

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses yang dialami seseorang untuk memperoleh berbagai perubahan dalam dirinya. Perubahan yang dialami bisa berbagai jenis, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Bukan hanya menjadi lebih tahu tentang sesuatu, tetapi melalui belajar seseorang juga dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya dan menyesuaikan perilakunya melalui hal-hal yang baru dipelajari. Belajar dapat dipahami sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperbaiki pola dan cara berpikir mereka juga untuk memperbaiki dirinya agar menjadi lebih baik dalam bertindak dan bersikap dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Zainal Asril (2022:1) belajar merupakan suatu proses aktifitas fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan pada seseorang, baik itu perubahan jasmani, rohaniah, ataupun perilaku. Dalam pandangan modern, belajar dipahami sebagai pertumbuhan atau perubahan tingkah laku yang muncul berkat pengalaman dan latihan, serta terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Siti Ma'rifah Sumiati (2018:31) belajar merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sengaja untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang sehingga berbeda dari kondisi sebelumnya, dan perubahan itu bersifat menetap atau permanen. Selain itu, Rifqi Festiawan (2018:8) juga menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dijalani seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman, sehingga terjadi perubahan perilaku dan kemampuan yang bersifat menetap karena adanya interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah proses yang melibatkan kegiatan fisik maupun mental untuk

membawa perubahan pada diri seseorang. Perubahan ini bisa berupa bertambahnya pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku yang bersifat menetap karena diperoleh dari pengalaman, latihan, dan interaksi dalam lingkungan. Singkatnya, belajar adalah proses yang membuat seseorang mengalami perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku melalui pengalaman dan latihan dalam kehidupannya sehari-hari.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pendidikan. Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Berdasarkan Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antar siswa dan guru, dan berbagai sumber belajar lainnya yang ada pada lingkungan belajar. Artinya pembelajaran tidak hanya terjadi antar guru dan siswa dikelas, tetapi juga melibatkan berbagai sumber lain yang mendukung proses pembelajaran.

Menurut Ahdar Djamaluddin & Wardana (2019: 13) pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dan pendidik, serta berbagai sumber belajar yang tersedia bagi mereka. Berdasarkan proses ini, guru berperan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, mengembangkan sikap, dan menumbuhkan rasa percaya diri. Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya untuk membantu siswa belajar lebih baik dan lebih bermakna.

Pembelajaran dapat terjadi di mana saja, seperti di sekolah, perguruan tinggi, tempat kerja, dan bahkan dalam aktivitas mandiri sehari-hari. Proses ini melibatkan penerimaan informasi, mengolahnya, dan kemudian menggunakannya untuk memahami dunia, membuat keputusan yang tepat, dan menemukan cara untuk menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran dapat bersifat formal maupun informal. Pembelajaran formal biasanya berlangsung dalam lingkungan terstruktur, seperti ruang kelas atau pelatihan resmi. Di sisi lain, pembelajaran informal berlangsung lebih alami, melalui pengalaman sehari-hari, observasi, dan interaksi sosial, bahkan tanpa rencana terstruktur.

Berdasarkan pendidikan, pembelajaran merupakan inti dari semua kegiatan. Tidak mengherankan jika banyak teori dan pendekatan telah dikembangkan untuk memahami bagaimana manusia belajar dan bagaimana proses ini dapat dioptimalkan. Beberapa di antaranya meliputi teori behaviorisme, teori kognitif, konstruktivisme, dan teori pembelajaran sosial. Masing-masing teori ini menawarkan perspektif yang berbeda, tetapi semuanya membantu kita memahami bagaimana manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Menurut Usep Setiawan, dkk (2022:284) pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Menurut Ahdar Djamaluddin & Wardana (2019:13) pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dan pendidik, serta berbagai sumber belajar yang tersedia bagi mereka. Berdasarkan proses ini, guru berperan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, mengembangkan sikap, dan menumbuhkan rasa percaya diri. Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya untuk membantu siswa belajar lebih baik dan lebih bermakna.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil nyata yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan yang diperoleh dapat berupa pengetahuan, keterampilan, atau perilaku yang menunjukkan perubahan antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari apa yang telah dipahami siswa dan bagaimana mereka menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Belajar dapat dipahami sebagai gambaran dari apa yang telah dipelajari siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya terlihat dalam nilai ujian atau ujian tertulis, tetapi juga terlihat dalam

seberapa aktif siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan seberapa termotivasi mereka untuk terus belajar. Oleh karena itu, Hasil Belajar mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berkembang selama proses pembelajaran (Nurul Astuty Yensy & Hadiwinarto, 2022:78).

Darfin, dkk (2025:244) mengatakan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini tidak hanya terlihat pada kemampuan berpikir (kognitif), tetapi juga pada sikap dan nilai (afektif), serta keterampilan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan nyata (psikomotorik).

2.1.3.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut Harlin & Susilawati (2024:106) keberhasilan belajar siswa tidak semata-mata ditentukan oleh nilai ujian, tetapi juga dipengaruhi oleh sejumlah faktor penting, yaitu:

- 1) Faktor kognitif berkaitan dengan bagaimana siswa memahami konsep dan memproses informasi. Jika guru menggunakan metode pengajaran yang tepat, seperti diskusi dan pembelajaran aktif, kemampuan berpikir dan analisis siswa akan semakin berkembang.
- 2) Faktor afektif mencakup motivasi, minat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Dukungan guru, perhatian orang tua, suasana kelas yang nyaman, dan hubungan yang baik dengan teman sebaya merupakan pendorong utama yang membuat siswa lebih antusias belajar.
- 3) Faktor psikomotorik juga sama penting ketika siswa diberi kesempatan untuk praktik langsung. Melalui simulasi, proyek kehidupan nyata, atau kegiatan kelompok, mereka tidak hanya menguasai teori tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, dan teknologi yang

digunakan dalam proses pembelajaran, yang bertujuan membantu siswa memahami pengetahuan, konsep, dan keterampilan tertentu. Media berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Berdasarkan media, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan tidak monoton karena dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena membantu guru mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Saat mengajar, guru dituntut untuk mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam belajar. Hal ini penting karena siswa seringkali merasa bosan atau tidak tertarik pada mata pelajaran tertentu. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Abdul Wahid (2018:27) media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan. Bukan hanya sebagai alat bantu bagi guru, tetapi sudah menjadi bagian dari system pembelajaran yang membantu memperjelas konsep, meningkatkan motivasi, dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi dengan lebih nyata.

Daniayati, dkk (2023:284) juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari berbagai saluran. Ini bisa berupa merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga mendorong, terciptanya proses belajar yang efektif.

Setria Utama Rizal, dkk (2021:16) mendefenisikan media pembelajaran sebagai alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Melalui media, informasi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan mudah, sehingga komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. Pendapat ini juga didukung oleh Hamzah Pagarra, dkk (2022:11) media pembelajaran dapat dipahami sebagai berbagai alat yang digunakan guru untuk

membantu menyampaikan materi pelajaran. Dengan media, pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih jelas, akurat, dan efektif oleh siswa.

2.1.4.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- 1) Media Visual merupakan alat atau sumber belajar yang menyajikan pesan dan materi pelajaran dalam format yang menarik dan kreatif, serta diterima melalui indera penglihatan. Karena hanya dapat diakses melalui penglihatan, media visual tidak dapat digunakan oleh siswa tunanetra.
- 2) Media Audio, media ini juga dikenal sebagai media dengar, menyajikan materi pembelajaran hanya dalam bentuk suara saja. Materi disajikan secara menarik dan kreatif serta hanya dapat dirasakan melalui indera pendengaran.
- 3) Media Audio Visual, media ini menggabungkan suara dan gambar, sehingga informasi dapat diterima melalui penglihatan dan pendengaran. Dengan penyajiannya yang menarik dan kreatif, media audio visual memudahkan siswa untuk memahami materi.

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Papan Misteri

Menurut Meisa Situngkir, dkk (2025:15) papan misteri adalah alat pembelajaran berupa papan permainan yang berisi sejumlah kotak misteri. Setiap kotak berisi tantangan, pertanyaan, atau instruksi yang harus diselesaikan siswa. Ketika kotak dibuka, siswa mendapatkan pengalaman belajar baru. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi menjadi proses satu arah dari guru, melainkan menyediakan ruang bagi siswa untuk secara aktif mengeksplorasi dan memahami materi.

Sebagai media permainan yang edukatif, papan misteri menggabungkan hiburan dengan pembelajaran. Siswa tidak hanya diminta untuk mendengarkan atau mencatat, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam membuka kotak, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan. Kegiatan ini menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan, serta

menumbuhkan rasa ingin tahu.

Menurut Damayanti & Puspasari (2020:158) media Papan Misteri didesain sebagai papan permainan yang berisi kotak-kotak tantangan yang harus diselesaikan siswa sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan mengajak peserta didik untuk lebih aktif. Melalui elemen kejutan di setiap kotaknya, media ini mengubah proses pembelajaran menjadi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara mandiri. Fitriani Damayanti (2020:157) menjelaskan bahwa media papan misteri mampu menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan mengajak peserta didik untuk lebih aktif.

Berdasarkan penelitian ini, papan misteri digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata baku dan tidak baku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Papan dirancang sedemikian rupa sehingga setiap kotak berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kosakata baku dan tidak baku. Siswa dipanggil secara individu melalui spin absensi untuk menentukan giliran, kemudian membuka kotak misteri dan menjawab pertanyaan. Metode ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk tampil, menumbuhkan keberanian, dan menumbuhkan tanggung jawab pribadi atas jawaban mereka. Keunikan papan misteri terletak pada kombinasi elemen visual, permainan, dan pembelajaran. Tampilan papan yang menarik memikat perhatian siswa, sementara aspek permainan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih antusias. Materi yang tersembunyi di balik kotak misteri menjadi inti pembelajaran yang harus dipahami. Dengan demikian, siswa belajar melalui bermain, berpikir kritis, dan melatih keterampilan berbahasa lebih dalam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa papan misteri adalah media pembelajaran berbasis permainan papan yang menyajikan materi dalam bentuk kotak misteri berisi pertanyaan atau instruksi. Media ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Selain itu, papan misteri juga mendorong siswa untuk lebih berani, aktif, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini cocok digunakan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2.1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Misteri

1) Kelebihan Media Papan Misteri

Gultom S, dkk (2025:4625) menjelaskan beberapa kelebihan media pembelajaran papan misteri, yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi belajar. Unsur misteri dalam membuka kotak misteri menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong siswa untuk berpartisipasi dengan antusias dari awal hingga akhir.
- b) Menumbuhkan keberanian individu. Dengan sistem spin absensi, setiap siswa memiliki kesempatan untuk tampil secara mandiri. Hal ini membantu membangun kepercayaan diri dan keberanian mereka untuk menjawab pertanyaan di depan teman-temannya.
- c) Menumbuhkan tanggung jawab pribadi. Karena dimainkan secara individu, setiap siswa bertanggung jawab penuh atas jawabannya tanpa bergantung pada orang lain.
- d) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan, sehingga siswa merasa lebih rileks dan tidak terbebani, meskipun materi yang dipelajari menantang.
- e) Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung, sehingga guru dapat mengurangi kecenderungan siswa untuk bersikap pasif.
- f) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Pertanyaan-pertanyaan dalam kotak misteri mendorong siswa untuk berpikir cepat dan akurat, serta membedakan kata baku dan kata tidak baku.

2) Kekurangan Media Papan Misteri

Gultom S, dkk (2025:4628) juga menjelaskan beberapa kekurangan media pembelajaran papan misteri, yaitu:

- a) Membutuhkan waktu yang cukup lama. Guru harus terampil mengatur waktu agar semua siswa mendapatkan kesempatan untuk menjawab.
- b) Persiapan guru lebih kompleks. Guru perlu menyiapkan papan, kotak misteri, dan pertanyaan dengan desain yang menarik agar media dapat berfungsi optimal.
- c) Hal ini berpotensi menimbulkan ketegangan pada beberapa siswa. Tidak semua siswa merasa nyaman dipanggil secara individual. Beberapa mungkin merasa gugup atau takut membuat kesalahan saat menjawab di depan kelas.
- d) Jumlah pertanyaan yang terbatas. Jika jumlah kotak tidak sesuai dengan jumlah siswa, ada kemungkinan beberapa siswa tidak mendapatkan giliran.
- e) Kelas dapat menjadi ramai. Karena permainan ini cukup menarik, suasana dapat menjadi lebih ramai, sehingga guru perlu mengarahkan permainan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

2.1.5.3 Cara Membuat Media Papan Misteri

1. Alat dan Bahan

Alat:

- 1) Gunting
- 2) *Cutter*
- 3) Penggaris
- 4) Pensil
- 5) Penghapus
- 6) Spidol

- 7) Lem
- 8) Paku kertas
- 9) Pulpen warna-warni

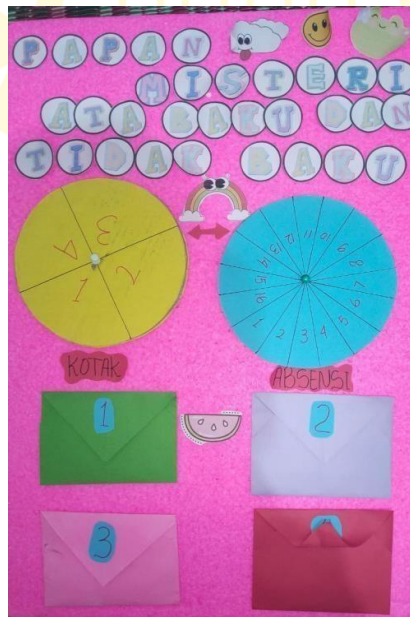
Bahan:

- 1) Papan *Styrofoam*
- 2) Karton manila/asturo
- 3) Kertas origami
- 4) Kertas HVS/kertas warna
- 5) Kardus
- 6) *Double tape*
- 7) Elemen font dan dekorasi

2. Cara Membuat Papan Misteri

- 1) Siapkan *Styrofoam*
- 2) Potong karton manila/asturo menjadi kotak-kotak kecil atau persegi panjang.
- 3) Lipat menjadi amplop kecil.
- 4) Rekatkan amplop ke papan *styrofoam* dengan lem tembak atau *double tape*.
- 5) Potong kertas HVS atau kertas berwarna menjadi potongan-potongan kecil agar sesuai dengan amplop misteri.
- 6) Lipat kertas pertanyaan dan masukkan ke dalam amplop misteri sesuai dengan nomor di papan.
- 7) Tulis pertanyaan tentang kata baku dan tidak baku menggunakan pena warna-warni agar lebih menarik.
- 8) Gunting kardus berbentuk lingkaran
- 9) Gunting kertas karton berbentuk bulat sesuai dengan ukuran kardus yang sudah di gunting sebelumnya.
- 10) Tempel karton yang sudah digunting pada kardus menggunakan *double tape*.

- 11) Bagi lingkaran menggunakan pensil dengan menggarisnya dengan ukuran sama besar menjadi beberapa bagian.
- 12) Buat angka pada setiap bagian pada lingkaran pertama
- 13) Buat materi pada setiap bagian pada lingkaran kedua
- 14) Pasang paku kertas/paku warna warni di tengah-tengah lingkaran sebagai poros
- 15) Tambahkan anak panah dari potongan karton kecil agar berputar dengan lancar.
- 16) Buat dua *spinner*: satu untuk absensi (memilih siswa), dan satu untuk materi (menentukan kategori pertanyaan).
- 17) Hias papan dengan elemen dekoratif seperti stiker, gambar, atau huruf cetak.
- 18) Pastikan papan terlihat menarik dan sesuai dengan tema Bahasa Indonesia.
- 19) Tulis judul di bagian atas: "Papan Misteri Kata Baku dan Tidak Baku."



Gambar 2. 1 Media Papan Misteri

2.1.5.4 Langkah-langkah Penggunaan Media Papan Misteri

Langkah-langkah penggunaan media papan misteri:

1. Guru dan siswa berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.
2. Guru mengecek kehadiran siswa.
3. Guru mengajak siswa *ice breaking*.
4. Guru menggali kemampuan dan pengetahuan siswa terkait materi.
5. Guru menjelaskan materi pembelajaran.
6. Guru terlebih dahulu menyiapkan papan misteri dan komponennya spin kehadiran, spin materi, dan kotak misteri berisi pertanyaan. Setelah itu, guru memastikan semua peralatan siap digunakan dan menempatkan papan di tempat yang mudah dilihat oleh semua siswa.
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu agar siswa mampu membedakan kata baku dan kata tidak baku.
8. Guru menjelaskan aturan permainan.
9. Guru memutar spinner absensi untuk menentukan siswa yang maju.
10. Siswa yang terpilih memutar spinner materi.
11. Spinner materi berisi kategori pertanyaan, misalnya: menentukan kata baku, menentukan kata tidak baku, atau membuat kalimat dengan kata baku.
12. Setelah spinner materi berhenti, siswa diminta untuk memilih salah satu kotak misteri sesuai nomor di papan tulis. Kotak tersebut kemudian dibuka, menampilkan soal yang harus dipecahkan siswa.
13. Siswa membacakan soal yang ada dalam kotak.
14. Siswa menjawab soal sesuai perintah.
15. Guru menilai jawaban siswa. Jika jawaban benar, guru memberikan apresiasi atau pujian. Namun, jika jawaban masih salah, guru akan memberikan bimbingan dan kesempatan kepada siswa lain untuk melengkapi atau memperbaikinya.

16. Guru kemudian memutar kembali spinner absensi untuk memilih siswa berikutnya. Proses ini berlanjut secara bergiliran hingga sebagian besar siswa mendapat kesempatan.
17. Setelah semua siswa mendapat giliran, guru membimbing mereka untuk bersama-sama merangkum perbedaan antara kata baku dan tidak baku. Selanjutnya, guru memberikan penguatan dan motivasi agar siswa terbiasa menggunakan kata baku dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.6 Penguasaan Kata Baku dan Tidak Baku

2.1.6.1 Pengertian Kata Baku

Kata baku adalah kata yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku. Kaidah ini mencakup ejaan, penulisan, dan tata bahasa yang telah ditetapkan secara resmi. Dengan kata lain, kata baku adalah kata yang dieja dengan benar sesuai Kaidah Ejaan Bahasa Indonesia dan digunakan secara seragam di seluruh Indonesia.

Kata baku biasanya digunakan dalam situasi formal, baik lisan maupun tulis. Contohnya dapat ditemukan dalam surat resmi, karya tulis ilmiah, buku teks, dan berbagai bentuk komunikasi formal lainnya. Penggunaan kata baku penting karena memberikan kejelasan makna dan mencegah kesalahpahaman dalam komunikasi.

Penggunaan kata baku juga mencerminkan kemampuan seseorang dalam berbahasa dengan baik dan benar. Membiasakan diri menggunakan kata baku akan membantu siswa menulis sesuai kaidah dan meningkatkan keterampilan berbahasa formal mereka. Oleh karena itu, penguasaan kata baku merupakan aspek krusial dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di jenjang sekolah dasar.

Menurut Sry Rahayuni (2017:56) kata baku adalah bentuk bahasa yang pelafalan dan ejaannya mengikuti aturan standar. Aturan ini mencakup pedoman ejaan, tata bahasa baku, dan kata-kata yang tercantum dalam kamus umum. Pendapat ini juga didukung oleh Rina Devianty (2021:121) yang

menyatakan bahwa Bahasa Indonesia baku adalah bahasa yang sudah memenuhi aturan atau kaidah yang berlaku. Bahasa baku biasanya digunakan dalam situasi resmi, baik dalam tulisan maupun lisan, dan berasal dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dan sesuai dengan kaidah dan ejaan yang berlaku.

Maryaningsih (2023:81) menyatakan bahwa Kata baku adalah kata-kata yang diucapkan atau ditulis oleh seseorang menurut aturan dan pedoman standar bahasa yang baku. Aturan baku yang dimaksud bisa berbentuk sebuah pedoman ejaan, tata bahasa baku, serta kamus.

2.1.6.2 Ciri-ciri Kata Baku

Kata baku memiliki beberapa karakteristik yang menjadi pedoman penggunaannya. Memahami karakteristik ini sangat penting untuk memastikan penulisan dan pelafalan bahasa Indonesia mematuhi kaidah yang berlaku. Rahayu, dkk (2022:1820) mendefenisikan karakteristik kata baku adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia kata baku digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku, khususnya Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) atau Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
2. Tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kata baku dapat ditemukan dalam KBBI, acuan resmi penggunaan bahasa Indonesia.
3. Tidak terpengaruh oleh bahasa asing atau bahasa daerah kata baku tidak tercampur dengan unsur bahasa asing, dialek daerah, atau bahasa gaul yang belum disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia.
4. Memiliki bentuk yang tetap dan konsisten penulisan dan pengucapan kata baku bersifat stabil dan tidak berubah. Hal ini berbeda dengan kata tidak baku yang biasanya memiliki banyak variasi.

5. Digunakan dalam situasi resmi atau formal kata baku lebih sering digunakan dalam konteks formal, seperti penulisan karya ilmiah, surat resmi, laporan, atau penyampaian pidato resmi.
6. Tidak ambigu atau rancu. Kata baku memiliki makna yang jelas, sehingga tidak menimbulkan kebingungan atau kesalahpahaman saat digunakan.
7. Gunakan imbuhan sesuai aturan. Kata baku menggunakan imbuhan dengan benar, misalnya memperbaiki (bukan memperbaik) atau berjualan (bukan sekadar jualan dalam konteks formal).
8. Bebas dari pleonasme dan hiperkorek. Kata baku tidak mengandung pengulangan kata yang berlebihan seperti (angkat ke atas), dan tidak mengandung kesalahan akibat pengaruh kaidah lain, misalnya (meneror) bukan (menteror).

2.1.6.3 Pengertian Kata Tidak Baku

Arum Putri Rahayu (2022:32) mendefinisikan kata tidak baku adalah kata yang ejaan atau pengucapannya tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Bentuk kata ini biasanya muncul dari kebiasaan masyarakat yang lebih menyukai pengucapan yang dianggap lebih mudah, meskipun tidak sesuai dengan kaidah resmi bahasa tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari, kata tidak baku sering dijumpai, misalnya dalam percakapan santai, di media sosial, atau dalam komunikasi informal. Dalam situasi ini, orang cenderung menggunakan bahasa dengan lebih bebas tanpa terlalu memikirkan ejaan atau tata bahasa yang benar.

Kata tidak baku sering digunakan dan mudah dipahami, penggunaannya tidak disarankan dalam penulisan ilmiah, surat resmi, atau acara formal. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami perbedaan antara kata baku dan tidak baku agar mereka dapat menyesuaikan penggunaannya dengan situasi kebahasaan yang tepat.

Hal yang sama juga didefenisikan oleh Ervinda Olivia, dkk (2021:45) yang menyatakan kata tidak baku merupakan kata yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah atau pedoman bahasa yang telah ditentukan. Munculnya kata tidak baku salah satunya disebabkan oleh percakapan sehari-hari yang cenderung menggunakan dialek atau bahasa tutur yang tidak memperhatikan ejaan resmi.

2.1.6.4 Faktor yang Menyebabkan Penggunaan Kata Tidak Baku

Penggunaan kata-kata tidak baku dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari kebiasaan individu maupun lingkungan sosial tempat seseorang berinteraksi. Hal inilah yang menyebabkan kata-kata tidak baku sering muncul dalam komunikasi sehari-hari, meskipun tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

1. Kebiasaan Sosial

Banyak orang menggunakan kata-kata tidak baku karena terbiasa menggunakannya dalam percakapan sehari-hari. Misalnya, bentuk "sekedar" lebih sering digunakan daripada bentuk baku "sekadar".

2. Pengaruh Bahasa dan Dialek Daerah

Perbedaan dialek atau aksen daerah juga memengaruhi cara orang mengucapkan atau menulis kata. Akibatnya, muncul bentuk-bentuk kata tidak baku yang dianggap lebih familiar dan lebih mudah dipahami di lingkungan mereka.

3. Pengaruh Bahasa Asing

Kata serapan dari bahasa asing terkadang digunakan tanpa menyesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia, sehingga menghasilkan bentuk yang tidak baku.

4. Faktor Lingkungan Sosial

Persahabatan atau lingkaran sosial berperan penting dalam pemerolehan bahasa. Anak-anak dan remaja sering meniru gaya bahasa populer, meskipun tidak sesuai dengan kaidah baku.

5. Kurangnya Pemahaman Tentang Kaidah Bahasa

Kurangnya pengetahuan tentang ejaan dan tata bahasa menyebabkan banyak orang lebih sering menggunakan kata-kata yang tidak baku karena dianggap lebih mudah.

2.1.6.5 Indikator Penguasaan Kata Baku dan Tidak Baku

Penguasaan kata baku dan tidak baku dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan siswa dalam mengenal, membedakan, dan menggunakan kosakata yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku (EYD V). Menurut Zainal Arifin (2020: 2), penguasaan materi merupakan tingkat pencapaian siswa dalam memahami konsep yang ditunjukkan melalui kemampuan kognitif yang terukur. Dalam konteks ini, indikator tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD, yaitu:

1. Kemampuan Menentukan (C1): Siswa mampu memilih kata baku yang tepat dalam pilihan kata atau kalimat.
2. Kemampuan Mengidentifikasi (C2): Siswa mampu mengenali dan membedakan kata tidak baku yang terdapat dalam sebuah konteks kalimat.
3. Kemampuan Menyusun (C3): Siswa mampu mengaplikasikan kata baku dengan cara menyusun kata-kata menjadi kalimat yang benar.

2.1.6.6 Pentingnya Penguasaan Kata Baku dan Tidak Baku dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penguasaan kata baku dan tidak baku memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa berbahasa dengan tepat. Kata baku digunakan pada situasi resmi, misalnya dalam penulisan karya ilmiah, surat dinas, atau kegiatan akademik. Sebaliknya, kata tidak baku lebih sering muncul dalam percakapan sehari-hari dan komunikasi nonformal. Dengan memahami perbedaan keduanya, siswa dapat menyesuaikan pilihan kata sesuai dengan konteks komunikasi.

Kemampuan membedakan kata baku dan tidak baku membantu siswa terhindar dari kesalahan berbahasa, baik ketika berbicara maupun menulis.

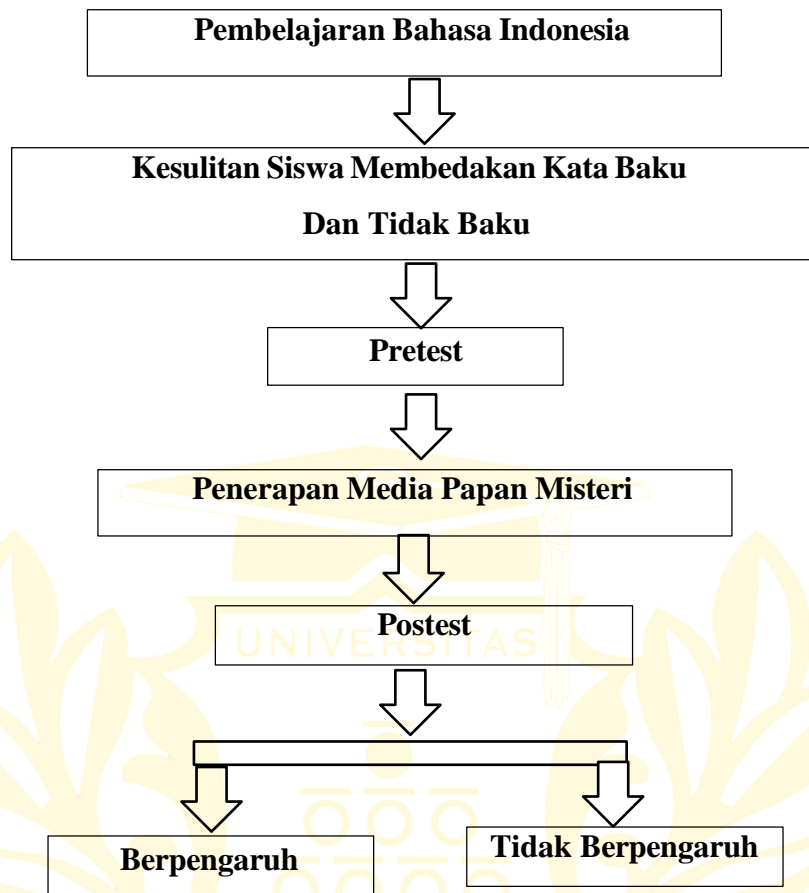
Siswa yang terbiasa menggunakan kata dengan benar akan lebih mudah menyampaikan gagasan secara jelas dan tepat. Hal ini sekaligus mendukung keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis, membaca, menyimak, dan berbicara.

Penguasaan kata baku dan tidak baku juga menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran, siswa diajak untuk menghargai bahasa yang baik dan benar, namun tetap memahami kebiasaan berbahasa yang berkembang di lingkungan sekitar. Dengan begitu, siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia secara bijak, baik dalam situasi resmi maupun santai, sehingga tujuan pembelajaran bahasa dapat tercapai dengan lebih optimal.

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menekankan pentingnya kemampuan siswa untuk menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Salah satu keterampilan mendasar yang harus dikuasai adalah kemampuan membedakan kata formal dan informal. Kata baku digunakan dalam situasi formal, seperti menulis karangan, surat resmi, atau komunikasi akademisk. Sebaliknya, kata tidak baku lebih sering dijumpai dalam percakapan sehari-hari. Namun, banyak siswa masih kesulitan membedakan keduanya karena terbiasa menggunakan bahasa tidak dalam komunikasi sehari-hari.

Sebagai upaya mengatasi hal ini, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media tersebut adalah Papan Misteri. Penggunaan Papan Misteri tidak hanya membantu siswa menghafal daftar kata, tetapi juga melatih mereka untuk memilih dan menggunakan kata baku dalam konteks yang tepat. Keterlibatan aktif dalam permainan membuat pembelajaran lebih bermakna dan membantu siswa lebih mengingat materi. Media Papan Misteri diyakini mampu meningkatkan penguasaan kata baku dan tidak baku siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu. Lebih jelasnya bisa dilihat dalam skema kerangka berfikir di bawah ini



Gambar 2. 2 Skema Kerangka Berfikir

2.3 Defenisi Operasional

Memberikan pemahaman yang sama terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dipaparkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses yang dialami siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai positif yang diperoleh dari pengalaman, latihan, atau pembelajaran di sekolah.
2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar pembelajaran lebih mudah dipahami, menarik, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan.

3. Media Papan Misteri adalah media pembelajaran berbasis permainan papan yang berisi kotak-kotak misteri berisi pertanyaan atau instruksi. Dalam penelitian ini, media papan misteri digunakan untuk meningkatkan penguasaan kata baku dan tidak baku pada siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu.
4. Kata Baku adalah kata yang penggunaannya sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, baik dari segi ejaan, penulisan, maupun tata bahasa yang berlaku secara resmi dan tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
5. Kata Tidak Baku adalah kata yang penulisan atau pengucapannya tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, biasanya muncul karena kebiasaan sehari-hari, pengaruh bahasa daerah, atau bahasa pergaulan.
6. Penguasaan Kata Baku dan Tidak Baku adalah kemampuan siswa dalam memahami, membedakan, dan menggunakan kata baku maupun tidak baku sesuai dengan konteks yang tepat. Dalam penelitian ini, penguasaan diukur melalui tes hasil belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media papan misteri.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat dipahami sebagai asumsi sementara mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis berfungsi sebagai jawaban awal atas suatu permasalahan penelitian, yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan hipotesis tindakan ini, yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran papan misteri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu.

H1: Terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Papan Misteri terhadap penguasaan kata baku dan tidak baku pada siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu.

H0: Tidak terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Papan Misteri terhadap penguasaan kata baku dan tidak baku pada siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu.

