

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. Kajian Teori Terkait Judul

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, kata media berawal dari bahasa latin “medium” yang mempunyai makna “perantara” atau “pengantar”.<sup>1</sup> Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) mengartikan media sebagai bendah yang bisa dimanipulasikan, dipandang, didengar, dibaca atau diucapkan serta instrument yang dipakai dengan baik pada aktivitas belajar mengajar, bisa mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Adapun media pengajaran perspektif Ibrahim dan Syaodih, dimaknai sebagai semua hal yang bisa dipakai guna mengirimkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kekuatan peserta didik.<sup>2</sup> Alhasil bisa menyokong proses belajar mengajar.

Azhar Arsyad pada bukunya *Media Pembelajaran* menjelaskan jika media pembelajaran ialah hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar untuk terwujudnya tujuan pendidikan pada lazimnya. Tentu juga tujuan pembelajaran di sekolah pada spesifiknya.<sup>3</sup>

National Education Association memaknai bahwa media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya.<sup>4</sup> Untuk itu, media bisa dimanipulasi, dipandang, didengar atau dibaca.

Beracuan beberapa sudut pandang tersebut, bisa diringkas jika media pembelajaran ialah semua hal yang berwujud fisik maupun non fisik yang bisa dipakai sebagai distributor anatar guru dan siswa dalam mempelajari pengajaran supaya lebih efektif dan efisien. Media

---

<sup>1</sup> Farida Hasan Rahmaibu, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AdobeFlash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*, Jurnal Kreatif September 2016, hal 2.

<sup>2</sup> Nunu Mahnun, *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No.1 Januari-Juni 2012, hal 28.

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press. 2014) hal 2.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal 4.

pembelajaran yang nantinya dimajukan pada penleitian ini bisa mempermudah guru saat memberikan pengajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran ialah hal yang vital guna berjalannya sebuah pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif adalah pembelajaran yang bisa menyokong dalam memajukan hasil belajar siswa, pada hal ini kata “media” yang secara bahasa bermakna “perantara atau pengantar”. Media ialah wahana pendistribusian informasi belajar atau penyalur pesan. Pada zaman saat ini, cara yang dipakai oleh sebagian orang dalam memajukan media pembelajaran ialah melalui pemakaian cara multimedia interaktif atau penggunaan teknologi multimedia. Pembelajaran yang memakai teknologi dan komunikasi atau pola penyajian interaktif.

Pemakaian media pembelajaran diartikan guna menolong guru dalam menyampaikn materi dan turut menolong siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan. Disisi lain cakupan materi pelajaran bisa diinovasikan menjadi lebih menarik dan gampang dipahami, tujuan materi yang susah akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan<sup>5</sup>. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka diharapkan prosesnya akan berkembang dengan baik alhasil menolong guru untuk mewujudkan pola penyajian yang interaktif.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Adanya media pembelajaran pada sebuah proses belajar mengajar ialah hal yang vital. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai memaparkan sebab pertama berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar siswa ialah:<sup>6</sup>

- 1) Kegiatan belajar akan lebih memikat minat siswa alhasil bisa meningkatkan ambisi belajar.

---

<sup>5</sup> Sohibun, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis virtual class berbantu google drive*, Tadris, Jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah 2017, hal 2.

<sup>6</sup> Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet.8, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2009), hal 74-76.

- 2) Bahan belajar nantinya lebih jelas artinya alhasil bisa lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan bimbingan lebih baik.
- 3) Cara belajar akan lebih bermacam-macam, bukan saja komunikasi verbal dengan pengucapan kata-kata oleh guru, alhasil siswa tidak jenuh dan guru tidak kehabisan energi, apalagi guru membimbing untuk tiap jam pelajaran. Hal ini paling menyokong guna dipakai guru di sekolah dasar mempertimbangkan kehadirannya sebagai guru kelas yang membimbing secara berkelanjutan.
- 4) Siswa lebih banyak menjalankan aktivitas belajar, karena bukan hanya mendengar penjelasan guru, namun juga kegiatan lain diantaranya mengamati, menjalankan, mendemostrasikan, dan lain-lain. Oleh sebab itu alat pembelajaran yang diwujudkan guru harusnya membuka peluang kepada siswa guna turut aktif dalam menggunakannya.
- 5) Sebab kedua kenapa pemakaian media atau alat pengajaran bisa menumbuhkan proses dan hasil pembelajaran ialah berkaitan dengan tingkat berpikir siswa. Tingkat berpikir seseorang menuruti tingkat perkembangan sejak dari konkrit ke abstrak, sejak dari sederhana menuju kompleks. Pemakaian media pengajaran bisa memaparkan hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkrit hingga gampang diartikan oleh siswa. Apalagi memikirkan pertumbuhan siswa di sekolah dasar berada dalam tingkatan operasional konkrit.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai juga memaparkan bahwa fungsi alat atau media pembelajaran pada proses belajar mengajar bisa dimenjelaskan bahwa peranan media pembelajaran dalataruh antara lain:<sup>7</sup>

- 1) Sarana guna memperjelas bahan bimbingan ketika guru memaparkan materi.
- 2) Sarana guna mengambil atau menyebabkan persoalan guna dianalisis lebih jauh dan dipecahkan oleh siswa.
- 3) Sebagai sumber belajar untuk siswa, maknanya jika alat atau media itu berisikan bahan-bahan yang hendak dipelajari siswa baik secara individu maupun secara

---

<sup>7</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hal 189

golongan. Seperti itulah proses belajar mengajar akan lebih banyak menghidupkan siswa.

Media atau alat pembelajaran sebagai instrumen pada proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi. Nana Sudjana mencatatkan beberapa fungsi alat pembelajaran yakni:<sup>8</sup>

- 1) Pemakaian alat pembelajaran pada proses belajar bukan merupakan fungsi tambahan, namun instrumen supaya pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 2) Pemakaian alat pembelajaran ialah bagian yang komplit dari semuanya kondisi mengajar. Demikian dimaknaik jika alat pembelajaran ialah salah satu unsur yang nantinya dikembangkan guru.
- 3) Pemakaian alat pembelajaran komplit melalui tujuan dan materi pembelajaran. Oleh sebab itu pemakaiannya hendak disamakan dengan tujuan dan materi pelajaran yang dipaparkan.
- 4) Pemakaian alat pembelajaran tidaklah hanya sebagai alat hiburan, dalam makna tidak hanya sekedar memenuhi proses belajar agar lebih memikat perhatian siswa.
- 5) Pemakaian alat pembelajaran lebih didahulukan guna mempercepat proses belajar mengajar dan menolong siswa dalam mendapatkan arti yang disampaikan guru.
- 6) Pemakaian alat pembelajaran didahulukan guna mempertinggi mutu pembelajaran.

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan alat atau media pembelajaran masa kini dipengaruhi oleh banyak faktor semacam perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, budi pekerti, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari alat atau media ialah hadirnya bermacam-macam jenis dan format alat atau media sejenis televisi, modul cetak, program komputer, film dan lainnya. Beracuan hal itu alhasil dijalankan penggolongan yang didasarkan persamaan ciri atau sifat dari alat atau media. Berikut jenis-jenis media pembelajaran:

#### 1) Media Visual

Fathurrohman mengutarakan jika media visual ialah media yang cuma menggantungkan indra

---

<sup>8</sup> Pupuh Fathurrohman, dan M. Sobry Sutikno, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Cet.5 (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal 56.

penglihatan.<sup>9</sup> Media visual ini ada yang mempertunjukkan foto bungkam semacam slide foto, gambar atau lukisan, cetakan dan film strip. Terdapat juga media visual yang mempertunjukkan gambar atau tanda yang bergerak semacam film kartun dan film bisu.

Kemudian perspektif Wibawa dan Mukti memaparkan menjadi dua yakni media visual bungkam dan media visual gerak. Media visual diam misalnya: flash card, foto pilhan dan potongan gambar, gambar, ilustrasi, bingkai, film rangkai, flash card, tranparansi. Mikrofis, stereo proyektor, proyektor tak tambus pandang, mikro proyektor, dan tachitoscopes, serta bagan, gambar kartun, diagram, poster, globe, grafis dan peta. Disisi lain media visual gerak terdiri dari foto-foto proyeksi bergerak semacam film kartun, film bisu, dan lainnya.<sup>10</sup> Media visual pula sebagai penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif dimana menunjukkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas hingga yang menerima pesan dan ide bisa diperoleh oleh target. Berikut ini adalah contoh-contoh media visual:

a) Foto atau gambar

Kita sering memakai foto atau gambar sebagai alat pembelajaran yang bisa dipahami dan dinikmati ditempat manapun oleh semua orang. Faedah atau keunggulan foto atau gambar sebagai alat pembelajaran ialah bisa menangani batasan ruang dan waktu. Memberikan tampilan yang sifatnya konkrit. Foto atau gambar bisa menangani ketergantungan pandangan seseorang. Bisa memperjelas sebuah masalah, dalam bidang apa pun dan guna taraf umur berapapun. Harganya terjangkau dan gampang diperoleh serta dipakai tidak membutuhkan media khusus.

b) Sketsa

Sketsa ialah foto yang merupakan draf kasar yang mengutarakan beberapa bagian intinya saja tanpa detail. Selain itu sketsa juga bisa memikat perhatian siswa

<sup>9</sup> Pupuh *Fathurrohman*, dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, hal 67.

<sup>10</sup> Basuki *Wibawadan Farida Mukti*, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Dikti. Suryabrata, 1992) hal 27.

## 2) Media Audio

Sadiman Media audio ialah alat yang bisa dipakai guna mengutarakan pesan yang nantinya diutarakan melalui wujud lambang-lambang audit. Entah itu berwujud verbal atau berwujud non-verbal.<sup>11</sup>

Media audio adalah alat yang bisa dipakai sebagai alat pembelajaran yang terkandung pesan dalam wujud audirif yang berfungsi untuk bisa merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan keinginan yang dipunyai mahasiswa hingga nantinya terjadi sebuah proses belajar mengajar. Berikut ini contoh media yang berbasis audio:

a) Alat Perekam Magnetik (*Tape Recorder*)

Tape Recorder ialah salah satu alat yang mempunyai peranan vital dalam mengutarakan kebenaran sebuah informasi. Dengan alat ini kita bisa merekam audio, mengulanginya dan menghapusnya. Disisi lain pita rekaman, mengulanginya dan menghilangkannya. Disisi lain juga bisa disetel terus-menerus tanpa mempengaruhi volume.

## b) Radio

Alat ini bisa merangsang keterlibatan aktif dari pendengar. Siaran radio paling pas guna membimbing music dan bahasa. Justru radio juga bisa dipakai sebagai pemberi arah terkait apa yang hendak dijalankan oleh guru atau siswa pada pembelajaran.

## 3) Media Audio Visual

Alat audio visual ialah alat penghubung atau pemakaian materi dan penyerapannya dengan penglihatan dan pendengaran hingga mewujudkan keadaan yang bisa membentuk siswa mampu mendapatkan ilmu, ketrampilan, atau sikap. Berikut ini contoh alat audio visual:

## a) Video

Pesan yang diutarakan pada alat video bisa berwujud kenyataan maupun fiktif, bisa bersifat informatif, pengajaran maupun instruksional. Keunggulan pemakaian video pada pembelajaran ialah melalui media perekam video sejumlah banyak penonton bisa mendapatkan keterangan dari para ahli. Proses yang susah bisa dipersiapkan dan direkam

---

<sup>11</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003), hal 129.



sebelumnya. Menghemat waktu karena rekaman bisa diputar ulang.

b) Program Televisi

Televisi ialah alat memikat dan modern sebab merupakan bagaian dari kepentingan hidup. Televisi bisa menjadi sebuah alat pembimbingan yang memikat dalam pengutaranan pesan-pesan pembimbingan melalui audio visual dengan diikutkan unsur gerak.

4) Media Cetak

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) edisi ketiga mendefinisikan alat cetak ialah sebuah fasilitas media masa dimana dicetak dan diwujudkan secara teratur semacam majalah atau surat kabar.

Media cetak mempunyai arti sebagai semua barang yang dicetak dan dimaksudkan untuk global merupakan pengertian alat cetak perspektif Eric Barnow. Media cetak ialah semua bentuk barang cetakan semacam surat kabar, majalah atau lainna yang diwujudkan dengan fungsi menyebarkan keterangan atau informasi atau pesan kepada masyarakat umum.

Media cetak ialah sebuah alat yang statis dan mendahulukan pesan-pesan visual. Alat ini terdiri dari lembaran melalui gambar, sejumlah kata dalam tata warna dan halaman putih. Tujuan utama alat cetak ialah memberikan keterangan atau informasi.

5) Media Berupa Objek

Media objek ialah alat yang informasinya bisa diperoleh 5 indera (pendengaran, penglihatan, pemciuman, peraba, dan perasa). Misalnya yaitu kebun binatang, museum, kebun botani, tempat wisata edukasi.

**d. Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Kriteria penentuan alat hendak dikembangkan sejalan melalui tujuan yang hendak diwujudkan, keadaan dan keterbatasan yang ada melalui memikirkan daya dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) alat yang berkaitan. Elymengutarakan jika penentuan alat seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya jika alat ialah bagian dari sistem intruksional secara kesemuanya. Sebab itu, walaupun tujuan dan isinya telah didapati, beberapa faktor lain misalnyakarakter siswa, sumber, organisasi kelompok belajar, prosedur penilaiannya, strategi belajar mengajar, dan alokasi waktu hendak dipikirkan. Sebagai pendekatan praktis, beliau memberikan saran guna

memikirkan apa saja yang ada, waktu yang dibutuhkan guna memperolehnya, harganya, dan format apa yang terpenuhi selera penggunaan (contohnya guru dan siswa).

Pada kaitannya ini Dick dan Carey mengutarakan jika disamping kemiripan pada tujuan tingkah laku belajarnya, sedikitnya masih terdapat empat faktor yang harus dipikirkan pada penentuan media. Pertama ialah kesiapan sumber sekitarnya, dimana apabila alat yang berkaitan tidak ada pada sumber-sumber yang ada, maka hendaknya diciptakan sendiri. Kedua ialah apakah guna membeli atau mewujudkan sendiri terdapat biaya yang mencukupi, tenaga dan sarannya. Ketiga ialah faktor yang terkait dengan fleksibilitas, kepraktisan, dan kekuatan alat yang berkaitan dalam jangka panjang. Hal ini diartikan alat yang dipakai ditempat mana pun melalui peralatan yang terdapat disekitarnya dan kapan pun serta gampang dibawa dan dipindahkan.

Keempat ialah efektifitas dana pada jangka waktu berkelanjutan. Terdapat semacam alat yang dana pembuatannya mahal (semacam film bingkai), namun apabila dipandang kestabilan materi dan pemakaiannya yang terus-terusan dalam jangka panjang program ini bisa jadi lebih terjangkau dari alat yang dana pembuatannya murah (seperti brosur) namun setiap saat materinya berubah.<sup>12</sup> Pokok dari penentuan alat alhasil ketetapan guna menggunakan, bukan menggunakan atau mengadaptasi alat yang berkaitan.

Untuk dapat menggunakan alat pembelajaran yang bertujuan maksimal dalam meningkatkan mutu pembelajaran, maka terdapat hal-hal yang hendak dipertimbangkan guru yakni:<sup>13</sup>

- 1) Guru hendaknya mempunyai pemahaman alat pembelajaran diantaranya ragam dan faedah alat pembelajaran, kategori penentuan dan pemakaian. Alat pembelajaran, menggunakan media pembelajaran sebagai instrument mengajar dan kelanjutan pemakaian alat pada proses belajar peserta didik.
- 2) Guru ahli membentuk alat pembelajaran sederhana guna kepentingan pembelajaran, utamanya alat dua dimensi maupun tiga dimensi atau alat grafis, dan media proyeksi.

---

<sup>12</sup> Arief Sadiman, dkk., *Media Pendidikan* Cet.11, hal 85.

<sup>13</sup> Pupuh Fathurrohman, dan M. Sobry Sutikno, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, hal 59.



- 3) Guru mempunyai ilmu dan keahlian dalam menilai kemampuan penggunaan alat pada proses pembelajaran. Jika skor pemakaian alat pembelajaran tidak bisa meningkatkan mutu hasil pembelajaran, harusnya guru tidak menggunakannya dan menentukan metode lain dari metode yang telah digunakan.

Penentuan alat pembelajaran sebaiknya bukan terlepas dari konteksnya jika alat ialah bagaian dari sistem intruksional secara kesemuanya. Untuk itu, terdapat hal-hal yang mengakibatkan pada penentuan alat pembelajaran diantaranya: karakter siswa, alokai waktu, sumber belajar, strategi belajar, dan prosedur skor yang di jalankan. Hendaknya memikirkan beberapa faktor tersebut dapat menjadi pemakaian alat pembelajarna menjadi kurang maksimal guna meningkatkan mutu hasil belajar siswa.

Berikut ini ialah kategori yang hendak dipertimbangkan pada pemilihan alat pembelajaran, yaitu:<sup>14</sup>

- 1) Kecermatan melalui tujuan pembimbingan, maknanya jika alat pembimbingan ditentukan dengan pokok tujuan pembimbingan yang sudah dipilih. Seperti itu alat yang dipakai hendaknya menyokong terwujudnya tujuan pembimbingan.
- 2) Bantuan terhadap isi bahan materi. Harus diingat jika bahan materi bersifat kenyataan, konsep, generalisasi, dan prinsip saling dibutuhkan dukungan alat supaya lebih gampang dipelajari siswa. Oleh sebab itu alat pembimbingan yang dibentuk guru haruslah mampu memberikan pemaparan yang konkrit kepada siswa dan beracuan beberapa konsep tersebut.
- 3) Ketidaksulitanmendapatkan alat, maknanya jika alat yang dipakai pada pembimbingan gampang didapatkan, ataupun gampang dibentuk oleh guru. Yang hendaknya menjadi pertimbangan ialah berhubungan mengenai tenaga, waktu, dan biaya guna mendapatkannya ataupun menwujudkannya.
- 4) Kecakapan guru pada pemakaiannya, artinya apa saja alat yang dipakai guru dalam memaparkan materi, guru harus mampu memakaiannya secara ahli. Sebaik apa saja alat yang dipakai, namun jika guru tidak dapat

---

<sup>14</sup>H. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2012), hal 173.

mengungkannya maka pesan yang ingin diutarakan tidak akan sampai pada siswa secara maksimal

- 5) Adanya waktu guna memakainya. Pemakaian alat pembimbingan disamakan dengan porsi waktu yang ada selesai hanya untuk mempersiapkan alat pembimbingan oleh guru, alhasil pengutaraan materi justru dikesampingkan.
- 6) Sejalan denga tingkat berpikir sisiwa. Taraf perkembangan berpikir siswa ialah salah satu faktor yang hendaknya dipertimbangkan ketika memilih alat pembimbingan. Tujuannya ialah supaya arti yang tercakup pada alat pembimbingan bisa diterima dengan baik oleh siswa.

#### e. Langkah-langkah Menyusun Media Pembelajaran

Pada buku “*Instructional Media and The New Technologies of Instructions*” yang disusun oleh Heinich, Molenda, dan Russel pada tahun 1982 mengurutkan sebuah model prosedural yang diistilahkan akronim “ASSURE”. Corak yang disingkat dengan ASSURE tersebut menaungi 6 tahap pada perencanaan sistematis guna pemakaian alat, yakni: *Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify Or Design Materials, Utilize Materials, Require Learner Response, Evaluate*.<sup>15</sup> Corak ASSURE ini ditujukan guna menjamin pemakaian alat pembelajaran yang ampuh.

- 1) *Analyze Learner Characteristics* yaitu mengenali kepentingan dan karakter siswa. Sebuah perencanaan alat dilandaskan atas kepentingan (*need*), Salah satu petunjuk terdapatnya kepentingan yakni daya, keahlian dan perilaku siswa yang kita harapkan supaya bisa dikuasai siswa.
- 2) *State Objectives* atau pembuatan tujuan alat pembimbingan hendaknya dibentuk sedemikian alhasil akan menolong dan menggampangkan siswa guna mewujudkan tujuan pembimbingan.
- 3) *Select, Modify Or Design Materials* yakni menentukan, memindahkan dan mendesain alat pembimbingan yang sesuai untuk aktivitas pembimbingan. Umumnya akan terdiri dari salah satu tiga peluang yakni menentukan alat

---

<sup>15</sup> Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, No.8 (2011) Hal 23.

pembimbingan yang ada, memindahkan alat yang telah ada, serta mendesain pembentukan alat yang baru.

- 4) *Utilize Materials* adalah pendesainan materi berhubungan dengan kadar isi materi yang hendak diberikan. sebuah program alat di dalamnya hendaknya berisi materi yang harus dikuasai siswa.
- 5) *Require Learner Response* yakni penyertaan siswa saat kondisi belajar ialah cara untuk memberikan peluang bagi siswa menjawab dan terlibat pada pembimbingan. Oleh sebab itu siswa hendaknya disertakan seoptimal mungkin pada penggunaan alat.
- 6) Penilaian (*Evaluate*) bertujuan guna menilai alat pembimbingan yang nantinya dipakai dikelas, guna memandang prosedur pemakaian alat, guna memverifikasi apakah tujuan pemakaian alat tersebut terwujud atau tidak, menilai daya guru memakai alat, memeberikan keterangan guna kebutuhan administrasi, dan guna memperbaiki alat tersebut.<sup>16</sup>

## 2. Media Poster

### a. Pengertian Poster

Poster perspektif bahasa ialah plakat yang ditempel di tempat global (berupa pengumuman dan iklan). Di sisi lain perspektif istilah diartikan sebagai integrasi visual dari desain yang kuat, melalui warna dan pesan dengan tujuan memperoleh perhatian orang yang melaluinya namun cukup lama menanamkan ide yang diingat di pikirannya.<sup>17</sup>

Menurut Nana Sudjana Poster ialah alat yang dipakai guna menyampaikan keterangan, masukan atau gagasan tertentu, hingga bisa merangsang kemauan yang memandangnya guna menjalankan isi poster tersebut.<sup>18</sup> Contohnya, poster mengenai kebersihan, keluarga berencana dan lainnya.

Arti poster perspektif Dina Indriyana ialah sajian integrasi visual yang mencolok, memikat dan jelas dengan arti guna memikat perhatian. Artinya sebuah foto dengan warna yang memikat yang dipakai guru sebagai alat guna

---

<sup>16</sup> Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, No.8 (2011) Hal 24.

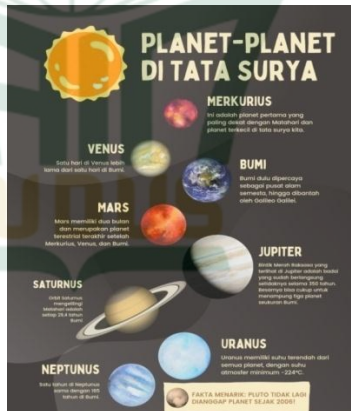
<sup>17</sup> Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet.8, hal 51.

<sup>18</sup> Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar- Ruzz Media, 2013), hal 162.

memaparkan materi pembelajaran hingga bisa memikat perhatian siswa dan gampang mempelajarinya.<sup>19</sup> Poster mempunyai daya guna oleh seseorang yang memandangnya sebab poster lebih mendahulukan daya pesan, visual dan warna.

Hal ini sejalan dengan pemikiran Nana Sudjana jika poster merupakan alat yang kuat warna, pesan dan arti guna memperoleh perhatian seseorang yang melaluinya, namun cukup lama bisa diingat dalam pikirannya.<sup>20</sup> Poster bisa berwujud foto yang mempunyai warna yang memikat hingga bisa memperoleh perhatian seseorang dengan menanamkan arti spesifik yang hendak diutarakan pembuat poster, sejalan dengan tujuan dari arti poster tersebut.

Beracuan beberapa pendapat diatas penulis hendaknya meringkas jika poster ialah obyek foto pada kadar besar sebagai alat pembimbingan yang diberi warna yang menonjol serta arti yang terdapat di dalamnya hingga siswa yang menontonnya gampang mengingatnya. Poster yang dibentuk guna pendidikan pada tonggaknya ialah ide yang dibuat pada wujud gambar obyek foto yang disederhanakan dan dibentuk melalui ukuran besar. Berikut contoh poster yang digunakan untuk pendidikan.



Gambar 2.1

(Contoh Poster Pendidikan)

Poster ialah salah satu alat ilustratif yang paling kelihatan dayanya sebagai alat pengutaraan pesan. Media

<sup>19</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Perss. 2011), hal 62.

<sup>20</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, hal. 51

grafis ialah alat visual yang memaparkan kenyataan, gagasan dan ide dengan kata-kata, beberapa angka, simbol-simbol, kalimat, atau foto. Alat ini bertujuan mendistribusikan pesan dari pembuat pesan kepada penerima pesan, memikat perhatian, memperjelas pemaparan gagasan, menggambarkan kenyataan yang tangkas dihilangkan alhasil gampang dipikirkan apabila digambarkan secara grafis atau proses visualisasi, sederhana serta gampang pembentukannya. Alat grafis mendahulukan indra penglihatan melalui pemaparan pesan simbol komunikasi visual dari simbol pesan yang harus dimengerti.

#### b. Jenis-jenis Poster

Poster dibentuk guna mendistribusikan pesan atau keterangan, maka poster menjadi elemen pada desain komunikasi visual. Macam-macam poster antara lain:<sup>21</sup>

- 1) Poster Propaganda.  
Poster jenis ini mempunyai fungsi guna mengembalikan semangat pembaca atas pengupayaan seseorang ketika menjalankan hal yang berfaedah bagi kehidupan.
- 2) Poster Kampanye.  
Poster jenis ini dipakai sebagai media guna memburu empati dari calon khalifah saat pemilihan global.
- 3) Poster Kegiatan.  
Ialah posteryangdibentuk guna menginformasikan orang lain terkait sebuah aktivitas.
- 4) Poster Film Industri.  
Ialah poster yang dibentuk guna mempublikasikan sebuah film.
- 5) Poster *Affirmation*.  
Fungsi dari poster ini ialah guna memotivasi seseorang melalui beberapa kata yang tercatat.
- 6) Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah.  
Ialah jenis poster yang lazimnya dipakai dibidang akademis guna mempublikasikan aktivitas keilmuan yang akan dijalankan.
- 7) Poster Pendidikan.  
Ialah posteryang berisi mengenai pendidikan semacam untuk tujuan pendidikan ataupun yang lainnya.

---

<sup>21</sup>NanangGandaPrawira,EndayTarjo,*BelajardanPembelajaranSeniRupa*,(Bandung : Satu Nusa 2018), hal 280.



- 8) Poster Layanan Masyarakat.  
Ialah poster yang berisi keterangan sekitar jasa pemerintah untuk masyarakat setempat.
- 9) Poster Komersial.  
Merupakan poster yang di dalamnya terdapat rayuan dan keterangan mengenai barang atau jasa yang ditawarkan
- 10) Poster Karya Seni.  
Ialah poster ekspresi dari desain grafis yang diwujudkan melalui maksud “seni untuk seni”.

**c. Prinsip-Prinsip Media Poster**

Prosedur komunikasi terdapat pendistribusian pesan dari seseorang untuk orang lain dengan tujuan guna mendapatkan arti. Kejadian itu turut mempengaruhi kemampuan komunikasi. Minim sekali manusia (termasuk guru) mendistribusikan pesan atau bercakap langsung ke tujuan yang hendak diwujudkan.<sup>22</sup>Guna menyingkir komunikasi yang bukan cakap, pada prosedur pembimbingan harusnya guru mempelajari simbol (bahasa) verbal dan menolong siswa dalam mempelajari kata verbal melalui metode mengarahkan simbol nonverbal termasuk alat poster.

Terdapat prinsip-prinsip dalam menggunakan media poster, antara lain:

- 1) Dibuat sehingga poster seakan-akan berujar.
- 2) Mempertunjukkan bidang artistik, sederhana dan memperhatikan paduan warna yang tepat sejalan dengan topik yang dipilih.
- 3) Kalimat yang dipakai, hendaknya menggunakan bahasa yang sederhana, familiar, dan hangat.
- 4) Ukuran Poster disamakan dengan keadaan tempat dan pesan yang hendak disampaikan.
- 5) Dapat mempengaruhi dan memotivasi perilaku yang memandangnya.
- 6) Dapat dibentuk di kertas, kain, seng, kayu, triplek dan bahan lainnya.
- 7) Penempatan bisa diluar dan dalam kelas, koran, majalah ataupun lainnya.

**d. Poster Digital**

Desain Grafis Indonesia (DGI) mengartikan poster sebagai hasil karya desain grafis yang terdapat foto dan huruf

---

<sup>22</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta Selatan: Referensi GP Press Group, 2013), hal 84-85.

yang diimplementasikan pada alat cetak dengan tujuan menyampaikan keterangan. Maksudnya yaitu memikat perhatian terhadap keterangan yang terdapat pada sebuah poster.

Disisi lain poster digital ialah karya desain grafis yang terdapat foto dan huruf yang dibentuk melalui komputer atau dibentuk dengan manual kemudian discan atau difoto supaya berbentuk digital. Fungsinya ialah mempercepat, dan mengurangi dana pencetakan. Apabila poster cetak memikirkan ukuran dan kualitas foto. Keunggulan lain ialah dapat disimpan dan dibagikan hasilnya melalui media sosial dan alat teknologi lainnya.

Tujuan utama poster ialah menyampaikan pesan kepada pembaca yang menjalankan mobilitas. Bentuk teks sebuah poster tercakup dari tema, foto, dan pesan yang hendak diutarakan. Disisi lain darisegi Bahasa sebuah poster lazimnya memakai kalimat ajakan dan pada wujud kalimat sederhana.

Pada masa sekarang, poster tidak hanya berwujud cetak namun juga berbentuk pada media digital. Pemakaian media digital di dunia maya tidaklah hal yang baru lagi, banyak produsen industry kreatif memakai media digital guna menerangkan objek secara nyata. Poster digital yang interaktif tidak banyak berbeda dengan struktur poster pada lazimnya. Akan tetapi, poster digital lebih memikat dan bisa gampang diterima.

Desain poster digital lazimnya diwujudkan memakai program grafis pada komputer dan atau dibentuk manual lalu discan atau dengan difoto digital supaya berbentuk digital. Fungsi digitalisasi tersebut ialah guna mempercepat, menggampangkan, dan memangkas dana yang dikeluarkan untuk pencetakan.

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Media Poster**

Sebuah media pembelajaran tentunya mempunyai keunggulan dan kelemahan masing-masing. Begitu juga media poster yang pada dasarnya dikategorikan sebagai media pembimbingan secara visual. Alat pembimbingan ini mempunyai beberapa keunggulan pada pemakaiannya. Hamalik berpendapat jika alat visual memiliki beberapa keunggulan dibandingkan alat grafis lainnya. Keunggulan itu yakni mempunyai sifat konkret, menangani ruang dan waktu, memaparkan sebuah masalah, murah dan gampang,

meminimalis keterbatasan penglihatan mata.<sup>23</sup>Berkarakter konkret ialah foto yang dipertunjukkan pada alat visual bisa dipakai oleh siswa dengan jelas dan fakta yang memperlihatkan materi atau pesan diutarakan. Menangani ruang dan masa yang bisa diminimalkan pemakaiannya guna memperlihatkan objek sebenarnya yang berada jauh dari tempat sekolah.

Media visual bisa memaparkan sebuah masalah pada materi pembimbingan, membolehkan sebuah masalah atau kejadian dipelajari dalam waktu yang sama. Alat visual ini bisa diwujudkan individual melalui dana yang murah bahkan bisa menggunakan barang bekas yang bisa didaur ulang dan gampang pemakaiannya. Meminimalkan ketergantungan pandangan mata artinya guna menjelaskan obyek spesifik yang sulit digambarkan secara nyata untuk itu bisa dipakai berwujud gambar.

Keunggulan alat pembimbingan secara visual perspektif Wati ialah alat visual menolong memajukan kemampuan terwujudnya tujuan pembelajaran melalui bahan visual, alat visual melajukan proses pembimbingan alhasil siswa bisa gampang dan tangkas menerima materi pembimbingan, alat visual mewujudkan terdapatnya ikatan siswa dengan lingkungan setempat, memajukan pemahaman dan memperkuat pikiran, sebab bentuk visual lebih memikat dibandingkan bentuk verbal, juga menolong melewati minimnya pengalaman yang dipunyai siswa.<sup>24</sup>

Perspektif Arsyad keunggulan dari alat visual yakni kuat, telaah lebih jauh, memenuhi pengalaman pokok siswa, menumbuhkan kemauan dan minat baru, menyelesaikan masalah minimnya pengalaman yang dipunyai siswa.<sup>25</sup>Kuat diartikan alat bisa dipakai terusmenerus melalui penyimpanan dan pemakaian yang lama. Kajian lebih jauh diartikan bisa membentuk siswa mempelajari isi keterangan melalui telaah yang mendalam serta bisa membentuk siswa berfikir lebih kritis mengenai keterangan yang diutarakan.

---

<sup>23</sup>Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya Bakti 1994). Hal 63-64

<sup>24</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena: Yogyakarta 2016) Hal 43

<sup>25</sup>Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2011) Hal 49-50

Perspektif dari ahliahli tersebut bisa diringkas jika keunggulan alat pembimbingan secara visual yakni alat gampang pewujudannya dan gampang ketika dipakai, alat visual gampang disimpandan kuat, mieminimalisir observasi penglihatan terhadap objek yang fakta, menolong menangani minimnya pengalaman yang dipunyai siswa, memajukan pemahaman dan kekuatan daya ingat.

Keunggulan alat pembelajaran berbasis visual tidak terurai dari kelemahan yang dipunyai alat secara visual itu, sebab tiap jenis alat pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan sejalan dengan macamnya untuk kebutuhan tertentu.

Menurut Wati kelemahan alat pembimbingan secara visual yakni alat visual sekali-kali kurang praktis dna membutuhkan masa pembentukan yang lama, alat visual bukan menyertakan oleh audio, alhasil membutuhkan bahan pembentukan dan desain alat yang bagus dan praktis, supaya alat visual bida tahan jangka waktu yang lama, hingga proses pembentukannya cukup sulit, apabila terjadi kecacatan pada alat tersebut mengakibatkan sulit direnovasi.<sup>26</sup> Barangkali merubuhkan dan membentuk sejak dari pertama alat itu.

Hamalik mengemukakan jika media visual mempunyai beberapa kelemahan ditandingi macam media yang lain. Kelemahan itu ialah menegaskan tanggapan visual saja, kadarnya sangat minim guna dipakai pada golongan belajar siswa, dan bila benda/objek yang dipertontonkan bersifat menyeluruh, alat itu akan menjadi tidak cakap.<sup>27</sup> hal tersebutlah yang membuat media visual harus direncanakan dengan sangat matang untuk meminimalisir kekurangannya.

Menurut Arsyad kelemahan alat pembelajaran secara visual yakni dana yang dikeluarkan cukup mahal, tidak terdapatnya audio, visual yang mini,, kurang praktis dan lamban pemakaiannya, srta tidak terus sejalan dengan kepentingan dan tujuan belajar yang diinginkan hingga diperlukan pembuatan secara spesifik.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena: Yokyakarta 2016) Hal 45

<sup>27</sup>Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya Bakti 1994). Hal 63-64

<sup>28</sup>Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2011) Hal 49-50

Kelemahan ini tidak menjadi patokan untuk segala alat pembelajaran secara visual, bergantung pada lingkungan setempat saat memakai alat tersebut. Terdapatnya kelemahan ini membuat guru lebih kreatif ketika merancang cara supaya kelemahan ini tidak menjadi problem ketika proses pembimbingan terjadi. Akan tetapi keunggulannya dapat digunakan untuk menolong proses pembimbingan.

Poster merupakan salah satu alat pembelajaran visual. Alat pembimbingan melalui poster bisa diutarakan baik apabila terpenuhi kategori yang terdiri dari: komposisi yang baik, gampang dipandang (*visibility*), *readability* (taraf keterbacaan), dan gampang dipahami (*legibility*). Poster pula mempunyai keunggulan yakni harganya murah. Pada alat poster menggambarkan pesan, keterangan atau konsep yang hendak diutarakan kepada siswa.

Poster menampilkan gambar dengan foto yang menyerupai faktanya dari sebuah objek atau keadaan. Kelemahannya ialah alat ini statis, dibutuhkan keterampilan bahasa dan gambar ketika membentuk poster, membutuhkan waktu yang lama, bisa mengakibatkan salah penafsiran, serta macam bahan yang dipakai gampang sobek, demikian hambatan operasinya besar, hingga keterangan yang diterima tidak utuh.<sup>29</sup>

### 3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

#### a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Mustakim (1994:2) guna mempelajari arti bahasa, kita menelaah dari dua sisi, yakni sisi teknis dan sisi praktis. Melalui teknis bahasa ialah setelan ungkapan yang berarti, yang dihasilkan dari media bicara seseorang. Arti melalui praktis, bahasa ialah alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berwujud lambang, sistem, dan suara yang memiliki arti, yang diciptakan dari media bercakap manusia. Pelajaran bahasa menjadi mata pelajaran wajib pada kurikulum tingkat dasar maupun menengah. Sejalan pada isi Undang-Undang Dasar mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37.

“Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: a. pendidikan agama; b. pendidikan kewarganegaraan; c. bahasa; d. matematika; e. ilmu

---

<sup>29</sup> Ajo Dian Yusandika, Istihana, Erni Susilawati, “*Pengembangan Media Poster sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya pada Siswa SMP Kelas VII*”. *Journal of Science and Mathematics Education*, Vol. 1, No. 3 (2018), hal 190.



pengetahuan alam; f. ilmu pengetahuan sosial; g. seni dan budaya; h. pendidikan jasmani dan olahraga; i. keterampilan/kejuruan; dan j. muatan lokal.”<sup>30</sup>

Perspektif Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 mengenai Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diinginkan.<sup>31</sup>

- 1) “Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri.”
- 2) “Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar.”
- 3) “Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya.”
- 4) “Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah.”
- 5) “Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia.”

Pengajaran Bahasa Indonesia ditujukan guna memajukan daya siswa ketika bercakap memakai Bahasa Indonesia secara baik dan benar yang terdiri dari empat keahlian yakni: menyimak, bercakap, membaca, dan keahlian mencatat. Semua macam keahlian ini saling berhubungan dengan yang lainnya. Proses pengajaran, yakni porses jalinan yang dijalankan antar guru dengan siswa melalui mewujudkan pengalaman. Pengalaman inilah yang mewujudkan perubahan tiap karakter siswa ke arah yang lebih baik. Karakter seseorang pada pengajaran akan berpijak terhadap wujud afektif, dan kognitif serta psikomotorik.

Pembimbingan yang dijalankan siswa hendaknya memakai kreativitas guna meningkatkan kemampuan diri tiap-tiap siswa. Pada pembimbingan guru menjalankan siswa bisa bersosialisasi dengan teman suapya pembimbingan bisa berjalan lancar dan tepat.

---

<sup>30</sup> UU RI No. 20 th. 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

<sup>31</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 B, hal 317

Pembimbingan Bahasa bertujuan guna memajukan daya belajar ketika bercakap secara lisan ataupun tulisan.<sup>32</sup> Hal tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 jika kapabilitas belajar Bahasa Indonesia ditunjukkan kedalam empat sudut pandang yakni membaca, bercakap, menyimak dan mencatat.

Kemajuan siswa berutumbu potensi dri tiap siswa. Oleh sebab itu, siswa hendaknya belajar dengan betul-betul supaya pembimbingan bisa sejalan kapabilitas pokok. Pembimbingan ialah proses jalinan siswa dengan guru dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar.<sup>33</sup> Pembimbingan ialah dorongan yang diberikan guru supaya terjasi proses pendapatan ilmu dan pengetahuan, menguasai kemampuan dan karakter, pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa.

Pembimbingan Bahasa Indonesia bisa dimaknai sebagai pembimbingan guna memajukan daya siswa ketika bercakap dengan lisan ataupun cataatan.<sup>34</sup> Oleh sebab itu mempelajari Bahasa pada kenyataannya ialah belajar bercakap. Pembelajaran ditujukan guna memajukan daya pembimbingan pada berkomunikasi lisan ataupun catatan.

Beracuan pemaparan tersebut, bisa diambil ringkas jika pengajaran Bahasa Indonesia terdapat perspektif menyimak, bercakap, membaca, dan mencatat. Hasil dari pembimingan yakni aktivitas yang mendahulukan kecakapan pada tiap-tiap siswa. Aktivitas pengajaran siswa dipaksa untuk aktif, inovatid, dan kreatif hingga pembimbingan bisa dipelajari dengan gampang. Oleh sebab itu, pengajaran Bahasa Indonesia bukan hanya memajukan keahlian berbahasa namun juga guna memajukan daya berpikir, bernalar, dan menambah ilmu.

#### **b. Fungsi Bahasa Indonesia**

PengajaranBahasaIndonesiadiSDbisa memberikan daya pokok berbahasa yang dibutuhkan guna meneruskan pendidikan ditingkat selanjutnya ataupun guna menyerap ilmu yang dipahami melalui bahasa itu. Disisi lain pengajaran Bahasa Indonesia juga bisa mewujudkan

---

<sup>32</sup> Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Garudawacana,2016), hal.5.

<sup>33</sup>Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum2013), Edisi Pertama*, (Jakarta: Prenada Media Group,2015),hal 1.

<sup>34</sup>Slamet, *Pembelajaran Sastra dan Bahasa Indonesia diKelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*,(Surakarta:UNSPress,2017),hal 68.

perbuatan berbahasa yang positif serta memberikan pook guna meresapi dan menghormati sastra Indonesia.

Tujuan Pengajaran Bahasa Indonesia di tafar SD ialah sebagai tempat guna memajukan daya siswa pada pemakaian Bahasa sejalan dengan tujuan Bahasa tersebut, utamanya sebagai instrumen bercakap.<sup>35</sup> Dalam pengajaran Bahasa Indonesia hendak dipertimbangkan pemeliharaan dan peningkatan beberapa nilai agung bangsa, serta penegakan persatuan nasional.

### c. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia

Kurniawan menjelaskan jika ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari bagian daya bercakap dan daya bersastra yang terdiri perspektif berikut:<sup>36</sup>

- 1) Mendengarkan, misalnya mendengarkan radio, berita, pengumuman, lagu, kaset, dan lainnya.
- 2) Bercakap, misalnya mengutarakan ide dan perasaan, mengutarakan sambutan, pesan, menceritakan teman, mengapresiasi hasil sastra, dan lainnya yang sejenis.
- 3) Membaca, misalnya membaca kata, huruf, kalimat, dan lainnya yang semacamnya.
- 4) Menulis atau mencatat, misalnya mencatat karangan puisi, menulis karangan naratif, dan sebagainya.

Beracuan ruang lingkup tersebut, maka pengajaran Bahasa Indonesia menuju kepada pengembangan daya bercakap, sebab keempat keahlian berbahasan itu saling berhubungan dan mempunyai tugas vital dalam bercakap secara lisan maupun catatan.

## 4. Karakter Gemar Membaca

### a. Pengertian Karakter Gemar Membaca

Karakter atau watak secara etimologis bersumber dari bahasa Latin *kharakter* atau dari bahasa Yunani *kharassein* yang bermakna *to mark* (memberi tanda), atau bahasa Prancis *carakter*, yang memiliki makna membentuk jauh. Disisi lain pada bahasa Inggris *character*, memiliki makna huruf, karakter, sifat, peran, dan karakter. Karakter pun mempunyai makna *a distinctive differenting mark* (tanda yang membedakan

---

<sup>35</sup> Esti Ismawati, dkk., *Belajar Bahasadi Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), hal 13.

<sup>36</sup> Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013), Edis iPertama*, hal 82.

seseorang dengan orang lain).<sup>37</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia memaknai karakter sebagai tabiat, akhlak, budi pekerti, karakter, kejiwaan dan sifat-sifat yang menjadi pembeda orang satu dengan orang yang lain.<sup>38</sup> Secara terminologis, beberapa ahli mengartikan karakter dengan sebutan yang beragam. Simon Philips mengartikan karakter sebagai segerombolan tata nilai yang menuju pada sebuah sistem yang melandasi sebuah pemikiran, sikap dan perbuatan yang ditunjukkan.<sup>39</sup>

Ki Hajar Dewantara juga memaknai karakter sama dengan karakter. Karakter atau karakter itu ada sebab pertumbuhan pertama yang sudah dipengaruhi oleh pengajaran.<sup>40</sup> Jadi, perkembangan karakter seseorang bertumpu pada kemampuan awalnya dan pengaruh pendidikan yang terjadi dikemudian hari, hingga menjadi karakter yang pasti pada diri seseorang itu.

Pengetahuan karakter perspektif Abourjillie ialah usaha jera menolong orang lain mempelajari, memperhatikan, dan beraksi atas beberapa nilai dasar secara etika.<sup>41</sup> Pendidikan karakter ialah wujud aktivitas seseorang yang berisi sebuah perbuatan yang membimbing ditujukan untuk generasi selanjutnya. Fungsi pendidikan karakter ialah guna mewujudkan penuntasan diri individu secara berkelanjutan dan mengajari keahlian diri untuk menuju kejalan hidup yang lebih baik.

Selain definisi tersebut karakter pula mempunyai makna sebagai akhlak atau kepribadian. Kepribadian ialah ciri khas, ciri atau karakteristik pada diri manusia. Karakter bisa dibentuk dengan lingkungan, seperti lingkungan keluarga saat kecil ataupun bawaan dari lahir. Terdapat pula pendapat jika

---

<sup>37</sup> Aas Siti Sholichah, *Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an*, (Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 7, No. 1, 2018) hal 27-28.

<sup>38</sup> Amirullah Syarbini, *Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga: Studi Tentang Model Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, Cet. 1, 2016) hal 27-28.

<sup>39</sup> Musrifah, *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam*, (STAI Brebes, Jurnal Edukasia Islamika, Vol. 1 No. 1. 2016) hal 122-124.

<sup>40</sup> Fatchul Mu'in, *Pendidikan Karakter: Kontruksi Teoritik & Praktik*, (Jogjakarta, Ar-Ruzz Media, Cet. IV, 2014). Hal 160.

<sup>41</sup> Abourjillie, *Character Education Informational: Handbook & Guide I*, (North Carolina: Education Department of Public Instruction Middle Grades Division, 2006), hal 7.

karakter baik dan buruk manusia sungguh bawaan dari lahir, begitupula sebaliknya. Namun pandangan tersebut memang salah. Apabila pandangan itu benar, maka pendidikan karakter tidak ada fungsinya sebab tidak dapat merubah karakter seseorang. Bisa diringkas jika karakter itu sama dengan akhlak, etika dan moral.<sup>42</sup> Demikian pada sudut pandang Islam akhlak mulia ialah suatu hasil dari proses implementasi syariat (ibadah dan muamalah) yang dilandasi oleh keadaan akidah yang kuat dan berlandaskan Al-Qur'an dan Hadist.

Beracuan pada pandangan-pandangan tersebut bisa diambil kesimpulan jika karakter ialah sikap, ciri khas, karakteristik, sikap, atau kewajaran dari manusia yang sudah ada pada diri manusia itu, hingga manusia menajlankan perbuatan secara spontan tanpa berfikir lagi atau memikirkannya lebih dulu.

Gemar perspektif *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ialah senangsekali yang bermakna sangat menyukai suatu hal.<sup>43</sup> Membaca dimaknai sebagai aktivitas membentuk arti, memakai keterangan dari bacaan secara langsung pada kehidupan, dan mengaitkan informasi dari teks dengan pengalaman pembaca.<sup>44</sup> Secara sempit membaca bisa diartikan aktivitas membaca dibatasi pada proses mengartikan bahasa tulis, yakni kalimat, kata, dan paragraf yang terkandung pesan penulis yang hendaknya “ditangkap” pembaca. Apabila pembaca sudah memahami arti pesan penulis, pembaca sudah dianggap lolos. Sedangkan secara luas membaca dianggap sebagai aktivitas mengolah gagasan, artinya bacaan bukan hanya terkandung pesan penulis, namun pesan itu hendak diolah lagi.<sup>45</sup> Dengan aktivitas berpikir kritis dan kreatif, pembaca menafsirkan arti bacaan yang lebih dalam.

Pendidikan karakter gemar membaca ialah aktivitas meningkatkan semangat membaca pada siswa. Di sisi lain pendidikan karakter suka membaca adalah pendidikan yang menegaskan pada kesadaran guna menjalankan kegiatan

---

<sup>42</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Arti Karakter", Digital

<sup>43</sup> Alfian Handina Nugroho dan RatnaPuspitasari, *Implementasi Gemar Membaca Melalui Program Pojok Baca Dalam Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Sumber*, (Cirebon: IAIN Syekh Nurjati, 2016), Jurnal Edukosos, vol. V no. 2, hal 189.

<sup>44</sup> Yunus Abidin, dkk, *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal 165.

<sup>45</sup> Nurhadi, *Teknik Membaca*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal 2-3.



membaca untuk menemukan keterangan dari segala sumber.<sup>46</sup> Membaca itu sangat penting, karena kita hidup di zaman reformasi yang membutuhkan pengetahuan yang luas. Pendidikan karakter merupakan suatu proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan seseorang tersebut.

Gemar membaca ialah perbuatan yang memperlihatkan kesukaannya pada buku dan ilmu. Siswa hendaknya mempunyai karakter ini supaya dapat memperoleh banyak pengetahuan.<sup>47</sup> Selain itu, suka membaca ialah hobi meluangkan waktu guna membaca semua bacaan yang memberikan budi pekerti untuk dirinya. Pendidik bisa menggabungkan nilai karakter ini seluruh aktivitas pada pembimbingan dan mengkaitkannya dengan topik yang ada. Pendidik pada hal ini bisa menyajikan beberapa artikel yang bisa dibaca oleh peserta didiknya.

Rencana implemenstasi karakter gemar membaca bertujuan supaya penduduk Indonesia bisa menjadi penduduk yang mempunyai kesukaan atau hobi membaca. Untuk itu, dibutuhkan sebuah indikator guna bisa diketahuinya kesuksesannya. Suka membaca di sekolah bisa diutarakan sukses jika terpenuhinya beberapa indikator. Diantaranya ialah pemakaian perustakaan sebagai awal mula belajar siswa.

Menurut Rosidi pada buku Isa Cahyani memaparkan jika hobi membaca ialah sebuah aktivitas yang hendak ditumbuhkan, dirawat, dibina, dan didikan sebab kegemaran ini bukan tumbuh secara implusif.<sup>48</sup> Guna memajukan budaya membaca digolongan siswa pada proses pembimbingan menulis perlu terdapat usaha jalinan pembimbingan (kolaboratif) yang dapat memberi rangsangan, ambisi, dan niat guna membuat pengkajian beberapa topik bacaan baru yang berhubungan dengan tema ilmu pengetahuan, seni, teknologi maupun pembacaan terhadap beberapa tulisan orang lain yang diumumkan.

---

<sup>46</sup> Dharma Kesuma, dkk., Pendidikan Karakter; Kajian Teori dan Praktik di Sekolah, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal 5.

<sup>47</sup> Abna Hidayah, *Desain Kurikulum Pendidikan Karakter*, Cet.Ke-1, (Jakarta: Kencana, 2016), hal 176.

<sup>48</sup> Isah Cahyani, *Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), hal 16-17.

Hobi membaca ialah kegiatan yang kukuh apabila membacanya lebih terstruktur melalui pemakaian metode yang lebih ampuh dan tepat. Hobi ini ialah kegiatan ikhlas sebab perilaku membaca semakin menjadi sebuah kepentingan individu. Kegiatan membaca diutarakan langsung apabila seseorang mempunyai hobi membaca dengan endirinya terpengaruhi guna membaca pada kondisi dan keadaan semacam masa, lokasi dan ragam bacaan terpenhi. Guna menilai indikator budaya membaca seseorang bisa dipandang dari frekuaensi, ragam bacaan, daya serap, waktu, serta metode mendapatkannya.<sup>49</sup> Siswa yang secara terus-menerus menggunakan waktu yang dimiliki untuk membaca maka jelaslah budaya membacanya.

Pendidikan karakter tersebut terdapat beberapa macam nilai, yakni salah satunya gemar membaca. gemar membaca ialah hobi menyajikan waktu guna membaca semua bacaan yang bisa memberikan budi pekerti untuk dirinya. Pendidikan karakter suka membaca adalah pendidikan yang menegaskan pada pemahaman guna menemukan keterangan dari semua sumber yang akan menyatu pada siswa. Jadi bisa diringkas jika pendidikan karakter gemar membaca ialah sebuah upaya guna memajukan semangat, kesukaan membaca yang menyatu pada diri siswa terhadap sebuah bacaan yang dijadikan fasilitas untuk mendapatkan seluruh keterangan dan pengetahuan.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Pentingnya penelitian ialah menangkap kedudukan penelitian yang ingin dilakukan dari penelitain yang telah ada. Hal tersebut berfungsi guna menghindari peniruan penelitian. Beberapa hal yang akan dibuktikan pada sub bab ini merupakan selisih dan kemiripan bahasan dengan penelitian yang telah ada mulai dari segi fokus, pendekatan, perseptif, dan keluasaan. Untuk itu peneliti memparkan contoh penelitian yang telah ada yakni:

- 1. Penelitian** Dewi Hamidah Peran Media Poster Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di SDN 1 Karang Balong Ponorogo IAIN Ponorogo 2019. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini ialah (1) Pembelajaran tematik melaui pemakaian alat poster pada memjukan motivsi belajar peserta didik SD Negeri 1 Karang,

---

<sup>49</sup> Isah Cahyani, *Bahasa Indonesia*, hal. 18.

Balong, Ponorogo dijalankan melalui metode diskusi kelompok, perorangan, dan demonstrasi guru. (2) Bantuan alat Poster pada pembelajaran tematik terhadap penumbuhan motivasi belajar peserta didik SD Negeri 1 Karang, Balong, Ponorogo, yakni motivasi belajar siswa bertumbuh sejak mengikuti proses pembimbingan. Hal tersebut dinyatakan dengan siswa semangat, konsentrasi, antusias, dan tidak gampang jenuh saat menjalani proses pembimbingan..

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang nantinya dijalankan ialah kemiripan mengkaji mengenai alat poster dan juga keduanya memakai pendekatan kualitatif pada penelitiannya. Penelitian yang dilakukan Dewi Hamidah membahas mengenai fungsi alat poster pada menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini akan mengkaji mengenai alat poster pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan karakter gemar membaca.<sup>50</sup>

2. **Penelitian** Megawati “Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok)” dalam jurnal *Getsempena English Education Journal* (GEEJ) Vol.4 No.2 November 2017 STKIP Kusumanegara. Penelitian ini membuktikan bahwa pemakaian alat pembimbingan poster bisa menumbuhkan daya siswa pada pemakaian bahasa asing semacam membaca, bertanya jawab sederhana memakai Bahasa Inggris, menulis, dan mendengarkan. Siswa bukan hanya mengetahui pengutamaannya saja namun juga penulisannya dan bentuk benda secara nyata dengan poster. Karena umur sekolah dasar hanya bisa mempelajari sebuah tema yang berbentuk nyata. Disisi lain pemakaian poster bisa menumbuhkan kemampuan siswa ketika belajar Bahasa Inggris.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media Poster. Jurnal yang ditulis oleh Megawati membahas tentang Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris, sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus pada peran Media Poster dalam meningkatkan karakter suka membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Dewi Hamidah *Peran Media Poster Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di SDN 1 Karang Balong Ponorogo* IAIN Ponorogo, 2019.

<sup>51</sup> Megawati. *Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok)*. jurnal *Getsempena English Education Journal* (GEEJ) Vol.4 No.2. November 2017.

3. **Penelitian** Dita Arimbi Sitorus “Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Tamansiswa Binjai” Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun 2020. Hasil penelitian ini membuktikan jika alat poster yang diimplementasikan dikelas penelitian bisa mempengaruhi hasil belajar siswa secara substansial dalam mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Hal tersebut bisa dipandang dari skor rata-rata hasil belajar siswa yang dibimbing melalui alat poster pada kelas penelitian mean  $x = 84,08$ . Kebalikannya yang tidak memakai media poster memperoleh mean  $x = 69,50$ . Hasil telaah dta melalui pemakaian uji t di peroleh nilai  $t_{hitung} = 5,55$  dan  $t_{tabel} = 1,67$  alhasil perhitungannya membuktikan jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel} : 5,55 > 1,67$ ).

Penelitian ini sama-sama membahas tentang Poster sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatan dan objek penelitian. Pendekatan yang dipakai Dita Arimbi Sitorus ialah pendekatan Kuantitatif, disisi lain peneliti memilih pendekatan kualitatif pada penelitian ini. Pada objek penelitian Dita Arimbi Sitorus memilih kelas XI sedangkan peneliti memilih kelas V sebagai objek penelitian.<sup>52</sup>

4. **Penelitian** Eva Mauliza Yuliana, Penggunaan Media Gambar Poster Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Pada Tema Cita-Citaku Di Kelas IV MIN 10 Aceh Tengah. Universitas negeri Ar-Raniry 2018. Dalam penelitiannya Eva Mauliza Yuliana memperoleh hasil diantaranya (1) kegiatan pendidik selama proses pembimbingan melalui pemakaian alat foto poster dalam topik cita-citaku, dalam siklus I telah memnuhi karakteristik baik 74% dan siklus selanjutnya menjadi 92% yang berarti baik sekali. (2) Akegiatan peserta didik selama proses pembimbingan memakai alat foto poster dalam topik yang sama Siklus II sebesar 92% dari siklus I hanya 73% (cukup). (3) terdapatnya pertumbuhan hasil belajar siswa melalui alat poster dalam topik citacitaku pada kelas IV. Pertumbuhan ini dari siklus I hanya 46,15% dan meningkat drastis di siklus II menjadi sebesar 92,30%.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah kemiripan mengkaji mengenai media

---

<sup>52</sup> Dita Arimbi Sitorus. *Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Tamansiswa Binjai*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2020.

Poster. Sedangkan silisihnya pada penelitian ini terletak pada pendekatan. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dan pendekatan yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif. Lebih dari itu penelitian ini membahas tentang alat foto Poster guna menumbuhkan kecakapan menulis karangan deskripsi. Sedangkan pada penelitian akan mengkaji mengenai alat poster dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan karakter gemar membaca.<sup>53</sup>

5. **Penelitian** Mahmud Nursalam Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Dan Kegunaannya Siswa Kelas III SD Islam Al Madina Semarang Universitas Negeri Semarang Tahun 2017. Dalam penelitian yang dilakukan Mahmud Nursalam memperoleh hasil diantaranya: (1)Peningkatan alat pembimbingan e-Poster secara *website* sudah ditingkatkan sejalan SK, KD, kepentingan siswa dan guru serta dijalankan telaah dengan tahap-tahap melalui corak *waterfall* yang terdiri dari tahapan *analysis, design, implementation, testing, dan maintenance*. Hasil e- Poster didesain dengan warna yang memonjol, pesan yang memikat dan gampang dipakai. (2) kepatutan alat e-Poster secara *website* diperoleh dengan tahap konfirmasi oleh ahli materi dan alat. Beracuan penilaian ahli materi kepatutan memperoleh 89,17% yang berkriteria sangat layak. Penilaian lain oleh ahli alat/mediamemperoleh 85% yang berartisangatlayak. Hasilini menunjukkan jika alat e-poster secara *website* sangat patut di pakai pada pembimbingan tema sumber daya dan fungsinya. (3) Beracuan hasil uji peserta didik secara golongan besar ditemukan perkembangan hasil belajar IPA setelah memakai alat melalui terwujudnya sebanyak 0,54 yang termasuk pada ketegori sedang. Bisa disimpulkan jika alat e-Poster secara *website* ampuh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Islam Al Madina Semarang.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah kemiripan menelaah mengenai media Poster. Sedangkan selisih pada penelitian ini terletak pada pendekatan. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dan pendekatan yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian yang dilakukan mahmud Nursalam membahas tentang

---

<sup>53</sup> Eva Mauliza Yuliana, *Penggunaan Media Gambar Poster Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Pada Tema Cita-Citaku Di Kelas IV MIN 10 Aceh Tengah*. Universitas negeri Ar-Raniry. 2018.



peningkatan alat pembimbingan E-Poster (Elektronik Poster) secara *Website* guna mengembangkan hasil belajar IPA. Sedangkan pada penelitian akan mengkaji mengenai alat Poster dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan karakter gemar membaca tanpa menggunakan *Website*.<sup>54</sup>

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori di atas dapat diketahui adanya penerapan pendidikan karakter gemar membaca di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Pendidikan karakter gemar membaca ialah aktivitas meningkatkan semangat membaca pada siswa. Kondisi Awal karakter gemar Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Islam 02 Dukuhseti Pati sebelum penggunaan media poster. Kurangnya ketertarikan pada bacaan membuat pendidikan karakter gemar membaca masih menjadi masalah yang sulit. Berdasarkan observasi awal peneliti dengan melakukan tanya jawab dapat ditemukan masalah yang dikemukakan oleh peserta didik dan guru adalah bahan atau sumber bacaan mereka yang monoton. Sehingga terkesan kurang kreatif dalam meningkatkan karakter gemar membaca. Hal ini karena kegiatan literasi yang mereka jalani selama 3 tahun sangatlah menjenuhkan. Literasi 15 menit yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai membuat siswa jenuh lantaran membaca buku yang tanpa warna dan hanya memakai kertas buram. Pihak sekolah yang kurang memperhatikan kondisi minat baca siswa. Untuk itu diperlukan media yang unik dan menarik untuk membangun lagi karakter gemar membaca siswa

Media Poster merupakan alat pembimbingan yang menarik dan menumbuhkan keaktifan siswa peserta didik menjadi lebih semangat dan bisa memosisikan dirinya guna berhubungan pada tema yang diutarakan pendidik dengan alat poster ini, yang bisa membawa pengaruh dalam menumbuhkan karakter gemar membaca. Oleh sebab itu peneliti memakai media poster dalam penelitian ini, karena visualisasinya yang penuh warna dengan desain yang menarik. Setelah penggunaan media Poster ini, diharapkan memberikan peran untuk menumbuhkan karakter gemar membaca. Untuk memperjelas kerangka berpikir, berikut skema pemaparan yang menjadi alur pikir penulis.

---

<sup>54</sup> Mahmud Nursalam Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Dan Kegunaannya Siswa Kelas III SD Islam Al Madina Semarang. Universitas Negeri Semarang. 2017.

**Gambar 2.2**  
**Kerangka Berfikir**

