

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad dalam (Sitepu, 2022) menjelaskan media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dipakai untuk menunjukkan alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan komunikasi. Heinich, dkk. dalam (Pagarra H & Syawaludin, 2022) menyatakan pengertian medium adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton yang mengemukakan peran media sebagai alat pengirim pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada orang lain.

Menurut (Dwistia et al., 2022) media pembelajaran adalah sebuah bentuk rangsangan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Sedangkan menurut (Kaniawati et al., 2023) media pembelajaran adalah alat atau bahan yang membantu pendidik dan peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Gagne and Briggs dalam (Ani Daniyati et al., 2023) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Adapun menurut (Fadilah et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan berjalan dengan optimal.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar sebagai perantara pendidik dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan optimal.

2. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran

Rusman dalam (Sitepu, 2022) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran antara lain: (a) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran; (b) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran; (c) Sebagai pengarah dalam pembelajaran; (d) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa; (e) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran; (f) Mengurangi terjadinya verbalisme; dan (g) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.

Menurut Wahid dalam (Wulandari et al., 2023) terdapat dua fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi AVA (*Audio Visual Aids*) berfungsi memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik
- b. Fungsi komunikasi, media yang dibuat berisi pesan yang akan disampaikan oleh komunikator atau sumber kepada penerima (membaca, melihat, mendengar).

Dari kedua fungsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh pendidik, serta sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan pendidik.

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam (Pagarra H & Syawaludin, 2022) menyebutkan terdapat 3 tujuan dalam pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Untuk menyampaikan informasi (*to inform*)

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi, dalam hal ini yaitu berupa materi pembelajaran.

- b. Untuk memotivasi (*to motivate*)

Media pembelajaran adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Untuk menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Media pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan beragam. Peserta didik dapat melakukan berbagai aktivitas belajar ketika menggunakan media pembelajaran yang dirancang secara interaktif.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional menyebutkan 8 manfaat media dalam proses pembelajaran, yaitu: (a) Membantu menyajikan materi pembelajaran yang seragam, (b) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, (c) Proses pembelajaran lebih interaktif, (d) Efisiensi waktu dan tenaga, (e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (f) Memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja, (g) Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran, (h) Mengubah peran guru lebih positif dan produktif (Maharani et al., 2024).

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Nasution dalam (Agustira & Rahmi, 2022) adalah membuat pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik, memotivasi belajar, memperjelas materi, memvariasikan metode, dan meningkatkan keaktifan peserta didik.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ragam manfaat terhadap proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi sangat penting untuk membantu pendidik mempermudah menyampaikan materi serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Azhar dalam (Pagarra H & Syawaludin, 2022) mengelompokkan media pembelajaran menjadi 4 jenis, yaitu sebagai berikut:

- a. Media audio, hanya mengandalkan indra pendengaran saja, contohnya radio.

- b. Media visual, hanya mengandalkan indra penglihatan seperti buku, gambar, peta, dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual, mengandalkan indra pendengaran juga indra penglihatan. Media audio visual berupa film, program tv, dan sebagainya.
- d. Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Jenis-jenis media pembelajaran menurut (Purnamasari et al., 2024) yaitu:

- a. Media visual dan auditori: gaya belajar visual mengandalkan penglihatan meliputi gambar, ilustrasi, dan teks berwarna. Sedangkan gaya belajar auditori mengandalkan pendengaran dengan media video.
- b. Multimedia interaktif: mencakup penggunaan video, audio, animasi dan grafik yang dapat berinteraksi dengan peserta didik.
- c. Teknologi *Augmented Reality* (AR): memungkinkan peserta didik melihat objek dalam bentuk tiga dimensi yang terhubung dengan dunia nyata menggunakan perangkat seperti tablet atau *smartphone*.
- d. Permainan edukatif: berupa simulasi atau permainan papan yang dirancang khusus untuk pembelajaran.

Adapun menurut (Sitepu, 2022) media pembelajaran yang paling ngetren pada zaman ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual.

B. Aplikasi Digital Mari Belajar (Marbel)

1. Pengertian Aplikasi Digital Marbel

Pengertian aplikasi menurut (Choirinisa & Ikhwan, 2022) adalah penggunaan komputer, instruksi atau perintah yang disusun agar komputer dapat memproses masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*). Sedangkan pengertian digital adalah sebuah transformasi dari perangkat atau peralatan yang bersifat analog menjadi digital (Sitepu, 2022).

Aplikasi digital adalah program perangkat lunak atau *software* yang dirancang untuk perangkat elektronik dan memerlukan proses pengunduhan agar aplikasi dapat digunakan (Saputra & Kania, 2022).

Aplikasi Marbel adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu anak dalam belajar mengenal huruf abjad dari A sampai Z, membedakan antara huruf konsonan dan vokal, dan mengajarkan cara mengeja per suku kata. Aplikasi Marbel merupakan permainan edukatif yang mengandung unsur mendidik, yang sengaja dibuat dan dirancang untuk merangsang daya pikir anak serta melatih anak untuk mampu memecahkan masalah. Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, sehingga guru dan orang tua perlu bekerja sama dalam proses penggunaan aplikasi ini agar tujuan mengembangkan kemampuan literasi anak dapat tercapai (Mardhiah, 2023).

Aplikasi digital Marbel juga menyediakan fitur yang interaktif dengan memadukan unsur audio, visual, video animasi dan game (Akmaluddin et al., 2024). Oleh karena itu, aplikasi digital Marbel termasuk kategori multimedia interaktif karena menggabungkan berbagai media didalamnya.

2. Tujuan dan Manfaat Aplikasi Digital Marbel

Tujuan dan manfaat aplikasi Marbel menurut (Mardhiah, 2023) adalah untuk membantu anak mengembangkan aspek perkembangan khususnya aspek bahasa yang meliputi literasi awal anak. Anak dapat bermain sambil belajar mengenal huruf dengan materi yang disajikan dalam bentuk animasi yang menarik minat anak, sehingga melahirkan cara belajar yang menyenangkan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Digital Marbel

a. Kelebihan

Kelebihan dari aplikasi Marbel menurut (Hikmah & Irdamurni, 2022) adalah anak dapat lebih cepat menangkap pembelajaran dalam waktu yang singkat. Desain visualisasi yang menarik juga dapat mendukung peningkatan konsentrasi serta daya ingat anak.

b. Kekurangan

Kekurangan dari aplikasi Marbel adalah berbagai fitur-fitur yang tersedia tidak semua dapat diakses dengan gratis.

C. Kemampuan Literasi

1. Pengertian Literasi

(Bu'ulolo, 2021) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan berbahasa yang meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Sejalan dengan pengertian literasi menurut *National Institute for Literacy* dalam (Rokmana et al., 2023) adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung serta memecahkan masalah yang diperlukan dalam segala aspek kehidupan. Pendapat senada juga diungkapkan (Wahyuti et al., 2023) yang mendefinisikan literasi adalah suatu keterampilan yang menempatkan kemampuan berbahasa untuk dapat menerima, mengolah, menganalisis dan mengkritisi sebuah informasi.

Kemdikbud 2017 dalam (E. Astuti, 2022) menyatakan literasi terdiri dari enam jenis. Keenam jenis literasi yaitu: (a) literasi baca tulis; (b) literasi numerasi; (c) literasi sains; (d) literasi finansial; (e) literasi digital; dan (f) literasi budaya dan kewargaan.

Lebih lanjut, pengertian keenam jenis literasi adalah sebagai berikut:

a. Pengertian literasi baca tulis

Literasi baca tulis menurut (Susanti et al., 2022) adalah pengetahuan dalam membaca, menulis, mencari, mengolah dan memahami informasi untuk mengembangkan potensi serta pemahaman. (Siregar et al., 2022) menyatakan literasi baca tulis merupakan jenis literasi paling mendasar yang berarti menjadi kemampuan literasi pertama yang harus dikuasai sebelum menguasai kemampuan literasi lainnya. Sejalan dengan pendapat (Wiranata et al., 2023) yang menyatakan literasi pertama yang ditumbuhkembangkan

kepada anak usia dini yang memasuki masa pra operasional diatas usia 2 tahun adalah literasi baca tulis. Hal ini karena kemampuan literasi baca tulis menjadi modal awal bagi anak untuk beranjak pada literasi yang lainnya.

b. Pengertian literasi numerasi

Literasi numerasi menurut (R. A. W. Astuti et al., 2023) adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran berupa menganalisis dan memahami sesuatu melalui bahasa matematika yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengungkapkannya melalui lisan maupun tulisan.

c. Pengertian literasi sains

Literasi sains adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan membuat keputusan tentang alam dunia serta interaksi manusia dengan alam menggunakan pengetahuan ilmiah (Sulistina et al., 2024). Kemampuan literasi sains diharapkan dapat membuat peserta didik mampu mengenali serta mengidentifikasi masalah-masalah sosial dan menemukan solusi atas permasalahan tersebut (Monika et al., 2024).

d. Pengertian literasi finansial

Literasi finansial adalah sebuah ilmu pengetahuan yang membahas mengenai keuangan yang memengaruhi perilaku seseorang dalam mengelola keuangan dengan lebih baik untuk mendapat kesejahteraan (Putri & Wahjudi, 2022). Sejalan dengan pendapat Huston dalam (Arianti, 2022) menyatakan literasi keuangan pribadi adalah kemampuan untuk membaca, menganalisis, mengelola, dan mengkomunikasikan kondisi keuangan pribadi yang mempengaruhi kesejahteraan materi.

e. Pengertian literasi digital

Menurut Paul Gilster dalam (Purba et al., 2025) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, menganalisis, serta berinteraksi dengan informasi yang

tersedia dalam media digital. Pendapat (Rizkiyah, 2022) literasi digital adalah kemampuan memanfaatkan media digital, alat komunikasi, atau jaringan secara bijak, cerdas dan sehat dalam membina komunikasi di kehidupan sehari-hari.

f. Pengertian literasi budaya dan kewargaan

Literasi budaya adalah kemampuan dalam memahami bahwa kebudayaan Indonesia merupakan suatu identitas bangsa (Lailiyah, 2021). Sedangkan literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban, serta tanggung jawab sebagai warga negara (Afriliani et al., 2024). Maka dari itu, literasi budaya dan kewargaan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memahami lingkungan dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang merupakan bagian dari kebudayaan dan bangsa Indonesia.

2. Tahapan Perkembangan Literasi Awal

Ruhaena dalam (Sinaga, 2019) memberi tahapan perkembangan literasi awal menjadi 4 tahap, yaitu:

- a. Tahap usia 1-34 bulan. Tahapan ini merupakan tahap pertama dimana anak mengalami perkembangan bahasa lisan yang merupakan dasar bagi perkembangan literasi selanjutnya.
- b. Tahap usia 2-3 tahun. Tahap kedua ini anak mulai mampu berbicara dan memberi respons terhadap sesuatu yang dibuatnya, mulai mengenal dan memberi sebutan untuk sebuah simbol, serta membuat coretan.
- c. Tahap usia 3-4 tahun. Tahap ketiga anak menunjukkan perkembangan pesat dalam kemampuan literasi awal dimana anak mampu mengenali huruf, tertarik menulis dan membaca serta memperhatikan bunyi huruf dan kata.
- d. Tahap usia 5 tahun. Tahap terakhir dimana anak mulai senang dalam mengulang membaca buku cerita, mulai menggunakan intonasi saat membaca sebuah buku, dapat menguasai alur bacaan, kesesuaian kata, dan konsep tulisan. Perkembangan menulis beriringan dengan

perkembangan membaca anak, sebab itu, pada usia ini anak bisa mulai menulis kata.

3. Indikator Literasi Awal Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, kemampuan literasi awal anak usia 4-5 tahun yang meliputi kemampuan membaca adalah anak menunjukkan minat pada bentuk-bentuk dan huruf-huruf, menamainya dan mengasosiasikan nama huruf dengan simbolnya, serta mengenal bunyi huruf dan atau mulai merangkai beberapa bunyi huruf. Sedangkan kemampuan dasar untuk menulis adalah anak menuangkan pikiran atau perasaan dalam bentuk coretan untuk menyampaikan pesan, dan menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf.

Adapun indikator kemampuan membaca awal anak usia 4-5 tahun menurut (Annisa et al., 2023) yaitu: (1) Menyebutkan simbol huruf yang dikenal, (2) Mengenal bunyi huruf, (3) Pengetahuan bunyi huruf awal, (4) Pengetahuan membedakan huruf, (5) Membedakan suara hewan di sekitarnya, (6) Membedakan suara benda di sekitarnya, (7) Membaca suku kata, (8) Merangkai suku kata menjadi kata, (9) Membaca kata, dan (10) Menjodohkan kata dengan gambar.

Sedangkan indikator kemampuan menulis awal anak usia 4-5 tahun menurut (Anggini, 2023) yaitu (1) Membuat coretan bebas meliputi garis horizontal, vertikal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri dan lingkaran, (2) Membuat coretan yang bermakna, (3) Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z, (4) Meniru huruf yang diberikan melalui contoh, (5) Menulis huruf-huruf dari nama sendiri, (6) Membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan, (7) Menulis huruf secara acak atau membuat kata-kata tertentu, dan (8) Menggunakan alat tulis dengan benar.

4. Pentingnya Literasi Awal untuk Anak Usia Dini

Literasi awal merupakan upaya untuk memperkenalkan konsep membaca dan menulis kepada anak melalui kegiatan-kegiatan sederhana. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat dan kesiapan anak dalam

belajar literasi di kemudian hari (Rahmawati & Nawangsari, 2022). Secara sederhana, literasi awal dapat membantu anak untuk mulai memahami dan tertarik pada kegiatan membaca dan menulis.

Membangun minat anak dalam literasi sejak dini adalah hal yang sangat penting. Hal ini karena dengan berliterasi, anak-anak akan meningkatkan pengetahuan mereka dan mengembangkan keterampilan membaca dan menulis lebih awal (S. R. Dewi & Masitoh, 2022). Selain dapat melatih kemampuan anak dalam membaca dan menulis, literasi juga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, kreatif dan logis. (Wardhani et al., 2023).





D. Aplikasi Marbel yang Berhubungan Dengan Literasi Awal

1. Fitur-Fitur Aplikasi Marbel yang Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca

Marbel membaca adalah aplikasi edukasi yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar membaca. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang dapat menstimulasi literasi awal anak. Salah satu fitur pada aplikasi Marbel membaca yang berkaitan dengan literasi awal anak adalah fitur mengenal huruf abjad A sampai Z. Selain itu, terdapat juga fitur membedakan huruf vokal dan konsonan serta fitur mengeja suku kata (Akmaluddin et al., 2024). Fitur-fitur dalam aplikasi Marbel membaca dilengkapi dengan gambar dan suara pengucapan huruf dan kata. Media permainan edukatif yang menampilkan grafik dan suara untuk mengenalkan huruf dan kata memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa (H. Fauziah & Hidayat, 2022).

Fitur aplikasi Marbel yang sesuai dengan indikator membaca menurut (Annisa et al., 2023) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Fitur Aplikasi Marbel Berdasarkan Indikator Kemampuan Membaca

No.	Indikator	Fitur Aplikasi
1	Menyebutkan simbol huruf	 <p>Gambar 2. 1 Fitur Menyebutkan Simbol Huruf</p>
2	Mengenal bunyi huruf	 <p>Gambar 2. 2 Fitur Mengenalkan Bunyi Huruf</p>
3	Pengetahuan bunyi huruf awal	 <p>Gambar 2. 3 Fitur Pengetahuan Bunyi Huruf Awal</p>
4	Pengetahuan membedakan huruf	 <p>Gambar 2. 4 Fitur Pengetahuan Membedakan Huruf</p>

5	Membedakan suara hewan di sekitar	 <p>Gambar 2. 5 Fitur Membedakan Suara Hewan di Sekitar</p>
6	Membedakan suara benda di sekitar	 <p>Gambar 2. 6 Fitur Membedakan Suara Benda di Sekitar</p>
7	Membaca suku kata	 <p>Gambar 2. 7 Fitur Membaca Suku Kata</p>
8	Merangkai suku kata menjadi kata	 <p>Gambar 2. 8 Fitur Merangkai Suku Kata Menjadi Kata</p>
9	Membaca kata	 <p>Gambar 2. 9 Fitur Membaca Kata</p>



10	Menjodohkan kata dengan gambar	 <p>Gambar 2. 10 Fitur Menjodohkan Kata dengan Gambar</p>
----	--------------------------------	--

2. Fitur-Fitur Aplikasi Marbel yang Dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis

Marbel menulis dilengkapi dengan fitur menulis huruf, kata, dan kalimat yang dilengkapi gambar, animasi, serta suara dan dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan keterampilan menulis (Marthadiputri & Nursalim, 2025).

Fitur aplikasi Marbel yang sesuai dengan indikator literasi menulis menurut (Anggini, 2023) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. 2 Fitur Aplikasi Marbel Berdasarkan Indikator Kemampuan Menulis

No.	Indikator	Fitur Aplikasi
1	Membuat coretan bebas meliputi garis horizontal, vertikal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri dan lingkaran	 <p>Gambar 2. 11 Fitur Membuat Coretan Bebas</p>
2	Membuat coretan yang bermakna	 <p>Gambar 2. 12 Fitur Membuat Coretan Bermakna</p>

3	Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z	 <p>Gambar 2. 13 Fitur Meniru Huruf A-Z</p>
4	Meniru huruf yang diberikan melalui contoh	 <p>Gambar 2. 14 Fitur Meniru Huruf Melalui Contoh</p>
5	Menulis huruf-huruf dari nama sendiri	 <p>Gambar 2. 15 Fitur Menulis Huruf dari Nama Sendiri</p>
6	Membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan	 <p>Gambar 2. 16 Fitur Membuat Gambar dengan Coretan atau Tulisan</p>
7	Menulis huruf secara acak atau membuat kata-kata tertentu	 <p>Gambar 2. 17 Fitur Menulis Huruf Secara Acak</p>

8	Menggunakan alat tulis dengan benar	 <p data-bbox="959 517 1340 586">Gambar 2. 18 Fitur Menulis Huruf</p>
---	-------------------------------------	--