

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia proses belajar telah dilakukan manusia sejak lahir guna memenuhi kebutuhan hidup sekaligus mengembangkan potensi yang ada pada diri manusia sehingga manusia dapat berkembang menjadi mandiri. Menurut Isnu Hidayat (2019:17) menyatakan proses memperoleh pengetahuan baru, karenanya tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Suardi & Marwan (2019:19) menyatakan, pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Menurut Titih Huriah (2018:1) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia berkat adanya interaksi antara individu dan individu serta individu dan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Ridwan Abdullah Sani (2019:1) menyatakan bahwa belajar adalah sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi. Kompetensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Suardi & Syofrianisda (2019:11) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses serta usaha yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar. Serta unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi,

emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dimana dalam proses tersebut pendidik menjadi penyalur ilmu kepada peserta didik. Suardi & Syofrianisda (2018:4) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan segala perubahan tingkah laku yang agak kekal, akibat dari perubahan dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara seperti penyakit.

Menurut Titih Huriyah (2018:1) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar didalam lingkungan belajar tertentu. Zainal Aqib & Ahmad Amrullah (2019:1) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan upaya secara sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Menurut Surdi & Marwan (2019:6) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah sebuah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok melalui sebuah pengajaran dan pelatihan tertentu. Ratumanan & Imas Rosmiati (2019:22) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan sebagai suatu proses yang dilakukan pendidikan untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara guru dan siswa yang tertuju pada situasi belajar untuk mencapai tujuan dan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah salah satu cara yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam kegiatan mengajar guru memiliki peran yang sangat penting dan cara mengajar guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Menurut Zainal Aqib & Ahmad Amrullah (2019:2) menyatakan bahwa mengajar adalah kemampuan mengkondisikan situasi yang dapat dijadikan proses belajar pada siswa.

S. Nasution (dalam Zainal Aqib & Ahmad Amrullah 2019:2) menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-sebaiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar-mengajar. Menurut Nurrohmatul Amaliah (2020:3) menyatakan bahwa mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar. Pengalaman tersebut diperoleh apabila peserta didik mempunyai keaktifan untuk bereaksi terhadap lingkungannya. Uzer Usman (Zainal Aqib & Ahmad Amrullah 2019:2) menyatakan bahwa mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh guru, kegiatan tersebut berupa penyampaian informasi atau pengetahuan kepada peserta didik.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka konsep yang disusun dari awal hingga akhir dalam proses pembelajaran. Menurut Joy & Weil (dalam Siti Anisatun Nafi'ah 2018:17) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membangun kurikulum, untuk merancang bahan pembelajaran yang diperlukan, serta untuk memandu pengajaran dikelas atau pada situasi pembelajaran lain. Menurut Mulyani (dalam Yulianah Prihatin 2019:5) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang dipakai guru dalam mengorganisasikan materi

pembelajaran, maupun kegiatan peserta didik dan dapat dijadikan petunjuk bagaimana guru mengajar dikelas. Sedangkan Menurut Arends (dalam Siti Anisatun Nafi'ah 2018:17) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Berdasarkan beberapa pergantian yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan oleh seorang guru untuk memandu dalam pengajaran didalam kelas.

2.1.5 Pengertian *Problem Based Learning*

Problem based learning (PBL) merupakan suatu metode untuk membangun dan melatih seseorang belajar dengan menggunakan masalah sebagai stimulus didalam berpikir dan kegiatan ini fokus kepada siswa. Menurut Titih Huriah (2018:10) menyatakan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran diskusi tutorial kelompok kecil dengan menyajikan sejumlah masalah pada siswa. Nursalam (dalam Titih Huriah 2018:10) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah lingkungan belajar yang didalamnya menggunakan masalah untuk belajar, yaitu sebelum pembelajaran mempelajari suatu hal, mereka diharuskan mengidentifikasi suatu masalah, baik yang dihadapi secara nyata.

Beberapa uraian di atas, dapat simpulkan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran diskusi atau kelompok kecil dengan menyajikan sejumlah masalah pada siswa, kegiatan belajar dibangun mencerminkan fenomena kehidupan nyata sehari-hari.

1. Langkah-langkah penerapan *problem based learning* (PBL) :

- a. Para pengajar atau pemandu kelompok menyajikan masalah atau kasus yang diselesaikan oleh siswa.
- b. Pengorganisasian kelompok siswa dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok kecil.
- c. Pencarian informasi siswa diarahkan untuk mencari informasi terkait masalah yang diberikan.

- d. Diskusi kelompok siswa diarahkan untuk melakukan diskusi kelompok tentang masalah yang diberikan. Diskusi ini harus dilakukan dengan cara kolaboratif, dimana siswa saling membantu dan memperkaya pengetahuan masing-masing.
 - e. Presentasi solusi siswa diarahkan untuk memperentasikan siswa diarahkan untuk menyusun solusi atas masalah yang diberikan. Solusi didukung oleh informasi yang telah diperoleh selah proses belajar.
 - f. Refleksi siswa diarahkan untuk melakukan refleksi tentang apa yang telah dipelajari selama proses PBL. Bertujuan untuk membantu siswa memahami pengetahuan yang telah dipelajari dan membantu mereka mengaplikasikannya ke dalam kehidupan nyata.
2. Kelebihan dan Kekurangan PBL:
- Menurut pendapat Nursalam (dalam Titih Huriah 2018:10) kelebihan dan kekurangan *problem based learning* sebagai berikut ini :
- a. Kelebihan *problem based learning* :
 1. Motivasi pembelajaran aktif dan meningkatkan pemahaman.
 2. Memfasilitas siswa untuk mengembangkan sikap dan keterampilan.
 3. Meningkatkan kemampuan pemahaman bagi siswa.
 4. Siswa aktif dan membangun kerangka konseptual dan keterampilan.
 - b. Kekurangan *problem based learning* :
 1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa malas untuk mencoba.
 2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui problem solving membutuhkan cukup waktu persiapan.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa indoensia adalah wahana dalam penyampaian ilmu pengetahuan dan media pengungkapkan seni sastra dan budaya bagi warga indonesia dengan latar belakang budaya dan bahasa daerah yang berbeda-beda. Eva Y. Nukman &

C. Erni Setyowati (2021:9) menyatakan bahwa bahasa Indonesia merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi efektif peserta didik, mengembangkan kreativitas dan daya kritisnya, serta membrikan ruang untuk berkolaborasi sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi pribadi yang positif.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan oleh guru untuk siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran bahasa Indonesia.

B. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan materi penting yang diajarkan di sekolah dasar, karena bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kemampuan berbahasa dan sastra Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Tujuan khusus dari mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu:

1. Siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman dan pesan secara tatap muka.
2. Siswa mampu mengungkapkan perasaan secara lisan dan tertulis secara jelas.
3. Siswa mampu mengungkapkan perasaan sesuai konteks dan keadaan.
4. Siswa mampu memanfaatkan unsur-unsur kebahasaan karya sastra dalam berbicara.

2.1.7 Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan. Menurut Iskandarwassid & Dadang Sunendar (dalam Elvi Susanti 2019:4) menyatakan

bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan bunyi pada orang lain.

Zainal Aqib & Hendrix Irawan (2019:49) menyatakan bahwa berbicara adalah suatu kegiatan berbahasa yang melahirkan ujaran dan ide untuk disampaikan atau didengar orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu kegiatan yang dimana keterampilan berbicara lebih banyak dalam berbicara lebih terampil untuk berbicara.

a. Langkah-langkah berbicara

- ✓ Memilih pokok pembicaraan yang menarik hati kalau pembicaraan yang disampaikan memang perhatian pendengar juga
- ✓ Membatasi pokok pembicaraan dalam waktu singkat tidak akan mungkin menceritakan semuanya secara terperinci.
- ✓ Mengumpulkan bahan-bahan pokok masalah yang hendak disampaikan, maka menjadi masalah adalah mencari bahan yang lebih banyak.
- ✓ Menyusun bahan pembicaraan yang hendak yang disampaikan

b. Faktor-faktor kebahasaan dan nonkebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara menurut (Muammar 201:46) :

- 1) Faktor kebahasaan : (1) ketetapan ucapan seseorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat, (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai daya tarik sendiri dalam berbicara, (3) pilihan kata (diksi) mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran, (4) ketetapan sasaran pembicaraan yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraanya.
- 2) Faktor nonkebahasaan : (1) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik, (2) pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara supaya pendengar dan pembicara betul-betul terlibat dalam

kegiatan berbicara, pandangan pembicara sangat membantu, (3) kesediaan menghargai pendapat orang lain seorang hendaknya memiliki sikap terbuka dalam arti dapat menerima dari pendapat orang lain, bersedia menerima kritik, bersedia mengubah pendapatnya kalau ternyata memang keliru, (4) gerak-gerik dan mimik yang tepat dapat pula menunjang keefektifan berbicara, kenyaringan suara tentu disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar, dan akustik, (5) kelancaran seorang pembicara yang lancar mencakup isi pembicaraannya.

2.1.8 Media Animasi

Ngatifudin Firdaus (2022:1) menyatakan bahwa media animasi adalah rangkain gambar yang disusun berurutan. Gambar ketika ditampilkan secara bergantian dalam waktu tertentu maka akan terlihat seperti gambar yang bergerak. Menurut Munir (2013:7) menyatakan bahwa “penggunaan aplikasi interaktif diantaranya untuk presentasi, perekonomian, pendidikan, dan lain-lain”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah gambar bergerak yang berbentuk sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan.

- Beberapa manfaat animasi antara lain :
 - ✓ Menunjukkan objek dengan ide
 - ✓ Menjelaskan konsep yang sulit
 - ✓ Menjelaskan konsep abstrak menjadi kongkrit
 - ✓ Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedur
- Fungsi animasi dalam media :
 - ✓ Menarik perhatian
 - ✓ Memperindah tampilan media
 - ✓ Mempermudah penggambaran suatu materi
- Animasi memiliki beberapa macam jenisnya :
 - ✓ Animasi sel merupakan dasar material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak

- ✓ Animasi frame merupakan bentuk animasi yang paling sederhana
- ✓ Animasi sprite merupakan obyek yang diletakan dan dianimasikan pada puncak grafik dengan latar belakang diam
- ✓ Animasi lintasa merupakan animasi obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan.
- ✓ Animasi spline merupakan representasi matematis dari kurva.
- ✓ Animasi vektor lebih mirip dengan animasi sprite perbedaannya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam obyek sprite-nya.

2.1.9 Materi Dongeng

Dongeng adalah cerita proses rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi atau fiktif. Hal itu disebabkan karena cerita dalam dongen banyak melukiskan sebuah sindiran, dan kebenaran berisikan pelajaran moral. Shabrina Alfari (2022:2) menyatakan bahwa dogeng adalah cerita rakyat yang fiktif atau khayalan dengan teman-teman yang imajinatif dan sering tidak masuk akal. Fungsi utama dongeng adalah sebagai sarana hiburan bagi para pendengar dan pembacanya. Menurut sayy (dalam zulfitriia 2018:132) menyatakan bercerita atau dongeng adalah suatu proses kreatif anak-anak (siswa).

berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi atau suatu kisah fiktif yang diambil dari kisah asli atau sejarah kuno.

a. Unsur-unsur dongeng

- Tema : gagasan atau ide utama dari cerita dongeng
- Latar : keterangan suasana waktu dan ruang terjadinya suatu peristiwa
- Alur : peristiwa yang pada dongeng
- Tokoh : pelaku yang ada pada dongeng
- Penokohan : penampilan dan watak dari tiap tokoh yang ada di dalam cerita.

- Amanat : pesan moral yang ingin disampaikan pada pembaca atau pendengar.

b. Jenis-jenis dongeng

- Fabel adalah cerita dongeng yang tokoh utamanya binatang tetapi memiliki watak dan perilaku seperti manusia.
- Legenda merupakan cerita rakyat yang ada di kehidupan masyarakat dan berhubungan tentang suatu peristiwa.
- Mite dan mitos adalah jenis dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat terhadap hal yang tidak masuk akal
- Sage adalah dongeng yang ceritanya mengisahkan tentang sejarah dari tokoh tertentu yang memiliki kebaikan, keberanian, kesaktian dan kepahlawanan
- Parabel adalah cerita yang mengandung nilai-nilai pendidikan, atau pendidikan agama.
- Jenaka adalah cerita lucu yang diperankan oleh tokoh-tokoh
- Dongeng biasanya yang umumnya diceritakan dan membuat cerita suka duka dan impian seseorang.

2.2. Kerangka Berpikir

Belajar adalah sebuah proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Sejak lahir salah satu pertanda seorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan. Wahana dalam penyampaian ilmu pengetahuan dan media pengungkapkan seni sastra dan budaya bagi warga indonesia dengan latar belakang budaya dan bahasa daerah yang berbeda-beda. Bahasa indonesia merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, melalui jenjang sekolah dasar sampai sekolah

menengah. Anggapan sebagai besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia ini sulit adalah benar terbukti hasil perolehan, dengan demikian guru harus menggunakan model yang bervariasi dalam mengajar. Model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pemanfaatan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan mampu meningkatkan pelaksanaan dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 101864 Gunung Rintih T.A 2023/2024.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan prediksi atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam penjelasan yang telah digunakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan dalam menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi Keterampilan Berbicara di kelas IV SDN 101864 Gunung Rintih T.A 2023/2024.

2.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi pada judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal sebagai berikut :

1. Belajar merupakan didalam siswa, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, dan ilmu pengetahuan keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Animasi mata pelajaran Bahasa Indonesia

Keterampilan Berbicara di kelas IV SDN 101864 Gunung Rintih T.P 2023/2024.

2. Pembelajaran adalah sebuah interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dimana dalam proses tersebut pendidik menjadi penyalur ilmu kepada peserta didik.
3. Mengajar adalah salah satu cara yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
4. Model pembelajaran adalah sebuah kerangka konsep yang disusun dari awal hingga akhir dalam proses pembelajaran.
5. *Problem based learning* (PBL) merupakan suatu metode untuk membangun dan melatih seseorang belajar dengan menggunakan masalah sebagai stimulus didalam berpikir dan kegiatan ini fokus kepada siswa.
6. Media animasi adalah rangkain gambar yang disusun berurutan.
7. Dongeng adalah cerita proses rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi atau fiktif.
8. Pembelajaran Bahasa Indonesia proses belajar mengajar yang meningkatkan kemampuan siswa melalui pengamatan yang memberikan interaksi antara guru dengan siswa.

