layak”.

Hasil penelitian yang dilakukan Syahira, Nurul (2021) Penelitian pengembangan Media Peta Keanekaragaman Hayati Indonesia “PEKRASA” ini didasarkan pada permasalahan di SDN 2 Sumberagung dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan media yang tidak mencakup konten tematik atau media yang masih terpisah-pisah, misalnya peta, globe, patung. yang membuat pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Hasil pengembangan Media Peta Keanekaragaman Hayati Indonesia “PEKRASA” diperoleh nilai persentase validasi materi tahap 1 yaitu 52% yang dinyatakan masih belum layak untuk diujicobakan karena belum

memenuhi aspek pendahuluan. Materi, kurikulum, ringkasan, dan tugas akhir. Kemudian pada validasi materi 2 diperoleh persentase sebesar 86% yang dinyatakan sangat layak atau valid untuk diujikan. Sedangkan validasi media dilakukan untuk mendapatkan persentase sebesar 93%. Hasil uji coba lapangan dilakukan dengan 2 perlakuan yaitu pre test dan post test dengan rata-rata pre test 68% dan post test 87,5%. Setelah proses pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik dan guru menerima angket dengan hasil angket respon siswa yaitu memperoleh persentase 98,75% dengan kriteria sangat layak, dan hasil angket respon guru diperoleh persentase sebesar 88,75% dengan kategori sangat layak.

Kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan adalah yaitu keduanya mengembangkan produk media pembelajaran peta untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu media yang dikembangkan adalah media peta Indonesia sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan media peta daerah yaitu berupa media *pataya*. Muatan yang dilakukan oleh peneliti diatas yaitu menggunakan muatan pembelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan digunakan menggunakan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian relevan sangat penting bagi seorang peneliti. Karena sesuatu yang dikatakan relevan, yaitu jika memiliki hubungan, keterkaitan, atau berguna secara langsung seperti pernyataan diatas, dimana pernyataan tersebut adalah hasil dari kesamaan dan perbedaan dari peneliti terdahulu yang akan diteliti

## **F. Kerangka Berpikir**

Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SD yaitu karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam setiap proses pembelajaran. Yang mengakibatkan kurang aktifnya siswa dalam kegiatan proses pembelajaran dikarenakan suasana di dalam kelas terasa bosan, dimana siswa akan cenderung ribut dan asik berbicara dengan teman sebangkunya. Guru sebagai seorang pendidik pasti akan berusaha menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Media pataya merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa jika diterapkan dalam proses pembelajaran.

Upaya dalam mengembangkan media peta budaya anjuk ladang berbasis kearifan lokal pada materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi siswa kelas IV yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat ikut berpartisipasi secara aktif, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman bermakna dalam sebuah pembelajaran menggali teks informasi serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang bisa berdampak baik pada nilai siswa itu sendiri. Selain itu dengan adanya media ini siswa dapat melatih kerjasama antar teman, yang dimana dapat menciptakan komunikasi yang baik antar teman.

**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir**

