

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Sejak lahir, manusia sudah menjalani proses belajar demi memenuhi kebutuhan dasar serta mengembangkan potensi yang dimilikinya, agar mampu tumbuh menjadi individu yang mandiri. Menurut Isnur Hidayat (2019:17), belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan baru, sehingga pelaksanaannya tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Suardi & Marwan (2019:19) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan perilaku yang berlangsung terus-menerus dan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi, perasaan, sikap, dan lain-lain, yang pada akhirnya membentuk perilaku yang diinginkan.

Titih Huriah (2018:1) menyampaikan bahwa belajar merupakan proses terjadinya perubahan dalam perilaku atau kemampuan seseorang yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan individu lain maupun dengan lingkungan sekitar, sehingga individu menjadi lebih adaptif terhadap lingkungannya. Sementara itu, Ridwan Abdullah Sani (2019:1) menyebut bahwa belajar adalah proses untuk memperoleh berbagai kompetensi, yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Suardi & Syofrianisda (2019:11), bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang berlangsung secara berkelanjutan, didorong oleh berbagai faktor seperti dorongan internal, emosi, sikap, dan lainnya, yang bermuara pada terbentuknya perilaku yang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan disengaja oleh individu untuk mengubah perilaku atau meningkatkan kemampuan diri. Proses ini

berlangsung seumur hidup dan melibatkan berbagai faktor pendorong seperti motivasi, emosi, sikap, serta unsur lainnya yang pada akhirnya menghasilkan perubahan perilaku yang positif dan diharapkan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu bentuk interaksi antara pengajar dan peserta didik, di mana dalam proses ini pengajar berperan sebagai fasilitator dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Suardi & Syofrianisda (2018:4), pembelajaran merupakan suatu bentuk perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan latihan, bukan semata-mata akibat pertumbuhan biologis, kedewasaan, atau efek sementara seperti gangguan kesehatan.

Titih Huriah (2018:1) menyampaikan bahwa pembelajaran adalah bentuk interaksi yang melibatkan pendidik, peserta didik, serta sumber belajar di dalam suatu lingkungan yang mendukung proses pendidikan. Zainal Aqib & Ahmad Amrullah (2019:1) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha yang dirancang secara terstruktur oleh pendidik untuk menciptakan proses belajar yang optimal, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan.

Menurut Surdi & Marwan (2019:6), pembelajaran adalah suatu proses terjadinya transformasi perilaku dan sikap individu maupun kelompok melalui aktivitas pengajaran dan pelatihan tertentu. Ratumanan & Imas Rosmiati (2019:22) menambahkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka membina dan membimbing peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar.

Beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang berlangsung dalam suatu situasi edukatif. Tujuan dari proses ini adalah untuk menciptakan perubahan dalam diri peserta didik melalui perolehan kemampuan baru sebagai hasil dari pengalaman belajar yang terjadi secara sadar dan terarah.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu bentuk aktivitas dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk memengaruhi capaian belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan kegiatan mengajar, guru memegang peran sentral, di mana metode dan pendekatan yang digunakan dalam mengajar sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Menurut Zainal Aqib & Ahmad Amrullah (2019:2), mengajar adalah keterampilan dalam menciptakan kondisi yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

S. Nasution (dalam Zainal Aqib & Ahmad Amrullah, 2019:2) menyatakan bahwa kegiatan mengajar merupakan usaha dalam menata lingkungan belajar secara optimal dan mengaitkannya dengan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Sementara itu, Nurrohmatul Amaliah (2020:3) mengemukakan bahwa mengajar adalah proses membimbing peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, dimana pengalaman tersebut akan muncul ketika siswa secara aktif memberikan respon terhadap lingkungannya. Menurut Uzer Usman (dalam Zainal Aqib & Ahmad Amrullah, 2019:2), mengajar adalah sebuah proses yang terdiri dari rangkaian tindakan antara guru dan siswa yang berlangsung dalam suasana pembelajaran yang mendukung, dengan tujuan untuk mencapai hasil pendidikan tertentu.

Berdasarkan beberapa pandangan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik sebagai upaya dalam mentransfer informasi atau ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui berbagai strategi dan pendekatan yang terencana guna mendukung terjadinya proses belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut Sri Mulyani (2020:74), hasil belajar merupakan bentuk perubahan yang terjadi setelah kegiatan belajar mengajar, yang dapat dinilai melalui proses pengumpulan serta analisis informasi

untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian ini merujuk pada ketentuan dalam Permendiknas No. 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian.

Fendika Prastiyo (2019:8) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran yang telah dijalani. Pencapaian ini kemudian menjadi dasar untuk melakukan evaluasi atau perbaikan, dengan indikatornya dapat dilihat dari perubahan perilaku peserta didik.

Aris Rianto (2023:3) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa mencerminkan pencapaian nyata yang ditunjukkan melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pencapaian ini tampak dalam bentuk kebiasaan, sikap, penghargaan, serta keberhasilan siswa, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasrian Rudi Setiawan dan Achmad Bahtiar (2023:24) menambahkan bahwa hasil belajar merupakan wujud konkret dari aktivitas belajar seseorang, yang terlihat melalui perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman belajar tersebut. Dari berbagai pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk transformasi atau perubahan perilaku peserta didik yang mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta mencerminkan tingkat keberhasilan dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan konseptual yang disusun secara sistematis dari tahap awal hingga akhir dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Menurut Joy & Weil (dalam Siti Anisatun Nafi'ah, 2018:17), model pembelajaran adalah bentuk perencanaan atau struktur yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun kurikulum, merancang materi ajar yang diperlukan, serta sebagai pedoman dalam kegiatan pengajaran baik di dalam kelas maupun dalam konteks pembelajaran lainnya.

Mulyani (dalam Yulianah Prihatin, 2019:5) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola atau rancangan yang digunakan oleh guru untuk

mengatur isi pembelajaran, aktivitas siswa, serta dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sementara itu, menurut Arends (dalam Siti Anisatun Nafi'ah, 2018:17), model pembelajaran merupakan suatu bentuk perencanaan atau sistem yang menjadi panduan dalam menyusun kegiatan belajar baik dalam lingkungan kelas maupun dalam sesi pembelajaran berbasis tutorial.

2.1.6 Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik melalui penyajian permasalahan sebagai pemicu aktivitas belajar. Metode ini menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Menurut Titih Huriah (2018:10), pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berbentuk diskusi dalam kelompok kecil, dengan cara menyuguhkan berbagai persoalan yang harus dianalisis oleh siswa.

Sementara itu, Nursalam (dalam Titih Huriah, 2018:10) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu lingkungan belajar yang memanfaatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran. Sebelum siswa mempelajari suatu konsep atau materi, mereka dituntut terlebih dahulu untuk mengenali dan merumuskan masalah, baik dari pengalaman nyata maupun dari konteks lain yang relevan.

Perbedaan *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* adalah *Problem Based Learning* adalah pemecahan masalah (problem) yang bersifat nyata dan menantang Sedangkan *Project Based Learning* adalah pembuatan produk atau hasil nyata (project) yang berwujud nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam diskusi kelompok kecil, dengan menghadirkan berbagai permasalahan sebagai konteks belajar. Proses ini mencerminkan situasi kehidupan nyata sehingga peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan dengan kondisi sehari-hari.

Langkah-langkah Penerapan *Problem Based Learning* (PBL):

- a. **Penyampaian Masalah:** Pendidik atau fasilitator memaparkan sebuah kasus atau masalah yang harus diselesaikan oleh peserta didik.
- b. **Pembentukan Kelompok:** Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk bekerja secara kolaboratif.
- c. **Penggalian Informasi:** Peserta didik diarahkan untuk mengumpulkan informasi atau data yang berkaitan dengan masalah yang telah diberikan.
- d. **Diskusi Kelompok:** Siswa melaksanakan diskusi kelompok secara aktif dan kolaboratif untuk membahas permasalahan. Dalam proses ini, mereka saling berbagi ide serta membantu satu sama lain untuk memperdalam pemahaman.
- e. **Penyusunan dan Presentasi Solusi:** Peserta didik merumuskan solusi berdasarkan hasil analisis dan informasi yang telah diperoleh, kemudian mempresentasikannya di hadapan kelompok lain atau kelas.
- f. **Refleksi:** Siswa diminta untuk melakukan refleksi terhadap apa yang telah mereka pelajari selama proses PBL berlangsung, dengan tujuan memperkuat pemahaman serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata.

Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

2.1.6.1 Kelebihan *Problem Based Learning* menurut Hosnan (2014:297)

sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep.
2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap positif dan keterampilan sosial.
3. Memperkuat kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
4. Siswa menjadi lebih aktif serta mampu membentuk struktur berpikir dan keterampilan secara mandiri.

2.1.6.2 Kekurangan *Problem Based Learning* menurut Hosnan (2014:297)

sebagai berikut:

1. Jika peserta didik kurang tertarik atau merasa bahwa permasalahan yang dihadapi terlalu sulit, mereka cenderung enggan untuk mencoba menyelesaikannya.
2. Model pembelajaran ini memerlukan waktu persiapan yang cukup panjang agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal.

2.1.7 Pengertian Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Istilah ini juga merujuk pada berbagai jenis saluran komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Berikut adalah beberapa definisi turunan dari "media" menurut KBBI:

1. Media elektronik: Sarana media massa yang menggunakan alat-alat elektronik modern, contohnya radio, televisi, dan film.
2. Media massa: Sarana dan saluran resmi yang bertindak sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita dan pesan kepada masyarakat luas di berbagai wilayah.
3. Media pendidikan: Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan dari sumber kepada penerima pesan.

Sadiman, dkk. menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pendidikan guna mendukung kegiatan belajar mengajar. Media ini mencakup segala bentuk yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

Menurut Banun Havifah Cahyo Khosiyono dan rekan (2022:87), media pembelajaran secara umum merupakan perangkat atau bahan yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar yang berperan dalam menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada peserta didik.

Menurut Ahmad Suryadi (2020:20) menjelaskan bahwa media pembelajaran

mencakup berbagai perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima, dengan tujuan untuk merangsang daya pikir, perasaan, serta ketertarikan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Menurut Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020:6), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar dengan cara memperjelas makna dari informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih maksimal.

Dari berbagai pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas dan efektif, sehingga tujuan dari kegiatan belajar mengajar dapat tercapai dengan lebih baik.

2.1.9 Pengertian Media Papan Kantong

Media papan kantong merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk papan datar yang dilengkapi dengan saku atau kantong, yang berfungsi untuk menyimpan kartu, gambar, maupun materi pembelajaran lainnya. Vani Dwi Hartini (2020:21) mengungkapkan bahwa “Media Papan Kantong Haji merupakan sarana pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus mempermudah siswa dalam memahami topik mengenai hak dan kewajiban.”

Menurut Slamet Suyanto (2023:112), media papan adalah alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan papan sebagai media komunikasi guna menyampaikan informasi dan gagasan, biasanya dipasang pada permukaan datar seperti dinding atau meja. Jenis-jenis media papan antara lain meliputi papan tulis, papan flanel, papan pajangan, papan magnetik, serta papan kantong. Dalam konteks ini, saya memilih menggunakan media papan kantong dalam menyampaikan materi Hak dan Kewajiban (Tong Haji).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media papan kantong merupakan media pembelajaran visual yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, khususnya dalam membantu siswa memahami

konsep hak dan kewajiban secara lebih jelas dan menarik.

2.1.10 Langkah- langkah Penggunaan Media Papan Kantong

Langkah-langkah penggunaan media papan kantong menurut Lestari (2019:45)

Media papan kantong dapat digunakan secara kelompok dengan langkah:

- (1) menyiapkan papan dan kartu yang berisi pertanyaan,
- (2) membagi siswa ke dalam beberapa kelompok,
- (3) memberikan tugas pada setiap kelompok untuk mencocokkan jawaban dengan kantong yang tepat,
- (4) melakukan refleksi bersama.

2.1.11 Kelebihan Dan Kekurangan Papan Kantong

Adapun kelebihan dari penggunaan dari penggunaan media papan kantong dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Arsyad, 2011:42):

Bermanfaat diruang manapun tanpa harus ada penyesuaian khusus.

1. Mudah dipersiapkan oleh guru dan mudah digunakan oleh siswa.
2. Siswa diikutsertakan dalam proses pembelajaran.
3. Penggunannya tidak memerlukan bakat atau peralatan istimewa, sehingga mudah digunakan siswa
4. Menghemat penggunaan tulis

Sedangkan kekurangan dari penggunaan media papan kantong dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Arsyad, 2011:42):

1. Penggunaan media ini membutuhkan waktu yang banyak sehingga kurang tepat digunakan untuk mata pelajaran yang waktunya hanya sedikit.
2. Membutuhkan waktu cukup banyak untuk guru dalam membuatnya
3. Membuat siswa gaduh jika guru kurang teliti dalam mengawasi proses pembelajaran

2.1.12 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah wahana dalam penyampaian ilmu pengetahuan dan media pengungkapan 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 ruangan 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.

2. 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.

2.1.13 Faktor Pendukung Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar diri (eksternal).

1. Faktor Internal

Menurut Marlina dan Sholehun (2021), faktor internal adalah segala sesuatu

yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri. Faktor ini mencakup aspek fisik maupun mental yang memengaruhi pencapaian tujuan belajar.

a. Bakat

Bakat adalah potensi alami yang dimiliki seseorang sejak lahir, namun masih memerlukan pengembangan dan latihan agar dapat dimanfaatkan secara optimal.

b. Minat

Minat belajar merupakan kecenderungan hati atau ketertarikan terhadap suatu aktivitas atau bidang tertentu, yang muncul secara sukarela tanpa paksaan dari pihak lain.

c. Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal maupun eksternal yang menyiapkan individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dalam konteks pembelajaran, motivasi menjadi faktor penting yang mendorong siswa untuk tetap semangat dan tekun dalam belajar.

d. Gaya Belajar

Gaya belajar merujuk pada kebiasaan dan pendekatan pribadi yang digunakan siswa dalam memahami dan menyerap informasi, termasuk strategi atau metode yang sering mereka terapkan untuk memperoleh pengetahuan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri siswa, yang juga memengaruhi hasil belajar. Faktor ini mencakup kondisi di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

a. Lingkungan Sekolah

Menurut Dalyono (dalam Sari, BK & Hamna, 2022), sekolah berperan besar dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan siswa, khususnya dalam aspek kognitif. Dengan demikian, suasana dan kondisi sekolah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

b. Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memengaruhi perkembangan individu. Hurlock (dalam Utomo & Purwaningsih, 2020) menyatakan bahwa

keluarga memiliki kontribusi penting dalam merangsang kemampuan anak untuk berhasil di sekolah dan beradaptasi dalam kehidupan sosial (Hanna & BK, 2021).

c. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat sekitar juga menjadi faktor penting yang dapat mendukung atau menghambat proses belajar siswa. Lingkungan sosial tempat siswa tinggal akan memengaruhi cara mereka berpikir, berperilaku, dan belajar.

2.1.14 Materi Pembelajaran

Tujuan berbicara dengan sopan dan tepat adalah agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik, menciptakan hubungan yang positif, dan menghindari kesalahpahaman atau konflik, baik di rumah, di sekolah, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini membantu siswa supaya keterampilan sosial anak menjadi lebih berkembang.

A. Pengertian berbicara dengan sopan dan tepat

1. Berbicara dengan sopan : Kemampuan berbicara dengan sopan dan tepat merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam proses komunikasi. Chaer (2010) menjelaskan bahwa berbicara sopan berarti menggunakan bahasa sesuai dengan norma kesantunan yang berlaku di masyarakat, sedangkan berbicara tepat berarti menyampaikan pesan secara kontekstual sesuai kebutuhan lawan bicara. Pendapat serupa dikemukakan oleh Kridalaksana (2008) yang menyatakan bahwa kesantunan berbahasa berkaitan dengan penggunaan bahasa yang memperhatikan norma dan rasa hormat, sementara ketepatan berbahasa menyangkut pemilihan kata serta susunan kalimat yang benar agar tidak menimbulkan kesalahpahaman. Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara sopan dan tepat adalah keterampilan menyampaikan ide dengan bahasa yang santun, sesuai kaidah, dan akurat sehingga maksud pembicaraan dapat diterima secara baik oleh lawan bicara.
2. Langkah- langkah berbicara dengan sopan dan tepat :
 - a) mengenali lawan bicara.
 - b) menggunakan bahasa sesuai norma.

- c) menyampaikan pesan secara jelas.
- d) menjaga sikap dan intonasi.
- e) serta menghormati perasaan lawan bicara.

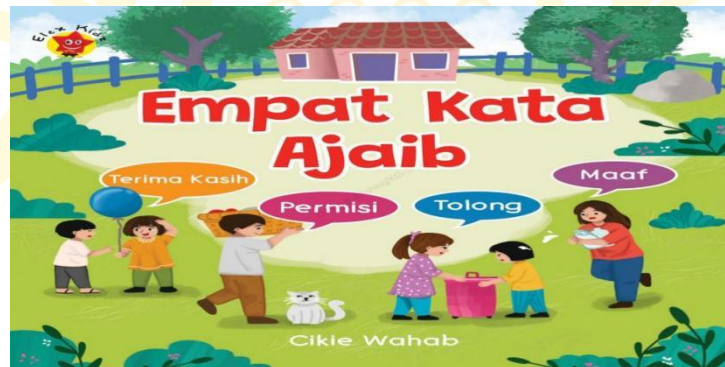
3. Contoh Kata-Kata Berbicara Dengan Sopan

A. Contoh Berbicara Dengan Sopan Dan Tepat

Berbicara secara sopan dan tepat ditunjukkan melalui penggunaan bahasa yang halus dan sesuai dengan situasi.

1. di sekolah seorang siswa dapat berkata, “Ibu, permisi, bolehkah saya bertanya tentang materi tadi?”
2. Di rumah, seorang anak dapat mengungkapkan, “Ayah, apakah saya bisa meminjam motor sebentar? Setelah selesai akan saya kembalikan.”
3. dengan teman sebaya, ungkapan seperti “Maukah kamu membantu saya mengerjakan tugas? Kita bisa menyelesaikannya bersama setelah pulang sekolah” mencerminkan sikap santun sekaligus ketepatan.

Dari contoh-contoh tersebut terlihat bahwa kesopanan tercermin dari pilihan kata yang halus, sedangkan ketepatan tampak pada kejelasan maksud serta kesesuaian dengan konteks percakapan.



Gambar 2.1 Empat Kata Ajaib

Sumber : <https://elexmedia.id/produk/detail>.

2.1.15 Media Papan Kantong

Media papan kantong adalah salah satu bentuk media pembelajaran sederhana yang berfungsi membantu pendidik dalam menyajikan materi secara lebih menarik sehingga mudah dipahami peserta didik. Menurut Arsyad (2014),

papan kantong termasuk media visual berupa papan yang dilengkapi beberapa kantong dari bahan kertas, kain, maupun plastik yang digunakan untuk menaruh kartu berisi kata, kalimat, ataupun gambar. Sejalan dengan itu, Sadiman dkk. (2011) mengemukakan bahwa papan kantong dapat dimanfaatkan guru dengan cara menempatkan kartu atau gambar ke dalam kantong, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep melalui kegiatan langsung.

A. Contoh Gambar Papan Kantong



Gambar 2.2 Contoh Papan Kantong

Sumber : <https://syarisandi33.wordpress.com>

B. Fungsi Media Papan Kantong

1. Membantu guru menjelaskan materi agar lebih jelas dan menarik.
2. Memudahkan siswa memahami pelajaran dengan cara melihat dan memegang kartu yang ada di kantong.
3. Meningkatkan keaktifan siswa karena mereka bisa ikut mengisi atau mengambil kartu dari papan.
4. Menjadikan belajar lebih menyenangkan, tidak hanya mendengar penjelasan guru.
5. Praktis digunakan dan bisa dipakai untuk berbagai mata pelajaran.

C. Manfaat Media Papan kantong

1. Menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.
2. Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi melalui kartu kata maupun gambar.
3. Mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

4. Dapat digunakan dalam kerja kelompok sehingga menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa.
5. Sederhana dan fleksibel karena bisa diterapkan pada berbagai mata pelajaran.

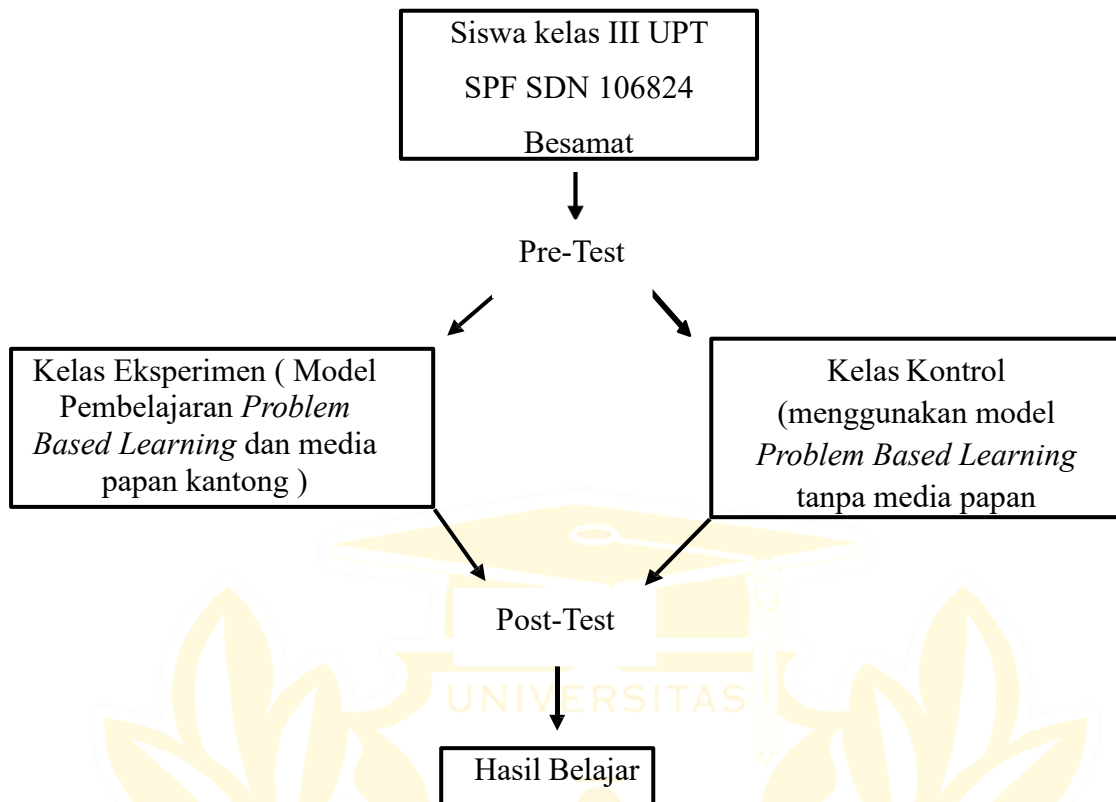
2.2 Kerangka Berpikir

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara terstruktur agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Model pembelajaran berkaitan dengan pendekatan yang dipilih oleh guru, meliputi sasaran pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, kondisi lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Melalui penerapan model yang tepat, diharapkan interaksi antara guru dan peserta didik dapat terjalin dengan baik sehingga hasil belajar sesuai dengan target yang ditetapkan dapat tercapai.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, terdapat berbagai faktor yang harus diperhatikan, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat memengaruhi minat belajar, meningkatkan motivasi, memperlancar jalannya proses pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif berpikir kritis serta terampil dalam memecahkan masalah. Melalui PBL, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, terbiasa menyelesaikan permasalahan secara terstruktur, memahami peran nyata orang dewasa dalam kehidupan sehari-hari, serta tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa kelas III UPT SPF SDN 106824 Besamat T.P 2025/2026.



Gambar 3.2 Bagan Kerangka Berpikir

2.3 Definisi Oprasional

Berdasarkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka definisi operasional dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang dilakukan secara sadar oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi, khususnya saat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan kantong.
2. Pembelajaran merupakan suatu aktivitas interaksi dua arah antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan model *Problem Based Learning* dan media papan kantong, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.
3. Mengajar adalah kegiatan guru dalam menyampaikan materi, membimbing, serta memfasilitasi siswa melalui penggunaan model

Problem Based Learning dan media papan kantong sehingga potensi, pengetahuan, dan keterampilan siswa dapat berkembang secara optimal.

4. Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan media papan kantong, yang terlihat pada perubahan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.
5. Model pembelajaran adalah rancangan atau pola kegiatan belajar yang sistematis, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi, agar pembelajaran berjalan terarah, menarik, mudah dipahami, serta membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia.
6. Kelas Eksperimen: Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media papan kantong.
7. Kelas kontrol: menggunakan model *Problem Based Learning* Tanpa media papan kantong.
8. Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pemecahan masalah nyata, sehingga siswa terlatih berpikir kritis, bekerja sama, serta mampu menemukan pengetahuan baru melalui pengalaman belajar.
9. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk memperjelas isi materi, menyalurkan pesan belajar, serta meningkatkan daya tarik pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami isi pelajaran Bahasa Indonesia.
10. Media papan kantong adalah alat bantu visual berupa papan yang dilengkapi kantong-kantong, digunakan untuk menyajikan informasi atau konsep pembelajaran agar siswa lebih aktif, interaktif, dan termotivasi dalam memahami materi Bahasa Indonesia.
11. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah bidang studi yang memfokuskan pada keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data.

Menurut Sugiyono (2022: 99), Hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang disusun dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban tersebut masih didasarkan pada kajian teori yang relevan dan belum diperoleh melalui data empiris di lapangan. Dengan demikian, hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban teoritis yang akan diuji kebenarannya secara empiris melalui penelitian.

Berdasarkan uraian kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media papan kantong terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III UPT SPF SDN 106824 Besamat T.P 2025/2026.

