

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Kajian Teori Terkait Judul

##### 1. Model Pembelajaran

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan sebagai alat untuk meminimalkan kesulitan siswa dalam pembelajaran.<sup>15</sup> Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pola pilihan, yang berarti bahwa guru dapat memilih model yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya.<sup>16</sup>

Menurut Trianto, model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai panduan dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau tutorial pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang kemudian akan digunakan, termasuk tujuan pengajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan manajemen kelas. Menurut Arend pengertian model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting, yaitu pengertian yang memiliki makna luas sebagai pendekatan, strategi, metode maupun teknik. Dan sebagai sarana komunikasi penting dalam pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang menggambarkan langkah sistematis untuk mengatur kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah desain kegiatan pembelajaran, sehingga implementasi KBM dapat bekerja dengan baik, menarik, mudah dimengerti dan sesuai dengan perintah yang jelas.

Oleh karena itu, model pembelajaran adalah langkah atau pola sistematis yang digunakan sebagai panduan untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana terdapat strategi, teknik, metode, sarana dan prasarana.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Ani Habibatul Azizah, Bella Riska Awalayah, Siti Lilik Lestrai, "Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Subtema 1 Kelas 5 di MI Nurul Huda," *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 8, no. 1 (2022): 30.

<sup>16</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 17-25.

<sup>17</sup> Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 12-13

## b. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan berbagai aspek kemampuan terkait dengan proses kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya, model pembelajaran memiliki fungsi sebagai panduan atau referensi untuk perancang pembelajaran dan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Ini menunjukkan bahwa, model pembelajaran diterapkan akan menjadi instrument bagi pendidik untuk menghidupkan kegiatan belajar.

Adapun fungsi dari model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Bimbingan  
Model pembelajaran menjadi panduan atau referensi guru dan siswa tentang apa yang harus dilakukan, memiliki desain instruksional yang komprehensif dan dapat membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Mengembangkan Kurikulum  
Model pembelajaran juga dapat membantu dan mengembangkan kurikulum pembelajaran disetiap kelas atau tahapan pendidikan.
- 3) Spesifikasi Alat Pelajaran  
Model pembelajaran adalah salah satu instrument pengajaran yang dapat membantu guru membawa siswa pada perubahan perilaku yang diinginkan.
- 4) Memberikan Masukan Serta Perbaikan Terhadap Pengajaran  
Model pembelajaran dapat membantu meningkatkan kegiatan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, model pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan kegiatan menjadi menarik dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Sutarto dan Indrawati, bahwa fungsi dari model pembelajaran terhadap pendidikan yaitu sebagai berikut:

- a) Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi dan metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai
- b) Membantu guru menciptakan perubahan perilaku siswa

- c) Membantu guru menentukan formulir dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang memadai untuk melakukan kegiatan belajar
- d) Untuk membantu membangun interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran
- e) Membantu guru dan pendidik dalam pengembangan kurikulum, program studi atau materi dalam pelajaran
- f) Membantu guru memilih bahan pembelajaran yang sesuai untuk kegiatan belajar, penyusunan RPP dan silabus
- g) Membantu guru untuk merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan
- h) Memberikan prosedur materi untuk mengembangkan bahan dan sumber daya pembelajaran yang menarik dan efektif
- i) Mendorong guru atau pendidik untuk berkembang dan berinovasi dalam pembelajaran
- j) Membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori pengajaran.<sup>18</sup>

## 2. Model Pembelajaran Menurut Perspektif Islam

Dalam proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan tujuan dari pendidikan dapat tercapai, perlu adanya model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dalam islam sangat ditekankan pada metode komunikasi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Dalam ayat QS. An-Nahl (16): 125, Allah berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دَهُمْ بِالَّتِي  
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Dasep Bayu Abyar & Ema Butsi Prihastri, dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (Sukoharjo: CV Pradina Pustaka, 2021), 10-13

<sup>19</sup> Alquran, an-Nahl ayat 125, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Departemen Agama RII, 2019)

Ayat tersebut telah mendukung sebuah penjelasan dari Quraish Shihab bahwa ada tiga metode dalam proses belajar mengajar, yaitu jalan hikmah, mau'izah, dan jidal. Metode hikmah dalam pengajaran dilakukan sesuai dengan tingkat kecerdasan dan lebih diarahkan kepada akademisi yang berpengetahuan besar. Mau'izah adalah metode yang lebih digunakan untuk memberikan bimbingan tau pengajaran kepada orang awam. Sedangkan Jidal adalah metode yang lebih digunakan dan ditujukan kepada ahl al-kitab dan penganut agama lain yang memungkinkan untuk melakukan argument hormat tanpa kekerasan maupun kata-kata kotor serta menggunakan kefasihan cekapan dan penalaran cerdas.<sup>20</sup>

Nabi Muhammad memberikan beberapa contoh metode pembelajaran dalam hadits, salah satunya adalah sebagai berikut:

يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

Artinya: ”Mudahkanlah dan janganlah kamu mempersulit, Gembiralah dan janganlah kamu membuat mereka lari.” (H.R. Bukhari, Kitab al;’Ilm, No, 67)

Hadits tersebut menjelaskan bahwa Rasulullah SAW menekankan dalam kegiatan pembelajaran harus direncanakan dengan sederhana, menyenangkan, dan tidak menyulitkan. Selain itu, Nabi Muhammad menunjukkan teknik pembelajaran implisit yaitu metode keteladanan dan akhlak mulia, metode progresif, metode imaji dan isyarat, metode diskusi dan partisipasi, teknik tanya jawab, serta ada strategi pembelajaran dengan memperhatikan keadaan dan kondisi siswa.<sup>21</sup>

### 3. Model Pembelajaran *Word Square*

#### a. Pengertian Model Pembelajaran *Word Square*

Model pembelajaran *word square* adalah model pembelajaran yang mirip dengan pengisian teka-teki silang, tetapi perbedaan mendasarnya adalah bahwa model ini sudah memiliki jawaban, disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan huruf. Model pembelajaran ini dapat dibuat dalam

<sup>20</sup> Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah-Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2003), 386.

<sup>21</sup> Abu Abd al-Fattah Ghubadda, *40 Strategi Pembelajaran Rasulullah, terj. Sumedi dan R. Umi Baruroh*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), 57.

kelompok sehingga siswa tidak pasif dan menjadi lebih aktif.<sup>22</sup>

Menurut Widodo, model pembelajaran *word square* adalah model pembelajaran yang menggabungkan kemampuan untuk menjawab pertanyaan dengan mencocokkan jawaban dalam kotak jawaban. Implementasi model pembelajaran ini seperti mengisi teka-teki silang yang tidak asing lagi diantara siswa. Perbedaannya adalah jawaban dalam teka-teki silang ini sudah ada tetapi disamarkan dengan menambahkan huruf untuk mengecoh. Tujuan dari ditambahkan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa, tetapi untuk melatih sikap siswa yang menyeluruh dan kritis. Jika siswa dapat merespon secara kritis tentang pertanyaan yang diberikan kepadanya, dapat melihat pertanyaan dengan benar, dan dengan keakuratan siswa dapat mencocokkan jawaban dalam teka-teki dengan pertanyaan yang akan dijawab, maka siswa akan mendapatkan nilai yang baik.<sup>23</sup>

Model pembelajaran *word square* adalah bentuk pengembangan dari metode ceramah yang memfokuskan pada keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kurniasih dan Sani, model pembelajaran *word square* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada ketelitian siswa. Model ini dapat melatih ketelitian dan kemampuan siswa dalam mencocokkan huruf yang disediakan dalam kotak jawaban hingga menjadi sebuah kata yang benar.

Menurut Trianto, *word square* berasal dari kata "*word*" yang berarti kata, dan "*square*" yang berarti persegi. *Word square* merupakan model yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak jawaban, hampir sama seperti teka-teki silang tetapi bedanya jawaban tersebut sudah ada pada kotak jawaban. Model pembelajaran *word square* ini

---

<sup>22</sup> Ani Habibatul Azizah, Bella Riska Awaliyah, Siti Lilik Lestrai, "Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Tema I Subtema I Kelas 5 di MI Nurul Huda," *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 8, no. 1 (2022): 30-31.

<sup>23</sup> Ni Made Wiwik Antari, Ni Wayan Arini, Made Sumantri, "Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 3, no. 3 (2019): 175-177.

adalah model pembelajaran yang menggabungkan kemampuan untuk menjawab pertanyaan dengan perkiraan dalam respon yang sesuai dengan kotak jawaban yang disediakan. Siswa mencari jawaban yang benar pada kotak-kotak tersebut. Kemudian siswa dapat memberikan tanda pada jawaban sesuai dengan perintah yang diberikan guru.

Keistimewaan dari model pembelajaran ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran. Tergantung pada bagaimana guru memprogram kegiatan belajar dengan pertanyaan yang dapat menarik siswa untuk berpikir secara efektif. Bisa juga dikatakan bahwa model pembelajaran *word square* adalah model pembelajaran melalui permainan berarti belajar sambil bermain, tetapi lebih menekankan pada pembelajaran. Belajar saat bermain berdampak positif pada siswa karena akan merubah sikap, pengalaman belajar dan perilaku siswa.<sup>24</sup>

#### **b. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Word Square***

Sebelum menerapkan model pembelajaran *word square* selama proses pembelajaran, guru harus melaksanakan beberapa prosedur untuk model pembelajaran *word square*. Prosedur pembelajaran menggunakan model *word square* adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik atau subjek sesuai dengan tema atau sub tema
- 2) Menulis kata kunci sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 3) Membuat kotak *word square*
- 4) Membuat kata kunci pada kotak di *wod square*
- 5) Menambahkan huruf pengisian ke kotak kosong secara acak

Dalam implementasi model pembelajaran *word square*, ada beberapa langkah yang harus dilakukan. Langkah-langkah model pembelajaran *word square* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyediakan materi sesuai dengan topik pembahasan yang dipelajari

---

<sup>24</sup> Cintia Rinjani, Fauza Izza Wahdini, Elvira Mulia, dkk, "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 1, no. 2 (2021): 55.

- 2) Guru kemudian mendistribusikan lembar kegiatan dalam bentuk susunan huruf yang mengandung kata dalam materi yang diajarkan
- 3) Siswa kemudian memilih kata yang benar dengan pertanyaan yang diberikan. Setelah itu memberikan tanda pada jawaban yang benar
- 4) Setelah selesai, guru memberikan nilai sesuai jumlah yang benar

**c. Kelebihan Model Pembelajaran *Word Square***

Sukandheni mengatakan bahwa model pembelajaran *word square* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah dapat mendorong pemahaman siswa pada materi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan, melatih kedisiplinan siswa, merangsang siswa berpikir efektif, melatih ketelitian dan kritis siswa.<sup>25</sup>

Setiap model, strategi, metode, dan teknik belajar memiliki kelemahan dan kelebihan. Di bawah ini adalah kelebihan model pembelajaran *word square*:

- 1) Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *word square* mendorong pemahaman siswa ketika mempelajari materi pelajaran
- 2) Siswa akan dilatih untuk disiplin
- 3) Sebagai latihan untuk lebih teliti dan kritis
- 4) Merangsang siswa untuk berpikir secara efektif
- 5) Dapat membantu guru menggambarkan materi pengajaran, karena guru dapat mengarahkan siswa ke materi utama yang disiapkan
- 6) Dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa, karena akan terus mencari jawaban yang benar
- 7) Menghindari kebosanan siswa dalam pembelajaran, ada kegiatan yang tidak membuat siswa jenuh dan bosan ketika pelajaran

Model pembelajaran ini dapat melatih keakuratan dan ketelitian dalam merespon atau menjawab dan mencari jawaban pada lembar kerja. Dan paling ditekankan dalam

---

<sup>25</sup> AA Ngurah Agung Swapranata, Pt. Nanci Riastini, I Gst. Ngurah Japa, "Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester Genap," *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 4, no. 1 (2016): 3-4.

model pembelajaran ini adalah dengan berpikir secara efektif, jawaban apa yang tepat dan sesuai.<sup>26</sup>

**d. Kekurangan Model Pembelajaran *Word Square***

Kelemahan model pembelajaran *word square* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa hanya menerima bahan mentah
- 2) Siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan keterampilan atau potensinya
- 3) Membuat kotak yang bervariasi membutuhkan kreativitas guru
- 4) Ditemukan bahwa sering antara kotak yang tersedia tidak sesuai dengan pertanyaan yang ada
- 5) Membuat pertanyaan yang membutuhkan jawaban yang pasti

**e. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Word Square***

Ciri-ciri model pembelajaran *word square* adalah sebagai berikut:

- 1) Bentuk pertanyaan atau kalimat yang harus dicari jawabannya
- 2) Seperti teka-teki silang
- 3) Kolom yang berisi huruf yang disusun acak
- 4) Jawabannya dapat ditemukan dikolom vertikal dan horizontal

**f. Manfaat Model Pembelajaran *Word Square***

Manfaat dari model pembelajaran *word square* umumnya menjadikan lingkungan belajar yang lebih menantang dan menyenangkan, sehingga tidak monoton. Tetapi ada manfaat lain yang terkait dengan tujuan pembelajaran yang luas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi

Siswa memahami materi yang disampaikan karena mendapat pelajaran dua kali berturut-turut, yaitu ketika guru memberikan penjelasan dan ketika siswa mengisi jawaban sesuai dengan pertanyaan yang disediakan

---

<sup>26</sup> Cintia Rinjani, Fauza Izza Wahdini, Elvira Mulia, dkk, "Kajian Konseptual Model Pembelajaran *Word Square* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 1, no. 2 (2021): 56-57.



## 2) Melatih disiplin

Siswa yang tidak mendengarkan penjelasan materi akan mengalami kesulitan menjawab pertanyaan karena ada banyak angka dan huruf yang mengecoh, siswa lebih sadar akan apa yang dikatakan guru dan dapat menjawab pertanyaan

## 3) Dapat melatih sikap yang teliti dan kritis

Ketika menjawab pertanyaan, ketelitian sangat diperlukan. Terutama ketika semua kotak jawaban belum diisi, siswa harus mencari satu persatu dalam huruf atau angka yang tersedia sampai mereka menemukan jawaban yang benar. Kegiatan ini akan melatih siswa menjadi lebih teliti dan tidak pernah menyerah

## 4) Merangsang untuk berpikir secara efektif

Model pembelajaran *word square* dapat membuat siswa berpikir lebih cepat karena ketelitian yang diperoleh. Pertama diterapkan dapat memakan waktu lebih lama, tetapi pada tahap berikutnya siswa dapat memahami alur dan dapat menyelesaikan semua pertanyaan dengan mudah dan cepat karena telah terbiasa teliti dan berpikir secara kritis.<sup>27</sup>

#### 4. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin "*Medius*", yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Gerlanch dan Ely mengatakan bahwa jika dipahami dalam skema besar media adalah manusia, materi atau peristiwa yang membangun kondisi yang membuat siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>28</sup> Dalam pengertian lain, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Lebih khusus lagi, definisi media dalam proses belajar mengajar cenderung menafsirkan grafik, fotografi atau alat elektronik untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang

---

<sup>27</sup> Cintia Rinjani, Fauza Izza Wahdini, Elvira Mulia, dkk, "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 1, no. 2 (2021): 56-57.

<sup>28</sup> Umar Hadini, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018), 23.

informasi visual dan verbal.<sup>29</sup> Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk membuat komunikasi dan interaksi yang efektif antara guru dan siswa dalam proses pendidikan.<sup>30</sup>

Media pembelajaran adalah sarana atau alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga materi yang diinginkan dapat disampaikan dengan benar, dan mudah dipahami siswa. Schram menegaskan bahwa, sarana pembelajaran adalah teknologi pesan (informasi) yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Hamidjojo menawarkan batas media karena semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk memberikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide atau pendapat diindikasikan kepada penerima yang dituju.

Menurut Heinich, media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan untuk pembelajaran. Sementara itu, Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran memasukkan alat yang secara fisik digunakan untuk mengirimkan isi material pengajaran, yang terdiri dari buku, perekam, pita, perekam video, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>31</sup>

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam tahap panduan mengajar sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan pengiriman pesan dan isi pelajaran pada waktu itu. Levie dan Lentz mengungkapkan empat fungsi media, yaitu sebagai berikut:

##### 1) Fungsi Atensi

Fungsi inti media visual yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada

---

<sup>29</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), 3.

<sup>30</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), 12.

<sup>31</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 1-3.

pelajaran yang terkait dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi

2) Fungsi Afektif

Fungsi media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar, atau membaca teks bergambar. Gambar atau symbol visual dapat membangunkan emosi dan sikap siswa, misalnya informasi tentang masalah sosial atau ras

3) Fungsi Kognitif

Fungsi media visual dilihat pada temuan penelitian mengungkapkan bahwa simbol atau gambar visual memfasilitasi pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

4) Fungsi Kompensasi

Fungsi media pengajaran yang dapat dilihat pada hasil penelitian bahwa media visual disediakan untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengatur informasi dalam teks dan mengingatnya lagi.<sup>32</sup>

Sedangkan jika dilihat dari proses pembelajaran maka media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber ke penerima. Menurut Derek Rowntree bahwa fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan motivasi siswa dalam menerima materi atau pesan
- 2) Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terdapat pada media
- 3) Memudahkan siswa mengulangi materi yang terdapat pada media
- 4) Dapat memberikan umpan balik dengan baik
- 5) Merangsang siswa untuk terus berlatih

Media pembelajaran memiliki fungsi yang bertujuan memberikan arahan dimana informasi yang ada pada media melibatkan siswa dalam berpikir maupun beraktivitas sehingga terjadilah pembelajaran. Selain menyenangkan, media

---

<sup>32</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindi Persada, 2010), 17.

pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menarik, dan memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar.<sup>33</sup>

**c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Landasan penggunaan media pembelajaran ada karena terdapat keyakinan guru terhadap manfaat atau pentingnya media pembelajaran. Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran diantaranya:

1) Landasan Filosofis

Digunakannya berbagai macam media pembelajaran yang disediakan, siswa akan memiliki banyak pilihan dalam menggunakan media sesuai dengan karakter dan kemampuannya. Sudah seharusnya siswa diberikan kebebasan dalam menentukan pilihannya sesuai dengan kepribadian, harga diri, motivasi serta kemampuannya.<sup>34</sup>

2) Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam penggunaan media pembelajaran berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yaitu:

- a) Periode Sensorimotor (usia 0-2 tahun). Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan dan dorongan mengeksplorasi dunianya. Pada tahap ini menandai adanya perkembangan kemampuan dan pemahaman spatial.
- b) Periode Pra-operasional (usia 2-7 tahun). Berarti prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek. Ciri tahap ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Pada tahap ini, anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, kesulitan melihat dari sudut pandang orang lain, dapat mengklasifikasikan objek dengan satu ciri, seperti mengumpulkan benda merah dengan bentuk berbeda maupun mengumpulkan benda dengan bentuk yang sama tetapi dengan warna berbeda.

---

<sup>33</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 4-5.

<sup>34</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 20.

- c) Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun-dewasa). Pada tahap ini terdapat karakteristik yaitu, adanya kemampuan berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dari faktor biologis, tahap ini muncul ketika pubertas, ditandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial.<sup>35</sup>
- 3) Landasan Teknologis
- a) Teknologi dalam pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjadi sumber media pembelajaran seperti video, foto, film maupun slide. Hasil dari teknologi dapat dimanfaatkan guna mengefektifkan proses pembelajaran dengan menggunakan media hasil dari teknologi.
  - b) Teknologi pembelajaran instruksional. Teknologi pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan terpadu dengan melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi. Untuk menganalisis masalah, memecahkan masalah, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Landasan Empiris

Beberapa penelitian menunjukkan adanya interaksi antara siswa dan penggunaan media pembelajaran dalam menentukan hasil belajar. Siswa yang memiliki tipe belajar visual lebih baik dalam menggunakan media seperti gambar, video, film, dan diagram. Sedangkan siswa yang memiliki tipe belajar auditorial lebih baik menggunakan media audio. Akan lebih baik kedua tipe tersebut menggunakan media audiovisual.<sup>36</sup>

Studi psikologis menunjukkan bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari hal konkret, dan hubungannya dengan penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa pendapat. Pertama, bahwa dalam proses pembelajaran harus menggunakan urutan pembelajaran dengan gambar atau film, kemudian belajar dengan simbol menggunakan kata-kata.

---

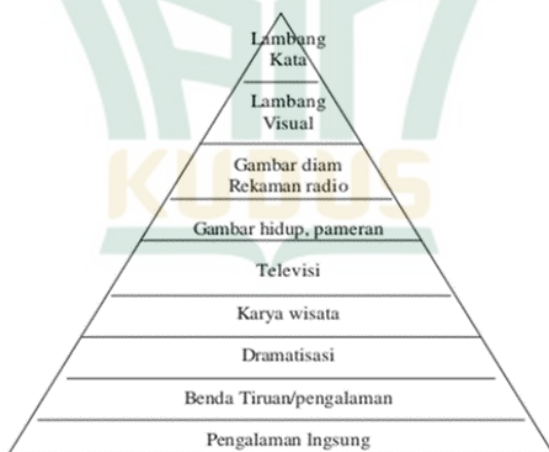
<sup>35</sup> Rohani, "Media Pembelajaran," *Repository Jurnal UIN Sumatera Utara*, (2019): 9-11.

<sup>36</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 24-27.

Kedua, bahwa nilai riil media berada pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep. Ketiga, membuat jalur konkret mulai dari siswa berpartisipasi dalam pengalaman nyata, diikuti oleh siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan media, dan akhirnya kepada siswa sebagai pengamat peristiwa yang disajikan dengan simbol.<sup>37</sup>

Gambaran yang sering dijadikan acuan landasan penggunaan media dalam proses kegiatan belajar adalah kerucut pengalaman Dale. Kerucut ini adalah konsep tiga tingkatan yang dikemukakan oleh Bruner. Jenjang konkret ini ditunjukkan oleh grafik dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman yang disajikan oleh Edgar Dale memberikan ilustrasi bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses fakta atau mengalami apa yang dipelajari, pengamatan dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret sarana pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, semakin banyak pengalaman yang akan mereka dapatkan. Sebaliknya, semakin abstrak siswa yang mendapatkan pengalaman, semakin sedikit pengalaman yang akan didapatkan siswa.

**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**



<sup>37</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 24-27.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran tidak ditentukan oleh seberapa canggih dan modern alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, tetapi kesesuaian media dengan topik yang diajarkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran setiap siswa akan sangat dimudahkan dengan adanya media pembelajaran dan cara belajar yang sesuai dengan karakteristik mereka.<sup>38</sup>

**d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

- 1) Media pembelajaran memiliki pemahaman fisik dikenal *hardware*, yaitu objek dapat dilihat, didengar, atau disentuh oleh pancaindra
- 2) Media pembelajaran memiliki pemahaman non-fisik dikenal *software*, yaitu pesan dalam perangkat dikirimkan kepada siswa.
- 3) Penekanan media ditemukan dalam gambar dan audio
- 4) Media pembelajaran digunakan dalam konteks komunikasi antara interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- 5) Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar (pesan, orang, materi, teknik kejuruan, dan lingkungan)
- 6) Sikap, tindakan, organisasi, strategi, dan manajemen terkait dengan penerapan ilmu.<sup>39</sup>

**e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media menentukan ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sebelum melakukan proses pemilihan media, ada beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan. Yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media  
 Tujuan pemilihan media harus dikaitkan dengan tujuan menggunakan media. Tujuan menggunakan media dapat bervariasi, seperti pengisi waktu, hiburan, informasi umum, dan untuk belajar. Untuk melakukan pemilihan media harus dilihat dari peran atau kegunaannya sebagai alat bantu, seperti pendamping atau pedoman bagi guru, sebagai media untuk pembelajaran individual maupun dalam kelompok. Dalam pemilihan media diperhatikan sasaran penggunaannya yaitu untuk individu, kelompok,

---

<sup>38</sup> Rohani, "Media Pembelajaran," *Repository UIN Sumatera Utara*, (2019): 12-18.

<sup>39</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 6.

klasikal, atau untuk balita, orang dewasa, maupun masyarakat.

2) Adanya familiaritas media

Setiap jenis media memiliki istilah dan karakteristik yang berbeda. Jika mereka terhubung, karakteristik setiap media ke komponen pembelajaran memiliki konsekuensi yang berbeda. Oleh karena itu, harus mengenali sifat dan karakteristik masing-masing media sehingga sesuai dengan apa yang diperlukan dalam kegiatan belajar

3) Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau dibandingkan

Pada hakekatnya pemilihan adalah proses pembuatan keputusan untuk menentukan cara yang paling tepat untuk kegiatan belajar, yang berarti harus ada serangkaian media yang sebanding. Demikian pula jika jenis media dibandingkan terbatas, jenis media yang ditentukan untuk digunakan juga terbatas. Semakin banyak yang dipilih, semakin banyak kualitas media yang dipilih.

4) Ada serangkaian kriteria atau norma yang digunakan dalam proses pemilihan

Prinsip ini adalah hal terpenting dalam proses selesi karena akan digunakan dan menentukan jenis media yang ditentukan. Beberapa kriteria atau norma yang dikembangkan harus mematuhi keterbatasan kondisi lokal mulai dari ujung yang akan tercapai, fasilitas, tenaga atau dana, dampak kemudahan yang diperoleh dan efisiensi serta efektivitasnya.<sup>40</sup>

**f. Pentingnya Media Pembelajaran**

Media adalah komponen dalam pembelajaran. Sehingga kedudukan media bukan hanya alat bantu pengajaran, tetapi sebagai bagaian integral dari proses pembelajaran. Bahkan jika diperiksa lebih lanjut, media tidak hanya pesan yang harus sepenuhnya dikendalikan oleh sumber, tetapi juga dapat menggantikan beberapa tugas guru sebagai penyaji materi pelajaran. Media pembelajaran memiliki tiga peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai penarik perhatian (*intentional role*), sebagai peran komunikasi

---

<sup>40</sup> Zainul Abidin, "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2016): 10-12.



(*communication role*), dan peran sebagai penyimpangan atau ingatan (*retention role*).<sup>41</sup>

Media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam kegiatan belajar untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Jika guru tidak menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar di kelas menjadi tidak optimal. Seperti yang telah dikemukakan Tafanao bahwa, jika guru tidak menggunakan model pembelajaran, maka yang akan terjadi adalah sebagai berikut:

- 1) Mengalami kesulitan dalam mengajar, materi pembelajaran akan monoton dan siswa merasa bosan dengan pembelajaran
- 2) Siswa merasa sulit untuk memahami materi pembelajaran
- 3) Siswa mengalami kesulitan menangkap penjelasan guru
- 4) Siswa akan merasa bosan dengan materi
- 5) Siswa mengalami kesulitan berpikir

Kementrian Pendidikan Nasional berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bagian yang sangat penting dalam implementasi pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran, guru menjadi lebih mudah untuk menyampaikan materi dan siswa akan lebih mudah dalam belajar dan merasa terbantu. Asnawir dan Usman mengatakan bahwa media pembelajaran tidak pernah lepas dari suatu kegiatan belajar mengajar, tetapi sebagai pendukung tercapainya pembelajaran di sekolah yang memberikan dampak positif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Seperti yang dikatakan Hamalik, jika penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar dan bahkan dapat memiliki pengaruh psikologis siswa.<sup>42</sup>

## 5. Media Pembelajaran Berdasarkan Perspektif Islam

Media pembelajaran merupakan alat pendidikan. Beberapa jenis media pembelajaran tertuang dalam Al-Qur'an adalah sebagai berikut:

- a. Media Audio

---

<sup>41</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 9.

<sup>42</sup> Ramen A Purba & Imam Rofiki, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 31-32.

Media pembelajaran audio merupakan media yang hanya bisa didengar dan berupa suara. Media berupa audio ini telah dijelaskan di dalam Al-Qur'an surah Al-Isra' (17):14

إِفْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

Artinya: “Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab dirimu”.<sup>43</sup>

Sehingga dapat diketahui bahwa dalam islam, suara yang digunakan sebagai sumber pesan atau disebut juga media pembelajaran audio dapat digunakan untuk menjelaskan dalam pembelajaran.

#### b. Media Visual

Media pembelajaran visual merupakan alat pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa ada suara. Telah ada pada Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2):31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakan kepada para malaikat lalu berfirman” sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar-benar orang yang benar”<sup>44</sup>

Dalam surah tersebut dijelaskan bahwa Allah SWT memberikan gambaran berupa nama benda yang ada di bumi. Dalam menerapkan media pembelajaran, sudah seharusnya memperhatikan jiwa keagamaan siswa karena merupakan faktor yang menjadi sasaran media pembelajaran. Penggunaan media ketika pembelajaran perlu mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan harus positif, bahasa santun, dan jika dibantah harus dijelaskan

<sup>43</sup> Alqur'an, Al Isra' ayat 14, *Al-Qur'an Al Karim Dan Terjemahan*, (Bandung: Kementrian Agama Republik Indonesia, Halim, 2008), 283.

<sup>44</sup> Alqur'an, Al Baqarah ayat 33, *Al Qur'an Cordoba* (Bandung: Cordoba Internasional Indonesia, 2008), 6.

kembali dengan bahasa logis, agar dapat diterima dengan baik.<sup>45</sup>

## 6. Media Pembelajaran *Busy Book*

### a. Pengertian Media Pembelajaran *Busy Book*

Media *busy book* adalah media pembelajaran interaktif yang terbuat dari kain (terutama flanel) yang terbentuk dalam buku dengan warna-warna cerah, berisi kegiatan permainan sederhana yang dapat merangsang aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, motorik halus, dan lain-lain. Sementara itu, menurut Mufliharsimi *busy book* adalah buku dari kain flannel yang berisi gambar-gambar dan berbagai macam kegiatan sederhana disetiap halamannya.<sup>46</sup>

Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah *busy book* yang dipopulerkan oleh Tresita Diana. *Busy book* adalah buku yang terbuat dari kain berisi aktivitas permainan sederhana yang dirancang secara kreatif sebagai alat peraga. Sejalan dengan pendapat ini, menurut Annisa, *busy book* adalah alat permainan dalam bentuk buku flannel yang dirancang untuk mengembangkan kognitif anak. *Busy book* secara harfiah berarti buku sibuk. Pada prinsipnya, *busy book* membuat siswa sibuk dengan kegiatan yang menyenangkan dari buku. *Busy book* juga sering disebut sebagai *quiet book*, *soft book*, atau *cloth book*. *Busy book* adalah mainan edukatif bagi siswa untuk melatih keterampilan motorik kasar dan halus serta komunikasi verbal untuk siswa.<sup>47</sup>

*Busy book* berisi materi yang diringkas secara singkat disertai dengan gambar yang menarik, ada juga permainan edukasi yang dapat merangsang keterampilan dasar yang dapat diperoleh siswa dari *busy book*. Bentuk *busy book* yang terbuat dari kain flannel serta tampilannya yang bewarna akan

---

<sup>45</sup> Ahmad Zainuri, "Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam," *Medina-Te* 18, no. 1 (2018): 4-7.

<sup>46</sup> Risma Nugrahani, Citradewi Rosalina A, *Pelatihan Pembuatan Media Busy Book Sebagai Media Pembelajaran Dan Peluang Usaha Bagi Guru PAUD di Desa Kradenan Kecamatan Palang Kabupaten Tuban* (Tuban: Prosiding, 2019), 211.

<sup>47</sup> Siti Nurhidayah Ilyas, dkk, "Pengembangan Media Busy Book pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalasang, Kabupaten Takalar," *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021):13-14.

membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta materi yang diajarkan dengan mudah dipahami oleh siswa.<sup>48</sup>

Penggunaan media *busy book* dalam pembelajaran membuat siswa tetap sibuk dengan segala aktivitas di buku tersebut. Materi yang ada pada media *busy book* dibuat secara ringkas dan diberi gambar yang menarik, serta terdapat permainan edukasi yang dapat menstimulus keterampilan siswa seperti, keterampilan motorik halus maupun kognitif, selain itu juga dapat meningkatkan koordinasi mata, tangan dan melatih tingkat konsentrasi siswa.<sup>49</sup>

## **b. Keunggulan Dan Kelemahan Media Busy Book**

### **1) Keunggulan Media Busy Book**

Keunggulan dari media *busy book* menurut Daryanto adalah digunakan untuk semua tema, bisa dikreasikan sendiri, setiap gambar dapat diatur sendiri, dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dapat digunakan berulang kali, hemat waktu dan energi. Oleh karena itu, media *busy book* adalah media yang sangat menyenangkan bagi siswa karena banyak warna, banyak kegiatan menyenangkan, selain itu dapat meningkatkan keterampilan linguistik siswa, konsentrasi siswa, kemandirian dan perhatian pada keterampilan sosial lainnya. Permainan *busy book* memiliki dampak positif pada keterampilan linguistic siswa, terutama dalam mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis.<sup>50</sup> Sementara keunggulan *busy book* menurut Indriana adalah mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa melalui proses visualisasi. Media ini juga dapat

---

<sup>48</sup> Risma Nugrahani, Citradewi Rosalina A, *Pelantihan Pembuatan Media Busy Book Sebagai Media Pembelajaran Dan Peluang Usaha Bagi Guru PAUD di Desa Kradenan Kecamatan Palang Kabupaten Tuban* (Tuban: Prosiding, 2019), 211.

<sup>49</sup> Risma Nugrahani, Citradewi Rosalina A, *Pelantihan Pembuatan Media Busy Book Sebagai Media Pembelajaran Dan Peluang Usaha Bagi Guru PAUD di Desa Kradenan Kecamatan Palang Kabupaten Tuban*, (Tuban: Prosiding, 2019), 211.

<sup>50</sup> Diyah Safitri, Mohammad Afifulloh, Ika Anggraheni, "Penggunaan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 di RA Panglima Sudirman Sumbersekar Dau Malang," *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2019): 52.

dilengkapi dengan warna agar lebih menarik bagi siswa, serta untuk proses pembuatan relatif cepat.<sup>51</sup>

Menurut beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *busy book* adalah terdapat item permainan yang dapat diatur, dapat digunakan berulang kali, melalui visualisasi siswa menjadi cepat paham dengan materi. Selain itu, *busy book* juga dapat mengembangkan perkembangan siswa tanpa paksaan, seperti keterampilan motorik halus untuk siswa, verbal, kognitif, emosional dan konsentrasi siswa ketika menggunakan media.

## 2) Kelemahan Media *Busy Book*

Kekurangan media *busy book* menurut Daryanto adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar. Selain itu, media *busy book* hanya menekankan persepsi penglihatan, tidak menunjukkan elemen audio dan gerakan. Sedangkan kekurangan media *busy book* menurut Indriana adalah presentasi pesan hanya bentuk visual. Berdasarkan pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *busy book* adalah hanya menekankan persepsi penglihatan dan sentuhan dan tidak menunjukkan elemen audio dan gerakan.<sup>52</sup>

### c. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Busy Book*

Langkah-langkah mengimplementasikan pembelajaran menggunakan *Busy Book* adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik yang akan diajarkan melalui media *busy book*
- 2) Menjelaskan materi apa yang ada di media *busy book* yang sesuai dengan tema
- 3) Melakukan tanya jawab tentang gambar di media *busy book*
- 4) Menjelaskan tugas yang akan diberikan dalam media *busy book*

---

<sup>51</sup> Sitti Nurhidayah Ilyas, Azizah Amal, A. Sri Wahyuni Asti, Hajerah, "Pengembangan Media Busy Book Pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang, Kabupaten Takalar," *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 23.

<sup>52</sup> Isnawati Dwi Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Materi Aturan dalam Keluarga Untuk Kelas III di SD Negeri Panggang Sedayu," *Bantul: Universitas Negeri Yogyakarta*, (2020): 29.

- 5) Mengawasi siswa yang mengerjakan tugas di media *busy book*.<sup>53</sup>

## 7. Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

### a. Pengertian Bahasa Indonesia MI/SD

Badan Standar Nasional Pendidikan Sekolah Dasar melihat bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Mempelajari Bahasa Indonesia dapat membantu siswa mengenal dirinya sendiri, budaya sendiri dan budaya orang lain, dapat menyampaikan gagasan dan perasaan, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif dalam dirinya. Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa adalah alat komunikasi yang merupakan salah satu karakteristik rakyat Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Ini adalah salah satu alasan mengapa Bahasa Indonesia diajarkan disemua tingkat pendidikan, terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tertulis. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan untuk menumbuhkan apresiasi siswa pada karya sastra Indonesia. Materi pengajaran Bahasa Indonesia dalam skema luas terdiri dari tiga komponen, yaitu Bahasa, Keterampilan berbahasa, dan Kesastraan (*literature*). Kompetensi kebahasaan terdiri dari dua aspek, yaitu (a) struktur bahasa yang mencakup fonologi, morfologi, sintaks, sematik, kewacanaan dan (b) kosa kata.

Kemampuan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu kemampuan mendengarkan dan menyimak, kemampuan membaca, kemampuan untuk berbicara, dan kemampuan untuk menulis. Dalam praktik komunikasi nyata, keempat

---

<sup>53</sup> Nur Wahyuni, "Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Ar-Rahimi Kabupaten Gowa," *Makasar*, (2019): 29.

keterampilan tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan kombinasi dari keempatnya.<sup>54</sup>

**b. Tujuan dan Ruang Lingkup Bahasa Indonesia MI/SD**

1) Tujuan Bahasa Indonesia MI/SD

Belajar Bahasa Indonesia di sekolah adalah pokok utama proses pendidikan di sekolah. Belajar adalah alat utama untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai elemen dari proses pendidikan di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD yang harus dipahami sebagaimana dalam Badan Standar Pendidikan Badan Nasional adalah sebagai berikut:

- a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien menurut etika yang berlaku, baik secara lisan maupun secara tertulis
- b) Menghargai dan bangga menggunakan Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara
- c) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan benar dan kreatif untuk berbagai tujuan
- d) Penggunaan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperbaiki karakter dan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa
- f) Menghargai dan menganggap literature sastra Indonesia sebagai harta budaya dan intelektual orang Indonesia

2) Ruang Lingkup Bahasa Indonesia MI/SD

Sementara itu, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia merangkumi komponen kemampuan bahasa dan sastra yang meliputi aspek berikut:

- a) Mendengarkan  
Seperti mendengar berita, petunjuk, iklan, pesan, bunyi atau suara, lagu, kaset, pengumuman, penjelasan, laporan, khotbah, dialog atau percakapan, dan perintah yang didengar dengan respon yang tepat, serta menghargai dan mengekspresi melalui

---

<sup>54</sup> Oman Farhrohan, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI," *Primary* 9, no. 1 (2017): 24-31.

aktivitas mendengar cerita dongeng, cerita anak, cerita rakyat, puisi anak, lagu puisi, pantun dan menonton drama anak

b) Berbicara

Seperti mengekspresikan ide dan perasaan, memberikan komentar, dialog, pesan, pengalaman, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, tanaman, hewan, pengalaman, gambar, dan kegiatan sehari-hari

c) Membaca

Seperti membaca huruf, suku kata, kalimat, teks bacaan, instruksi, aturan, iklan, kamus, ensiklopedia, mengapresiasi dan mengekspresikan sastra dalam bentuk dongeng, cerita anak, serta cerita rakyat.

d) Menulis

Seperti menulis narasi dan esai non-naratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan variasi pembaca, penggunaan ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang benar menggunakan kalimat tunggal dan majemuk, menghargai dan mengekspresikan sastra dengan menulis cerita dan puisi.<sup>55</sup>

**c. Pentingnya Bahasa Indonesia Dalam Program Pendidikan MI/SD**

Tujuan pengajaran bahasa dirumuskan untuk mencapai fungsi suatu bahasa. Mempertimbangkan posisi dan fungsi Bahasa Indonesia, baik secara bahasa nasional maupun bahasa Negara (UU RI Nomor 24 tahun 2009) dan sastra Indonesia sebagai hasil dari cipta intelektual dalam produk budaya. Fungsi Bahasa Indonesia yang ditujukan sebagai sarana untuk pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks pelestarian dan pengembangan budaya, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai dan mengembangkan sains, teknologi dan seni, penyebaran pemakaian Bahasa Indonesia untuk berbagai tujuan sehubungan dengan berbagai masalah, sarana pengembangan penalaran, dan sarana memahami berbagai budaya Indonesia melalui harta kesusastraan Indonesia.

---

<sup>55</sup> Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI," *Primary* 9, no. 1 (2017): 26-28.



Pendidikan Bahasa Indonesia diarahkan untuk memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan benar dan kreatif, meningkatkan keterampilan intelektual, kedewasaan emosional dan memperluas wawasan. Ini harus dilakukan dan dijalani dengan serius oleh pihak yang berkepentingan karena bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan dukungan untuk keberhasilan dalam semua bidang studi. Tanpa kecuali, semuanya selalu terkait dengan nilai-nilai budaya, perlu disadari bahwa keterampilan bahasa yang memadai pada dasarnya, dapat digunakan sebagai “modal” dasar bagi siswa untuk memahami dan menanggapi situasi lokal, regional, nasional, dan global. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga memiliki fungsi utama lainnya sebagai sarana berpikir. Untuk itu, pengajaran Bahasa Indonesia sangat penting guna merealisasikan fungsi tersebut dan melalui bahasa dapat dikembangkan pengetahuan dan diwariskan ke generasi selanjutnya.<sup>56</sup>

Bahasa Indonesia jika dikaitkan dengan pendidikan di Indonesia, memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, dan menjadi penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Guru Bahasa Indonesia sudah seharusnya menyadari pentingnya aspek budaya dan bahasa sebagai alat berpikir, dan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada pengembangan berpikir siswa.<sup>57</sup>

8. **Model Pembelajaran *Word Square* Berbantuan Media *Busy Book* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III**
  - a. **Teori Belajar Yang Melandasi Model Pembelajaran *Word Square***

Model pembelajaran *word square* sebagai salah satu pembelajaran inovatif adalah cara bagi siswa untuk memahami pembelajaran secara optimal. Pembelajaran dengan model *word square* didukung oleh beberapa oleh

---

<sup>56</sup> Ummul Kair, “Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI,” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 89-91.

<sup>57</sup> Zamzani, “Eksistensi Bahasa Indonesia Dalam Pendidikan Berbasis Keragaman Budaya,” *Jurnal Dialektika* 1, no. 2 (2014): 237-240.

beberapa teori belajar, yaitu behaviorisme, perkembangan kognitif dan kognitif sosial.

Teori behaviorisme mengungkapkan pembelajaran yang terkait dengan adanya interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Thorndike, pembelajaran adalah proses interaksi antara stimulus dan respons. Stimulus adalah apa yang merangsang kegiatan belajar. Sementara respon adalah reaksi yang ditunjukkan siswa saat belajar. Dari deskripsi ini, jelas bahwa teori behaviorisme mendukung implementasi model *word square*.

Tokoh psikologi kognitif yang memiliki pengaruh besar pada pengembangan ahli kognitif lainnya, salah satunya adalah Piaget yang memandang orang sebagai struktur kognitif, peta mental, skema atau jaringan konseptual untuk memahami dan menanggapi pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Tahap perkembangan kognitif dari versi Piaget untuk tingkat Sekolah Dasar adalah pada tahap Operasional Konkret, usia anak-anak dari 7 atau 8-11 atau 12 tahun. Karakter anak pada usia ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak mulai menggunakan aturan yang jelas dan logis
- 2) Memiliki tindakan untuk memanipulasi objek atau gambar yang ada dalam dirinya
- 3) Anak sudah bisa berpikir dengan model “kemungkinan” untuk melakukan suatu kegiatan
- 4) Anak dapat menangani sistem klarifikasi
- 5) Masih memiliki masalah berpikir abstrak

Dari deskripsi tersebut, jelas bahwa penerapan model *word square* sesuai dengan teori perkembangan kognitif diamati dari usia perkembangan anak pada usia 7 hingga 11 tahun untuk melatih kognitif, stimulus dan respons, model ini cocok digunakan untuk pembelajaran di kelas III.

Salah satu tokoh kognitif sosial adalah Vygotsky. Menurut Tappan, tiga konsep dikembangkan dalam teori Vygotsky adalah

- 1) Pengalaman kognitif anak dapat dipahami jika dianalisis dan ditafsirkan dengan cara pengembangan.
- 2) Keterampilan kognitif dimediasi dengan kata-kata, bahasa dan bentuk wacana yang berfungsi sebagai alat psikologis untuk membantu dan mengubah aktivitas mental.
- 3) Keterampilan kognitif berasal dari hubungan sosial dan dipengaruhi oleh sejarah psikososial.

Teori Vygotsky berisi pendapat bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh situasi dan kolaboratif, yang berarti bahwa pengetahuan didistribusikan antara orang dan lingkungan, yang mencakup objek, artefak, alat, buku dan komunitas dimana orang berinteraksi dengan orang lain. Dari deskripsi ini, jelas bahwa penerapan model *word square* dalam pembelajaran sesuai dengan teori kognitif sosial, melihat model ini sesuai dengan tiga konsep yang dikembangkan dalam teori Vygotsky.

Teori belajar Behaviorisme, perkembangan kognitif dan sosial kognitif adalah kesatuan teori yang mendukung model *word square* dimana proses pembelajaran dimulai dari perilaku belajar, yang beradaptasi dengan karakteristik siswa mengacu pada perkembangan kognitif dan sosial kognitif yang tentu mengarah pada motivasi belajar hingga hasil belajar.<sup>58</sup>

#### **b. Teori Belajar Yang Melandasi Media Pembelajaran *Busy Book***

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk tingkat sekolah dasar sangat penting. Karena pada usia ini, siswa masih berpikir konkret atau nyata dan belum dapat berpikir abstrak, terutama siswa MI/SD.<sup>59</sup> Belajar dengan media *busy book* didukung oleh teori perkembangan Kognitif dan Behavioristik.

Teori perkembangan kognitif menurut Piaget, siswa usia MI/SD masih dalam tahap operasional konkrit (7-11 tahun), yang masih berpikir dan memahami beberapa hal konkret atau nyata. Dalam tahap operasional konkret, anak-anak berpikir konkret dalam memahami sesuatu seperti kenyataannya, mampu mengkonversi angka dan memahami konsep melalui pengalaman mereka sendiri dan lebih objektif. Sehingga dalam pembelajaran membutuhkan media yang memberikan gambaran nyata dari konsep yang masih abstrak.<sup>60</sup> Dari deskripsi ini untuk melatih kognitif siswa teori

---

<sup>58</sup> Jayanti Yudha Pertiwi, "Peningkatan Keterampilan Membaca Lancar Aksara Jawa Melalui Model Word Square Siswa Kelas VA SDN Purwoyoso 03," *Semarang*, (2019): 33-35.

<sup>59</sup> Guntur Saleksa Utama, *Pentingnya Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*, (Surakarta, 2020), 36.

<sup>60</sup> Retno Nuzilatus Shoimah, "Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajarab Matematika Siswa Kelas III MI MA'ARIF NU SUKODADI-

perkembangan kognitif mendukung implementasi media *busy book*.

Pembelajaran dengan menggunakan media *busy book* didasarkan pada teori belajar Behavioristik. Teori behavioristik mengungkapkan bahwa pembelajaran terkait dengan interaksi antara stimulus dan respons. Karakteristik dari teori ini adalah memprioritaskan elemen dan bagian kecil, bersifat mekanis, menekankan peran lingkungan, memprioritaskan pembentukan reaksi atau respons, menekankan pentingnya latihan, memprioritaskan mekanisme hasil belajar, sehubungan dengan peran tersebut kapasitas dan hasil pembelajaran yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan.<sup>61</sup> Teori ini sangat cocok untuk mendapatkan keterampilan yang membutuhkan latihan dan pembiasaan yang mengandung unsur kecepatan, spontanitas, kelenturan (fleksibilitas), daya tahan (*resistensi*). Teori ini juga memadai untuk diterapkan melatih anak-anak yang masih membutuhkan domain orang dewasa, suka mengulangi, suka meniru, dan bahagia dengan bentuk apresiasi langsung.<sup>62</sup>

Teori perkembangan kognitif dan teori behavioristik adalah suatu teori yang mendukung media *busy book* dimana proses pembelajaran dimulai dari belajar perilaku yang beradaptasi dengan karakteristik siswa dengan merujuk pada perkembangan kognitif siswa.

**c. Penerapan Model Pembelajaran *Word Square* Berbantuan Media *Busy Book* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III**

Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 kelas 3 MI/SD siswa diminta untuk mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah sederhana dalam teks tulis. Dalam tema 4 subtema 1 siswa belajar tentang kalimat saran. Kalimat saran adalah kalimat usulan yang disampaikan kepada oranglain untuk dipertimbangkan. Untuk mengungkapkan kalimat saran, dapat disampaikan dalam sebuah opini atau harapan tentang beberapa hal.

---

KAMONGAN,” *E-Journal Universitas Islam Darul Ulum Lamongan*, (2020): 2-8.

<sup>61</sup> Isniatun Munawaroh, *Modul Belajar Mandiri, Pedagogi*, (2021): 11-14.

<sup>62</sup> A.M.Irfan Taufan Asfar, A.M. Iqbal Akbar Asfar, Mercy F Halamury, “Teori Behaviorisme (Theory of Behaviorism),” *Publikasi Cite*, (2019): 2-20.

Kalimat saran ini dapat digunakan oleh siapa saja yang bertujuan untuk memberikan pendapat atau saran kepada orang lain. Kalimat saran menggunakan kata sebaiknya, seharusnya, hendaknya, usahakan, dan bentuk kata lainnya yang sopan.<sup>63</sup>

Langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran *word square* berbantuan media *busy book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi belajar.
- 2) Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok.
- 3) Guru menerapkan model pembelajaran *word square* berbantuan media *busy book*
- 4) Siswa melakukan diskusi kelompok
- 5) Setelah diskusi selesai, salah satu siswa dari setiap kelompok melakukan presentasi hasil diskusi di depan kelas
- 6) Guru melakukan tanya jawab materi yang telah didiskusikan
- 7) Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
- 8) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.

Pada materi Bahasa Indonesia kelas III SDN 08 Kedungsari Gebog Kudus tersebut berpatokan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III.

Kompetensi Inti (KI):

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air
- 3) Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan

---

<sup>63</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kewajiban dan Hakku: buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 60.

kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

- 4) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar (KD):

3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.

4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.

Proses perencanaan Kompetensi Inti dan Keterampilan Dasar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui model dan media yang bervariasi serta terfokus pada siswa. Guru harus memproyeksikan kemampuan yang harus dicapai siswa setelah proses pembelajaran dalam tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, tugas guru dalam pengembangan program perencanaan, salah satunya adalah untuk menggambarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam indikator motivasi pembelajaran.<sup>64</sup>

Motivasi seseorang adalah salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran, motivasi intrinsik sangat signifikan dalam mempengaruhi suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Sadirman dalam penelitiannya berpendapat bahwa indikator motivasi belajar meliputi, tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi setiap kesulitan, adanya minat terhadap berbagai macam masalah, lebih senang bekerja secara mandiri, cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas yang rutin dan monoton, dapat mempertahankan pendapanya, tidak mudah melepaskan berbagai hal yang

---

<sup>64</sup> Gebi Dwiyantri, dan Nahadi, *Pengembangan Indikator, Dan Tujuan Pembelajaran*, (2018): 1-4.

diyakini, dan senang mencari dan memecahkan masalah soal baru.<sup>65</sup>

Selain itu, Martin Handoko berpendapat bahwa indikator motivasi belajar adalah kemauan yang kuat untuk belajar, jumlah waktu yang direncanakan untuk belajar, kemauan untuk meninggalkan kewajiban atau tugas lain, ketekunan saat melakukan tugas.

Dari beberapa pendapat para ahli sebelumnya, indikator dan karakteristik motivasi pembelajaran menurut Hamzah B. Uno dapat diklarifikasikan sebagai berikut:

- 1) Ulet dan tidak pantang menyerah dalam belajar
- 2) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.<sup>66</sup>

## 9. Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

### a. Faktor Pendukung Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Wina Sanjaya, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran, yaitu dari faktor guru dan siswa, sarana prasarana, maupun lingkungan.<sup>67</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa perlu adanya pemahaman dan penguasaan tentang inovasi pembelajaran, sehingga memiliki kesiapan mental dan kecakapan dalam melaksanakan berbagai macam model maupun media pembelajaran guna menunjang suatu keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki semangat belajar yang tinggi

---

<sup>65</sup> Nasrah, A. Muafifah, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3, no 2 (2020): 209.

<sup>66</sup> Elmirawati, Daharnis, Syahniar, "Hubungan Antara Aspirasi Siswa Dan Dukungan Orangtua Dengan Motivasi Belajar Serta Implikasinya Terhadap Bimbingan Koseling," *KONSELOR: Jurnal Ilmiah Konseling* 2, no. 1, (2013): 2-6.

<sup>67</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia, 2016), 52.

- 2) Siswa memiliki motivasi dan minat untuk mempelajari hal baru
- 3) Siswa memiliki kemampuan dan bakat dalam belajar
- 4) Perilaku dan sikap siswa yang baik ketika pembelajaran
- 5) Kegiatan pembelajaran yang berlangsung menarik dan menyenangkan
- 6) Adanya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran

**b. Faktor Penghambat Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Zuhairini, terdapat beberapa faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran, yaitu adanya kesulitan menghadapi perbedaan karakter siswa, kesulitan dalam menentukan materi belajar yang sesuai, kesulitan dalam mendapatkan sumber dan alat pembelajaran, serta kesulitan dalam evaluasi dan pengaturan waktu pembelajaran.<sup>68</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dalam kegiatan pembelajaran terdapat faktor penghambat dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perbedaan karakter setiap siswa
- 2) Suasana kelas yang tidak kondusif
- 3) Kemampuan belajar siswa yang belum maksimal serta beragam

**B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan perbandingan dan bahan referensi. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang ditemukan oleh penulis, terdapat hasil penelitian yang relevansi dengan judul penelitian yang penulis teliti. Untuk menghindari asumsi kesamaan dengan penelitian ini, disini peneliti mencantumkan hasil penelitian sebelumnya sebagai berikut:

Penelitian Khoiriyah Suryani (2019), berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MIN 8 Bandar Lampung”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design (non design)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *word square* terhadap hasil belajar

---

<sup>68</sup> Zuhairini, Abdul Ghofir, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Malang: UM Press, 2004), 100.



peserta didik mata pelajaran Bahasa Inggris di MIN 8 Bandar Lampung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *word square* mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas VA MIN 8 Bandar Lampung. Dengan rincian aspek diskusi persentase 81,0% dengan kriteria tinggi, menjawab pertanyaan presentase 80,8% pertanyaan dengan kriteria tinggi dan menjawab pertanyaan 66,5% dengan kriteria sedang. Hasil analisis data yang diperoleh dengan menggunakan uji *multivariate analisis of varian* menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,00 < 0,005 maka H0 ditolak dengan tingkat signifikansi 5%.<sup>69</sup>

Penelitian Septiana Putri (2019) berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Word Square* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *word square*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model satu siklus tindakan yang identik dengan sekali pembelajaran, dimana penelitian menggunakan 2 siklus untuk mendapatkan hasil maksimal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa melalui implementasi *word square* dalam pembelajaran Fiqih kelas XI MIPA 3 MAN 2 Bandar Lampung. Setelah menerapkan model pembelajaran *word square*, dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa dalam siklus I telah meningkat sebesar 58,5% nilai tuntas dan siswa yang belum tuntas sebanyak 42%. Selain itu, dalam siklus ke II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 83,5% dari nilai tuntas dan siswa belum tuntas sebanyak 17%.<sup>70</sup>

Penelitian oleh Aenida Yasinta Rahman (2018) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Busy Book* pada Kelompok B di TK Hikari, Serpong”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *busy book* dalam meningkatkan kemampuan perkembangan membaca permulaan pada

---

<sup>69</sup> Khoiriyah Suryani, “Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di MIN 8 Bandar Lampung”, *Lampung: Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, (2019): 76.

<sup>70</sup> Septiana Putri, “Implementasi Model Pembelajaran *Word Square* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung,” *Lampung: Program Studi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, (2019): 82.

anak kelompok B di TK Hikari Serpong. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Menurut penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *busy book* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B, TK Hikari Serpong. Hasil analisis data peningkatan nilai kemampuan membaca berdasarkan rata-rata pada pratindakan sebesar 31,22%. Pada siklus I meningkat 50,9% dan dalam siklus II meningkat sebesar 76,7%.<sup>71</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Amanah (2021) berjudul “Pengembangan Media *Busy Book* Pembelajaran Tematik Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 2 Selat”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan media *busy book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3, mengetahui kualitas media *busy book* valid, praktis, dan efektif, meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN 2 Selat tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 keadaan cuaca. Metode yang digunakan oleh para peneliti adalah pengembangan media menggunakan penelitian *Research and Development*. Model pengembangan yang dilakukan adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahap persiapan, yaitu *Analyze* (menganalisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* dikatakan layak oleh validator I dari media sebesar 88%, oleh validator II dari materi 95%. Diperoleh dari skor total semua validator dengan hasil 93,5% dalam kategori yang sangat valid. Hasil praktis dari media *busy book* diperoleh dari kelas 3B sebagai uji kepraktisan terbatas dengan persentase 81% dalam kategori praktis. Sementara efektifitas hasil belajar pada media *busy book* dalam uji coba lapangan dengan nilai rata-rata 82% dalam kategori yang efektif.<sup>72</sup>

Setelah memeriksa beberapa penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, dapat dilihat bahwa penelitian yang menggunakan model pembelajaran *word square* mempengaruhi hasil belajar siswa. Sementara penelitian yang menggunakan media *busy*

---

<sup>71</sup> Aenida Yasinta Rahman, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Busy Book Pada Kelompok B di TK Hikari, Serpong,” *Jakarta: Program Studi PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*, (2018): 106.

<sup>72</sup> Siti Amanah, “Pengembangan Media Busy Book Pembelajaran Tematik Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 2 Selat,” *Mataram: Program Studi PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram*, (2021): 63.

*book* mempengaruhi hasil belajar dan kemampuan untuk membaca permulaan siswa pada mata pelajaran yang bersangkutan.

Kelemahan dari setiap penelitian yang menggunakan model pembelajaran *word square* adalah penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar siswa. Kemudian, kelemahan setiap penelitian yang menggunakan media *busy book* adalah bahwa penelitian tersebut meneliti hasil belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa.

Sedangkan untuk penelitian yang sekarang dilakukan oleh peneliti akan mencoba menggunakan model pembelajaran *word square* berbantuan media *busy book*. Penelitian yang dilakukan peneliti berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Word Square* Berbantuan Media *Busy Book* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 08 Kedungsari Gebog Kudus”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan, faktor pendukung dan penghambat, serta keberhasilan dari implementasi model pembelajaran *word square* berbantuan media *busy book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 08 Kedungsari Gebog Kudus. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, artinya data yang dikumpulkan berupa gambar, kata-kata dan bukan angka. Untuk memperoleh data peneliti akan melakukan wawancara, observasi serta dokumentasi. Dalam penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *word square* berbantuan media *busy book* untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah hubungan antara *variable independen* (bebas) dan *variable dependen* (terikat) untuk memberikan jawaban sementara pada masalah yang akan diteliti untuk memperjelas penelitian.<sup>73</sup> Belajar Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam konfigurasi kebiasaan, sikap, dan keterampilan siswa untuk tahap perkembangan. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan linguistik di lingkungannya, tidak hanya untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk menyerap berbagai nilai dan pengetahuan yang akan dipelajari. Melalui bahasa, siswa dapat mempelajari beberapa cabang, ilmu lainnya.<sup>74</sup> Namun, ada beberapa

---

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 60.

<sup>74</sup> Oman Farhrohan, “Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI,” *Primary* 9, no. 1, (2017): 26.

faktor yang menghalangi pencapaian tujuan ini, termasuk status siswa, kondisi lingkungan di sekitar siswa dan kegiatan belajar yang mencakup model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan sehingga motivasi pembelajaran siswa masih cukup rendah.

Berdasarkan hal tersebut, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama kelas III perlu memiliki upaya untuk mengatasi masalah dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Disinilah model pembelajaran *word square* diperlukan untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa. Model pembelajaran *word square* dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang membutuhkan ketelitian siswa yang dapat merangsang siswa untuk berpikir secara efektif. Model pembelajaran *word square* ini juga dapat dianggap sebagai model pembelajaran yang melalui permainan berarti belajar sambil bermain, tetapi lebih banyak penekanan pada pembelajaran. Belajar saat bermain juga akan memiliki dampak positif pada siswa karena akan membuat perubahan pada sikap, pengalaman belajar dan perilaku siswa.<sup>75</sup>

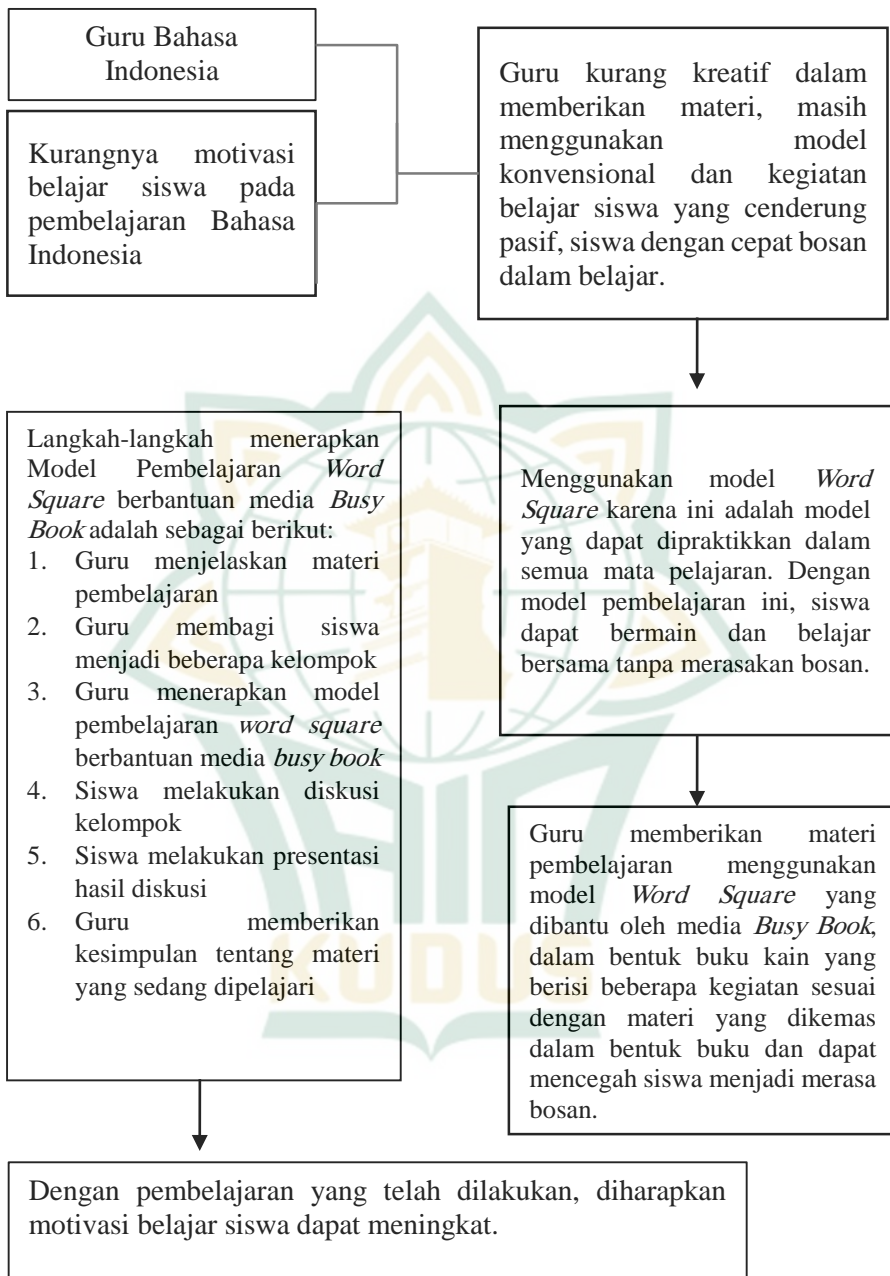
Media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *word square* adalah *busy book* atau buku flannel terdiri dari halaman berisi beberapa jenis kegiatan yang dikemas dalam bentuk buku. *Busy book* adalah mainan edukatif bagi siswa untuk melatih keterampilan motoric kasar dan motoric halus serta komunikasi verbal siswa. *Busy book* umumnya terbat dari flannel dan didalamnya berisi berbagai bentuk yang dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas siswa, mendorong keterampilan motorik dan sensorik dan dapat mencegah siswa merasa bosan.<sup>76</sup> Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengambil data di lapangan.<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup> Cintia Rinjani, Fauza Izza Wahdini, Elvira Mulia, dkk. "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 1, no. 2, (2021): 55-56.

<sup>76</sup> Siti Nurhidayah Ilyas, Azizah Amal, A. Sri Wahyuni Asti, Hajerah, "Pengembangan Media Busy Book Pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalanssang Kabupaten Takalar," *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 13.

<sup>77</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 58.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Kritis**