

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah , perantara atau pengantar.¹⁰ Menurut Schram, media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sudaraj juga mengutip definisi dari Briffs bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, misalnya buku, film, video, dan sebagainya.¹¹

Menurut *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan tersebut.¹² Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan.¹³ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographers, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visualatau verbal.

¹⁰ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, 2016, h.3.

¹¹ Imam Asrori, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Bintang Sejahtera, 2015), h.3.

¹² Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2012), 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>.

¹³ Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, 23–35.

2. Fungsi Media

Fungsi media pembelajaran dapat ditekankan beberapa hal berikut ini¹⁴:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. .
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dan pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik semata.
- e. Media pembelajaran bisad berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran pesrta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.

¹⁴ Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab,(Malang: UIN Malang Press, 2009) h. 28-29.

- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran . Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Media secara umum memiliki kegunaan yaitu :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
- 3) Menimbulkan ketertarikan belajar
- 4) Interaksi lebih langsung antara peserta didik dan sumber belajar
- 5) Mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

3. Peran Media

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Selama ini, pembelajaran mungkin lebih banyak tergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Atau, apabila digunakan media hanya sebatas sebagai “alat bantu” pembelajaran. Pandangan demikian ini mengisyaratkan tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran mungkin juga tidak memerlukan kehadiran guru. Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, *instructor-independent instruction*, atau disebut juga sebagai “*self-instruction*,” bahkan kerap kali diarahkan oleh siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada

guru, instructor-based instruction, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan suplementer secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

Media harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di kelas. Kita harus memiliki komitmen terhadap keberadaan media pembelajaran, di mana pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa dan didasarkan pada apa yang ingin dilakukan oleh peserta didik (pebelajar), atau apa yang ingin dihasilkan oleh peserta didik (pebelajar), atau peserta didik (pebelajar) ingin menjadi apa. Jika media digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran (proses belajar dan mengajar), maka media itu harus dipilih dan digunakan karena media ini memiliki potensi untuk mempermudah belajar. Kehadiran teknologi dan media pembelajaran tidak bisa lepas dari sejarah perkembangannya. Dua pakar pendidikan yang memiliki kontribusi besar bagi kelahiran teknologi pembelajaran modern ini adalah Edgar Dale dan James Finn. Dale terkenal dengan kerucut pengamalannya (The Cone of Experience)¹⁵. Kerucut pengalaman ini berfungsi sebagai suatu visual yang sama dengan tingkat konkrit dan abstraksi metode mengajar dan media pembelajaran. Tujuan kerucut pengalaman ini adalah ingin merepresentasikan tingkat pengalaman, yaitu dari pengalaman yang langsung atau

¹⁵ M.Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran*, Vol.1 Jurnal Pendidikan 2013 hal.101

konkritkongkret menuju pengalaman yang paling abstrak (simbolis). Hubungan konkrit dan abstrak ini bersifat kontinum. Dale berkeyakinan bahwa simbol-simbol dan ide-ide yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan lebih mudah dan dipertahankan oleh peserta didik (pebelajar) manakala pengalaman-pengalaman ini dibangun atas dasar pengalaman konkritkongkret. Kerucut pengalaman Dale ini didasarkan pada teori pendidikan yang dikembangkan oleh Dewey, yang pada saat itu sangat banyak dianut.



Gambar Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale

4. Media Audio Visual

Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.¹⁶ Dan audio visual yang berarti dapat didengar dan dapat dilihat. Sehingga media audio visual dapat diartikan sebagai alat (sarana)

¹⁶Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 4

peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat. Dasar media dirancang untuk membantu dalam proses belajar mengajar dan dalam penggunaannya mempunyai dua tujuan, tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umum dari penggunaan media adalah untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar. Media audio visual yaitu media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar berlangsung.¹⁷ Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).¹⁸ Media audiovisual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.¹⁹

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media pembelajaran yang disusun dengan menggabungkan teks, ilustrasi, gambar foto, bunyi, suara, animasi, dan memiliki unsur audio visual sehingga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai definisi di atas dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

¹⁷ Aminuddin Rasyad dan Darhim, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1997); hlm.10.

¹⁸ Syaiful Bahri Djarmah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta 2010), hlm.124

¹⁹ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), hlm. 171

Hubungan guru dan peserta didik tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan mata pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi :

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas
- b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku peserta didik
- c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat peserta didik dengan meningkatnya aktivitas belajar.
- d. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar peserta didik
Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan peserta didik.
- e. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan meningkatnya aktivitas belajar.
- f. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu peserta didik menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
- g. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
- h. Memperluas wawasan dan pengalaman peserta didik yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat
- i. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang peserta didik butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.²⁰

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi ..., h.28

Media audio visual menurut peneliti merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggabungkan fokus pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan aktivitas yang positif.

a. Adapun macam-macam media audio visual. Menurut Rusman dalam media audio visual terdiri dari :

1) Audio visual murni

Audio visual murni atau sering disebut dengan audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara dan cetak suara.²¹ Audio visual murni sudah banyak digunakan disemua kalangan baik guru, maupun peserta didik, seperti penggunaan gedged, dan multimedia lainnya.

2) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suata yang sesuai.²² Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio.

²¹ 28 Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 56.

²² Azhar Arsyad. Media Pembelajaran, h. 50.

b. Kelebihan dari media film dan video adalah:

- 1) Film dan video merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya langkah-langkah berwudhu dan sholat fardhu.
- 3) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen ataupun perorangan.

c. Kekurangan dari media film dan video adalah :

- 1) Pengadaan film dan video pada umumnya memerlukan biaya yang relatif mahal dan waktu yang relatif lama.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar – gambar yang bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.²³
- 3) Audio visual tidak murni

Audio Visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio-visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti:

²³ Benny Agus Pribadi, Materi Pokok Teknologi Media..., h. 36.

- a) Film bingkai suara (*sound slide*) merupakan *Slide* atau *filmstrip* yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu *slide* atau *filmstrip* termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara.
- b) Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi.
- c) Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional.²⁴ Slide bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: power point, camtasia, dan windows movie maker.²⁵

5. Daya Ingat

Daya ingat merupakan alih bahasa dari memory. Pada umumnya para ahli memandang daya ingat sebagai hubungan antara pengalaman dengan masa lalu.²⁶ Seseorang dapat mengingat sesuatu pengalaman yang telah terjadi atau pengetahuan yang telah dipelajari pada masa lalu.²⁷

Drever dalam menjelaskan memori adalah salah satu karakter yang

²⁴ Khoirul Anam, Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, h. 35.

²⁵ Benny Agus Pribadi, Materi Pokok Teknologi Media, h. 40.

²⁶ Bimo Walgito. (2004). Pengantar Psikologi. Yogyakarta: Andi Offset.

²⁷ Afiatin, T. (2001). Belajar pengalaman untuk meningkatkan memori. Anima: Indonesian Psychology Journal. Vol. 17. No. 1 26-35.

dimiliki oleh makhluk hidup, pengalaman berguna apa yang kita lupakan yang mana mempengaruhi perilaku dan pengalaman yang akan datang, yang mana ingatan itu bukan hanya meliputi *recall* (mengingat) dan *recognition* (mengenali) atau apa yang disebut dengan menimbulkan kembali ingatan.

Daya ingat adalah proses mental yang berpusat dalam otak yang meliputi mengkodekan, menyimpan, dan mengingat informasi yang ada. Atkinson mengungkapkan ada tiga tahap dalam proses mengingat, yakni : (1) Memasukkan, baik secara refleks/langsung maupun tidak, kesan diterima dan dipelajari sehingga terjadi proses encoding yaitu proses pengubahan informasi menjadi symbol; (2) Menyimpan, setelah encoding baru dilakukan penyimpanan, dalam hal ini terjadi penyimpanan beberapa kesan yang diterima dari pengalaman sebelumnya; (3) Mengeluarkan kembali, tahap mengingat kembali (*remembering*) pengalaman yang tersimpan di memori.²⁸

Lorin W. Anderson dan Krathwohl mengungkapkan bahwa terdapat 2 buah aspek di dalam aspek mengingat itu sendiri , diantaranya :

a. Mengenali

Hal ini adalah suatu kegiatan dimana suatu individu mengambil pengetahuan yang mereka butuhkan dalam brankas memori jangka penjangnya untuk membandingkannya dengan informasi yang baru saja diterima.

²⁸ Suwarno, *Pembelajaran Aqidah Akhlak Menggunakan Metode Bernyanyi Untuk Membantun Daya Ingat Siswa Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 1 Aceh Tengah*, 2022

b. Mengingat kembali

Sedangkan proses mengingat kembali merupakan kegiatan dimana suatu individu mengambil pengetahuan dimana soal yang dikerjakannya menghendaki demikian.

6. Pentingnya Daya Ingat

Mengingat melibatkan penerimaan pengetahuan yang relevan dan memori jangka panjang. Mengingat pengetahuan sangat penting untuk pembelajaran bermakna dan pemecahan masalah ketika pengetahuan yang digunakan dalam tugas-tugas yang lebih kompleks. Misalnya, pengetahuan tentang ejaan yang benar dari kata-kata Bahasa Inggris sesuai dengan tingkat kelas tertentu diperlukan jika seorang siswa diharuskan untuk bisa menulis esai.

Sebelum seseorang mengingat suatu informasi atau sebuah kejadian dimasa lalu, ada beberapa tahapan yang harus dilalui ingatan tersebut untuk dapat muncul kembali. Para ahli psikologi membagi tiga tahapan ingatan, yaitu:

- a. Memasukan pesan dalam ingatan *encoding*. Mengacu pada cara individu mentransformasikan input fisik indrawi menjadi sejenis representasi mental dalam memori.
- b. Penyimpanan ingatan *storage*. Mengacu pada cara individu menahan informasi yang sudah disimpan dalam memori.
- c. Mengingat kembali *retrieval*. Mengacu pada bagaimana individu memperoleh akses menuju informasi yang sudah disimpan dalam memori.

Pengkodean, penyimpanan, dan pengeluaran sering kali dilihat sebagai tahapan proses memori yang berurutan. Proses ini tidak berdiri sendiri atau terpisah-pisah, melainkan saling berkaitan dan bergantung satu sama lain. Beberapa macam ingatan yang sering dibahas oleh beberapa ahli, yaitu:

1. Memori Sensori

Memori Sensori Semua informasi baru yang diterima indera harus menjalani pemberhentian singkat di register sensorik, gerbang masuk ke dalam memori. Register sensorik mencakup beberapa subsistem memori yang memiliki jumlah yang sama dengan jumlah indera yang kita miliki. Kesan visual akan tetap berada dalam subsistem sedikit lebih lama dari subsistem visual, yakni kira-kira selama dua detik.²⁹

Memori sensori (penyimpanan serapan indra) adalah tempat penyimpanan awal dari sebagian besar informasi, namun pada akhirnya ia akan memasuki tempat penyimpanan memori jangka pendek dan jangka panjang. Pada memori ini terdapat dua jenis penyimpanan yaitu:

a) Penyimpanan ikonik. Penyimpanan ikonik adalah sebuah register penyerapan visual yang sangat unik dalam dirinya sendiri, mengelola informasi untuk periode waktu yang sangat singkat. Informasi disimpan dalam bentuk ikon-ikon. Semua ikon-ikon akhirnya menjadi imaji-imaji visual yang merepresentasikan sesuatu.

²⁹ Wade, C & Travis, C. 2008. Psikologi. Edisi Kesembilan. Jilid 2. (terjemahan : Padang Mursalin dan Dinastuti). Jakarta : Erlangga.

b) Penyimpanan ekoik. Penyimpanan ekonik menyimpan input auditorik dengan durasi sekitar 2-4 detik. Informasi auditorik disimpan dalam ruang penyimpanan agar dapat diolah lebih lanjut.

2. Memori Jangka Pendek

Memori Jangka Pendek (Short Term Memory) Semua individu memiliki akses menuju memori jangka pendek. Memori ini menahan data memori selama beberapa detik dan terkadang juga bisa sampai beberapa menit.

Menurut model Atkinson dan Shiffrin, simpanan jangka pendek hanya dapat mengingat beberapa hal saja. Ia juga dapat diakses oleh sejumlah proses pengontrolan yang mengatur aliran informasi kepada dan dari simpanan jangka panjang. Biasanya, materi masih tetap bertahan di dalam memori jangka pendek kira-kira 30 detik saja, kecuali dilatih untuk mempertahankannya lagi. Informasi tersebut disimpan secara akustik (lewat bunyi yang dikeluarkannya) lebih daripada secara visual (lewat penampakannya).

3. Memori Jangka Panjang

Memori Jangka Panjang (Long Term Memory) Ingatan jangka panjang adalah suatu tipe memori yang relatif tetap dan tidak terbatas. Memori jangka panjang bertambah seiring bertambahnya usia selama masa pertengahan dan akhir kanak-kanak. Sistem memori jangka panjang memungkinkan kita hidup dalam dua dunia, yaitu masa lalu dan masa

sekarang. Kemampuan untuk dapat mengingat masa lalu dan menggunakan informasi tersebut untuk dimanfaatkan saat ini merupakan fungsi dari memori jangka panjang.³⁰ Kapasitas yang dimiliki memori jangka panjang sepertinya tidak terbatas. Informasi dalam jumlah yang sangat besar yang tersimpan dalam memori jangka panjang, memungkinkan individu untuk belajar, menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta mengembangkan identitas diri dan sejarah kehidupan.³¹

Lokasi tempat memori tersimpan adalah di seluruh bagian otak, meskipun juga terpusat di bagian-bagian tertentu. Beberapa region otak memiliki fungsi penting dalam pembentukan memori seperti hipokampus dan korteks serta thalamus).³²

Faktor yang Mempengaruhi Daya Ingat Proses mengingat atau memori banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor³³ yaitu :

a. Faktor Individu.

Proses mengingat dipengaruhi dari dalam individu seperti sifat, keadaan jasmani, keadaan rohani dan umur. Mengingat akan lebih efektif apabila individu memiliki minat yang besar, motivasi yang kuat, memiliki metode tertentu dalam pengamatan dan pembelajaran, dan memiliki kondisi fisik dan kesehatan yang baik.

³⁰ Bhinety, M. 2009. Struktur dan proses memori. Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada: Buletin Psikologi Volume 16. No. 2, 74-88.

³¹ Wade, C & Travis, C. 2008. Psikologi. Edisi Kesembilan. Jilid 2. (terjemahan : Padang Mursalin dan Dinastuti). Jakarta : Erlangga.

³² Solso. L. Robert et. al. 2007. Psikologi Kognitif. Jakarta: Erlangga

³³ Abu Ahmadi. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta

b. Faktor objek yang diingat.

Sesuatu yang memiliki organisasi dan struktur yang jelas, mempunyai arti, mempunyai keterkaitan dengan individu, mempunyai intensitas rangsangan yang cukup kuat lebih mudah diingat oleh seseorang.

c. Faktor Lingkungan. Proses mengingat akan lebih efektif apabila ada lingkungan yang menunjang dan terhindar dari adanya gangguan-gangguan. Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi daya ingat adalah individu, objek dan lingkungan. Dalam penelitian ini lebih difokuskan kepada faktor objek. Objek yang dimaksud adalah permainan scrabble.

7. Materi Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. bahasa yang memadai akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik dan maksimal. Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari teacher centered ke student centered, dari passive learning ke active learning, penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih

berada dalam tahap operasional kongkrit. Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut.

Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- b. Siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
- c. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan social.
- d. Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- e. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.
- g. Memperhatikan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut sebaiknya penyelenggara pembelajaran Bahasa Indonesia mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik agar menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat serta pengembangan diri siswa sebagai

pribadi. Hal ini berimplikasi pada bagaimana seorang pendidik mendesain pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Pemilihan media dan metode yang sesuai dengan kurikulum dan potensi siswa adalah bagian lain yang harus diperhatikan oleh pendidik.

