

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Teks prosedur**

Teks prosedur bertujuan untuk mengarahkan atau mengajarkan tentang langkah-langkah yang telah ditentukan. Teks prosedur menurut pendapat (Sulistiani, 2022) yaitu teks memuat tahapan-tahapan untuk meraih tujuan, dan terdapat keterangan dalam tahapan-tahapan tersebut. Adapun pendapat lain (Marsono et al., 2019) teks prosedur yakni teks yang terdapat tindakan-tindakan dalam melaksanakan suatu aktivitas. Sependapat dengan (Ihsan et al., 2019) Teks prosedur yaitu sebuah teks yang mengungkapkan bagaimana suatu tindakan bisa ditamatkan dengan cara melalui banyak sekali proses yang dilakukan. Sependapat dengan penjelasan lainnya, yakni dari (Rusino, 2021) teks prosedur merupakan jenis teks yang berisi cara-cara membentuk suatu tindakan, yang dijelaskan berdasarkan

metode langkah per langkah secara lebih jelasnya.

Menurut pendapat (Sulistiani, 2022) teks prosedur adalah cara supaya pembaca dapat secara seksama mengikuti proses membentuk sesuatu, melaksanakan pekerjaan, atau memakai alat, teks prosedur bertujuan untuk menjelaskan tindakan yang diperlukan. Adapun penjelasan lainnya, yakni teks prosedur merupakan teks yang berisi petunjuk yang memberikan sebuah arahan untuk mengerjakan suatu kegiatan (Astuti, 2019). Dalam (Kemendikbud, 2013) “Teks prosedur adalah teks yang berisi tujuan dan langkah-langkah yang wajib diikuti supaya pekerjaan dapat dilakukan dengan baik”. Dapat ditarik simpulan, bahwa teks prosedur ialah teks yang berisi tujuan dan proses untuk merampungkan suatu pekerjaan dengan baik berdasarkan beberapa definisi dari teks prosedur di atas.

Sebuah teks prosedur terdiri dari berbagai macam yang memiliki isi berbeda-

beda. Menurut pendapat (Rusino, 2021) bahwa secara umum teks prosedur terbagi menjadi tiga macam, yakni:

1. Teks prosedur sederhana, tidak memerlukan banyak tahap.
2. Teks prosedur kompleks, menjelaskan secara lengkap dan jelas.
3. Teks prosedur protokol, tidak terlalu rumit, dan mudah dipahami.

Adapun pendapat yang sama (Aprilla, 2022) menyebutkan macam-macam teks prosedur terdapat 3 macam, yakni:

1. Teks prosedur sederhana  
Urutannya dapat di ubah-ubah dan bertujuan untuk mewujudkan aktivitas yang ingin dicapai dengan menerapkan tahapan-tahapan ringkas.
2. Teks prosedur kompleks

Mempunyai banyak proses, dan di setiap proses berjenjang pada sub proses dan urutan proses teratur sehingga tidak dapat diubah-ubah, dan membuat

pembaca dengan mudah memahami setiap prosesnya dengan baik.

3. Teks prosedur protokol

Prosedur dengan teknik yang caranya tidak terlalu berbelit-belit dan lugas.

Suatu teks prosedur memiliki struktur, untuk menghasilkan teks prosedur yang baik sesuai dengan persyaratan agar dapat menggambarkan suatu proses atau tahapan kegiatan yang ada. menurut pendapat (Purwanti, 2019) teks prosedur memiliki struktur yang terdiri dari:

1. Judul
2. Tujuan
3. Deskripsi
4. Alat bahan
5. Tahapan-tahapan
6. Simpulan.

Lebih lanjut, struktur teks prosedur menurut (Kosasih, 2018) dibentuk oleh bagian-bagian, yakni:

1. Tujuan

2. perlengkapan
3. Langkah-langkah

Sependapat dengan (Mahsun, 2014) yang mengemukakan struktur dari teks prosedur yaitu:

1. Tujuan
2. Alat yang digunakan untuk langkah-langkah
3. Pengamatan
4. Simpulan

Adapun pendapat dari (Yustinah, 2018) yang memiliki pendapat bahwa struktur teks prosedur yakni sebagai berikut:

1. Alasan, strategi dimulai dengan presentasi yang menjelaskan alasan dan penjelasan singkat untuk mengarahkan pembaca ke langkah yang akan diambil.
2. Langkah 1 adalah langkah pertama yang harus diselesaikan sebelum langkah selanjutnya dapat diselesaikan.
3. Langkah 2 selesai setelah langkah 1 selesai dan lanjut ke langkah berikutnya

4. Langkah 3 adalah langkah yang mengikuti langkah 2 dan melanjutkan ke langkah berikutnya.
5. Jika prosedur hanya terdiri dari empat langkah, langkah ini merupakan langkah terakhir.
6. Bagian penutup teks prosedur adalah bagian terakhir. Kesimpulan prosedur kerja juga dijelaskan pada saat penutupan. Namun, langkah ini tidak selalu diperlukan.

Dapat ditarik simpulan, dalam struktur teks prosedur terdapat empat bagian diantaranya yaitu:

1. Judul,

Bagian ini merupakan bagian yang dibaca awal oleh pembaca untuk mengetahui apa isi dari teks yang dibaca.

2. Tujuan,

Bagian ini merupakan penjelasan awal mengenai suatu kegiatan yang

akan dilakukan untuk mencapai akhir yang diinginkan.

3. Bahan dan alat,

Bagian ini merupakan kebutuhan untuk melakukan kegiatan yang akan dilakukan dalam langkah-langkah.

4. Langkah-langkah.

5. Bagian ini merupakan penjelasan penggunaan bahan dan alat serta penjelasan bagaimana cara yang harus ditempuh dalam suatu kegiatan.

Teks prosedur tentunya terdapat kaidah kebahasaan di dalam teksnya. Seperti yang dijelaskan pada (Kemendikbud, 2016) bahwa terdapat tujuh kebahasaan dalam teks prosedur yakni:

1. Penggunaan kalimat instruksi, yang memuat arti ajakan untuk melangsungkan suatu kegiatan yang benar.
2. Penggunaan bentuk pasif (pada proses), menggunakan kalimat berpasaran atau peringatan untuk pembaca supaya tidak

3. terjadi kesalahan.
4. Penggunaan batasan
5. Pemanfaatan pengubah kata kerja perangkat keras, kualifikasi strategi, dan pengubah kata kerja objektif dalam teks prosedur. Dalam teks prosedur, kata keterangan memberi pembaca penjelasan yang lebih mendalam.
6. Menggunakan kalimat larangan.

Adapun pendapat yang sama yakni menurut (Sulistiani, 2022) teks prosedur memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memuat tahapan-tahapan aktivitas.
2. Kalimat arahan atau rekomendasi.
3. Disusun secara berurutan dan jelas.
4. Berisi informasi berdasarkan kenyataan atau faktual.
5. Tahapan-tahapan kegiatan diurutkan menggunakan angka,



## 2. Model Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang juga disebut dengan PjBL yakni peserta didik secara berorganisasi membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang diperoleh melalui mengeksplorasi serta memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri (Afriana, 2015). Model pembelajaran *Project Based Learning* biasa diucapkan model pembelajaran yang memakai permasalahan dalam materinya dengan tujuan memudahkan anak didik dalam proses penangkapan serta penyerapan materi yang diajarkan (Anggraini & Wulandari, 2020).

Sependapat dengan (Guo et al., 2020) PjBL yaitu model pembelajaran yang menekankan anak didik untuk memecahkan solusi pada suatu masalah dengan informasi yang sudah diberikan sebagai bantuan dalam proses belajar. Adapun pendapat menurut

(Kahar & Ili, 2022) dalam pemahamannya bahwa *Project Based Learning* ialah model pelatihan yang menggunakan media proyek guna menstimulasi anak didik supaya interaktif dalam kegiatan pengajaran dari hal fisik ataupun psikologis, meskipun dalam tim ataupun mandiri sehingga dapat memecahkan masalah. Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pengajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar anak didik dengan memanfaatkan media proyek (Lesnowati & Hafifi, 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok dan berpikir secara kritis untuk memecahkan sebuah masalah yang ada, serta dari permasalahan tersebut peserta didik akan menghasilkan sebuah proyek yang dikerjakan secara berkelompok.

Model *Project Based Learning*

memiliki tujuan supaya dapat mempermudah pendidik memberikan atau membagikan ilmu kepada peserta didik dengan cara mengelola sebuah proyek. Adapun pendapat menurut (Eliza et al., 2019) metode pengajaran berbasis proyek memiliki tujuan, yakni:

1. Anak didik mendapatkan pemahaman serta kecakapan dalam pengajaran.
2. Mengembangkan kekuatan keterampilan anak didik mengelola tugas proyek.
3. Meningkatkan keaktifan anak didik menyelesaikan perkara proyek.
4. Anak didik memperoleh cara bekerja sama bersama tim.
5. Peserta didik menjadi lebih aktif untuk membuat produk yang nyata dengan masalah yang ada.

*Project Base Learning* (PjBL) sama seperti model pembelajaran lainnya, memiliki karakteristik tersendiri yang menjadi ciri penentu untuk membedakannya dengan model-model lain yang sudah ada. Menurut (Indriyani & Wrahatnolo, 2019) menjelaskan

bahwa





karakteristik *Project Based Learning* adalah menambah kesanggupan mencari jawaban anak didik supaya memiliki kreativitas, terampil, dan dapat menyelesaikan permasalahan secara kelompok.

Adapun hasil penelitian dari *The AutoDesk Foundation* yang terdapat dalam (Murniarti, 2017) bahwa *Project Based Learning* memiliki karakteristik yakni:

1. Anak didik mengambil keputusan mengenai kerangka kerja yang akan dilaksanakan.
2. Peserta didik akan dihadapkan oleh sebuah permasalahan.
3. Peserta didik membuat langkah-langkah berupa penjelasan solusi yang diusulkan untuk memecahkan masalah.
4. Peserta didik bekerja sama secara berkelompok untuk mencari informasi supaya dapat menyelesaikan masalah.
5. Proses penilaian dilakukan bertahap.
6. Anak didik diberikan refleksi setelah menyelesaikan kegiatan yang telah

dikerjakan.

7. Pada penghujung tahap yaitu terdapat hasil produk yang akan dievaluasi.
8. Kesalahan yang terjadi merupakan hal yang wajar dikarenakan situasi saat pembelajaran.

Lebih lanjut menurut pendapat (Wahyu et al., 2018) dalam metode pengajaran model *Project Based Learning* terdapat karakteristik yakni:

1. Terdapat perkara, solusinya tidak ditentukan sebelumnya.
2. Anak didik menciptakan ketentuan serta skema.
3. Anak didik berkewajiban untuk mengelola dan mendapatkan informasi yang dikumpulkan.
4. Anak didik mempersiapkan pengerjaan proyek demi mendapatkan produk.
5. Anak didik satu per satu melihat kembali apa yang telah dikerjakan.
6. Peserta didik melaksanakan evaluasi secara bertahap

7. Suasana kelas memberi sifat toleransi kesalahan dan perubahan.
8. Hasil kerja yang diperoleh berupa produk dan dievaluasi kualitasnya.

Pembelajaran model *Project Based Learning* memiliki beberapa sintak yang harus dijalankan saat pembelajaran berlangsung. Penjabaran Devi 2019 dalam artikel (Sutrisna et al., 2020) tindakan-tindakan model *Project Based Learning* meliputi:

1. Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pemberian rangsangan pada awal pembelajaran berupa pertanyaan kepada siswa sehingga timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan.

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Anak didik mengenali persoalan serta mengembangkan solusi atas dasar perencanaan kerja proyek Selain mengetahui alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membantu pengerjaan



proyek, perencanaan juga mencakup aturan proyek dan dukungan untuk menjawab pertanyaan.

3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Agenda pengerjaan proyek, ditentukan bersamaan antara siswa dengan guru. Seperti menetapkan tenggat waktu penyelesaian proyek dan menetapkan jadwal pelaksanaan proyek.

4. Memonitor Kemajuan Proyek Siswa (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pemantauan langkah-langkah yang diambil untuk mengurangi kemungkinan membuat kesalahan selama kegiatan proyek. Guru bertanggung jawab untuk mengamati setiap tindakan anak didik selama pelaksanaan berlangsung.

5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Tujuan evaluasi adalah

mendukung pendidik mengevaluasi





kemajuan setiap siswa dengan mengukur seberapa baik mereka menyelesaikan tugas proyek.

6. Evaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Siswa dengan guru melakukan refleksi individu atau kelompok di akhir proses pengajaran untuk mengungkapkan pengalaman belajarnya.

Sesuai dengan Rais 2010 dalam (Natty et al., 2019) yang menyebutkan enam tahapan dalam pengajaran model *Project Based Learning* yaitu:

1. Memberikan pertanyaan pada awal pembelajaran sebagai penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan. Topik pertanyaan lebih baik sesuai dengan kenyataan pada dunia nyata dan dimulai dengan investigasi mendalam.
2. Perencanaan proyek, anak didik serta

pendidik secara bersama menentukan perencanaan proyek sehingga siswa merasa memiliki proyek tersebut. Aturan permainan, aktivitas yang dapat membantu menjawab pertanyaan mendasar dengan memasukkan berbagai topik pendukung, serta alat dan bahan yang akan digunakan untuk menyelesaikan proyek adalah bagian dari perencanaan.

3. Menyusun jadwal kegiatan, bersama siswa, guru merencanakan kegiatan untuk penyelesaian proyek. Siswa harus diinstruksikan tentang bagaimana mengatur waktu mereka dan tenggat waktu untuk proyek tersebut. Siswa berusaha untuk belajar tentang hal-hal baru, tetapi guru perlu terus mengingatkan mereka jika aktivitas mereka bertentangan dengan tujuan proyek. Proyek yang diselesaikan siswa memakan waktu lama, sehingga mereka

mengerjakannya dalam kelompok kecil selama waktu luang. Siswa akan mempresentasikan hasil proyek mereka ke kelas selama kelas.

4. Mengawasi kemajuan proyek, sementara siswa mengerjakan proyek, guru akan mengawasi mereka. Amati dengan membantu siswa melalui setiap prosedur. Dengan kata lain, guru membantu siswa merencanakan kegiatan mereka. Siswa belajar bagaimana bekerja dalam kelompok dari guru. Tanpa mengorbankan kepentingan kelompok, peserta didik dapat memilih peran mereka sendiri.
5. Mengevaluasi produk keluaran, tujuan penilaian ini adalah untuk membantu pendidik dalam menetapkan tolok ukur pencapaian, mengecek perkembangan pada masing-masing anak didik, memberikan feedback mengenai peringkat penafsiran yang telah digapai

anak didik, dan menyokong pendidik membuat skema pelatihan tambahan. Saat setiap tim mempresentasikan produk mereka ke tim lain, evaluasi produk dilakukan.

6. Penilaian, anak didik serta pendidik membicarakan gerakan serta simpulan proyek yang dikerjakan pada ujung proses pengajaran. Secara individu maupun kelompok, proses refleksi dapat dilakukan. Siswa didorong untuk membagikan pemikiran, perasaan, dan pengalaman mereka saat mereka mengerjakan proyek pada saat ini.

Setiap model pembelajaran memiliki suatu keunggulan dan keterbatasan masing-masing yang menjadikannya suatu pilihan dibandingkan dengan model pembelajaran lain yang sudah ada sebelumnya. Adapun pendapat menurut Moursund dalam (Wahyu et al., 2018) kelebihanya yakni:

1. peserta didik mendapatkan

pengalaman







mengenai praktik dalam menyusun proyek,

2. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar secara kompleks yang berguna untuk berkembangnya secara dunia nyata,
3. Belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak memberikan efek jenuh.

Adapun keterbatasan dari model *Project Based Learning* yakni:

1. Diperlukan waktu yang lebih banyak,
2. Kemungkinan peserta didik menjadi pasif saat melaksanakan tugas kelompok,
3. Perlunya biaya yang besar untuk membuat sebuah proyek.

### **3. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yaitu sebagai sarana yang direncanakan sebagai jembatan

antara pendidik dengan anak didik sebagai pemahaman materi pengajaran supaya bertambah baik (Amka, 2018). Pendapat yang sama menurut (Tafonao, 2018) mengemukakan bahwa, media pembelajaran yakni sarana yang dapat digunakan untuk melanjutkan pesan penghantar kepada penyambut, sehingga menyebabkan ketertarikan anak didik untuk belajar. Maka, dari uraian diatas dapat disimpulkan definisi dari media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat yang dimanfaatkan menjadi bahan ajar pengajaran buat membantu menunjang pemahaman materi peserta didik dalam proses pendidikan.

Manfaat media pembelajaran secara global yaitu meringankan pengutaraan materi dari pendidik ke anak didik, bermaksud menunjang anak didik belajar maksimal. Manfaat media pembelajaran juga dijelaskan oleh (Kemp dan Dayton, 1985) yakni;

1. Prosedur pengajaran menjadi menyenangkan.

Media memperlihatkan penjelasan berupa gambar, bunyi yang memiliki warna. Materi pembelajaran yang dirangkum melalui media, pastinya lebih nyata dan memikat minat belajar para anak didik. Maka, melalui media pembelajaran, materi yang diberikan oleh pengajar dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, dan suasana belajar jadi lebih hidup, sehingga belajar tidak membosankan.

2. Peran pengajar dapat menjadi lebih produktif.

Pemanfaatan media yang baik, menjadikan sumber belajar tidak hanya di dapatkan melalui pengajar saja. Pengajar juga dapat berbagi peran dengan media, dan tidak perlu menjelaskan keseluruhan materi.

Sehingga pengajar mempunyai kesempatan untuk membantu siswa, seperti membantu kesusahan saat menimba ilmu, menyemangati belajar, serta hal lainnya.

3. Meningkatkan hasil belajar siswa.

Implementasi media pengajaran dapat berpengaruh pada peningkatan belajar anak didik. Dikarenakan siswa melakukan aktivitas seperti memegang, mengalami sendiri melalui media, dan menjadikan anak didik bertambah paham dengan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar.

4. Saat pengajaran dapat dilakukan dimana saja.

Pembuatan media pembelajaran dapat dibuat dalam banyak macam bentuk sehingga aktivitas pembelajaran dapat dilakukan dimana pun. Seperti halnya penggunaan pada media audio visual pada pembelajaran, maka untuk lokasi menimba ilmu anak didik

mampu menyelesaikan kegiatan belajar  
secara





sendiri. Perlu diketahui bahwa siswa menghabiskan sebagian besar waktu belajarnya di luar kelas, sehingga jumlah waktu yang dimiliki untuk belajar di sekolah sangat terbatas.

5. Mekanisme pengajaran menjadi saling aktif.

Dengan media, pengajar serta anak didik melakukan proses pembelajaran dengan hubungan dua arah yang saling berperan. Tanpa bantuan media, pengajar hanya melakukan komunikasi satu arah saja.

6. Materi dapat disampaikan dengan cara yang seragam.

Ada kemungkinan bahwa setiap siswa akan memiliki pendapat yang berbeda tentang ide materi pelajaran tertentu. Penangkapan beragam ini bisa disingkirkan dengan bantuan media, sehingga dapat dikomunikasikan secara sejenis kepada anak didik. Setiap siswa melihat atau mendengar suatu uraian terkait mata pelajaran menggunakan media yang



serupa akan memperoleh informasi yang sejenis dengan siswa lainnya. Akibatnya, media juga membantu menutup perbedaan pendapat antar anak didik.

Media pada pembelajaran terdapat berbagai macam jenis untuk dapat membedakan sesuai dengan kegunaan masing-masing media. Menurut (Kompetensi, 2012) media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

**1. Media audio**

Media audio ialah suatu jenis media pembelajaran yang memuat informasi materi pelajaran dengan menggunakan indra pendengaran saja, dan dibentuk secara menarik dan kreatif. Macam-macam media audio, yaitu laboratorium bahasa, radio, alat perekam pita magnetik.

Media audio memiliki keunggulan dan keterbatasan, keunggulan dari media audio, yakni:

- a. Materi dapat diputar kembali

- b. Mudah dibawa dan di pindahkan.
- c. Biaya yang dikeluarkan hanya sedikit.

Adapun keterbatasan dari media audio yaitu:

- a. Media bersifat absurd, sebab hanya mengeluarkan bunyi.
- b. Media dikatakan bermanfaat jika digunakan bagi siswa yang telah memiliki kemampuan berpikir secara absurd.
- c. Bagi siswa yang memiliki gangguan pendengaran, maka tidak disarankan oleh pengajar untuk menggunakan media jenis audio.

## 2. Media visual

Media visual ialah media pengajaran memuat materi pelajaran dengan menggunakan indra penglihatan, dan dibentuk secara menarik dan kreatif. Macam-macam

media visual yakni, foto, skema, bagan, dan poster.

Media visual mempunyai beberapa keunggulan dan keterbatasan, keunggulan dari media visual yaitu:

- a. Mudah untuk diaplikasikan.
- b. Dapat meningkatkan minat dan keingintahuan siswa untuk belajar.
- c. Anak didik bisa membacanya secara berkali-kali.

Adapun keterbatasan yang dimiliki oleh media visual yaitu:

- a. Hanya berupa gambar dan tulisan, sehingga untuk siswa yang memiliki kekurangan seperti tunanetra tidak dapat memahami materi yang dijelaskan.
- b. Kurang praktis dalam penggunaannya.
- c. Biaya produk cukup mahal, karena perlu mencetak atau

membuat sebelum dapat dibagikan oleh siswa.

### 3. Media audio visual

Media audio visual yakni media pengajaran yang memuat materi pelajaran dengan memakai indra pendengaran dan penglihatan yang dibentuk secara menarik serta kreatif. Macam-macam media audio visual terbagi menjadi dua, yakni:

#### a. Audio visual murni

Mengeluarkan bunyi serta memunculkan animasi yang berasal dari satu sumber yang sama, seperti televisi, video, dan film bersuara.

#### b. Audio visual tidak murni

Mengeluarkan suara dan memunculkan gambar yang berasal dari sumber berbeda, seperti film bingkai suara.

Media audio visual mempunyai keunggulan dan

keterbatasan, keunggulan dari media audio visual, yakni:

- a. Pemakaian dapat diputar secara berulang-ulang.
- b. Sangat menarik perhatian siswa.

Sementara itu, keterbatasan dari media audiio visuall, yakni:

- a. Pemutaran video yang terlalu cepat, mengakibatkan anak didik tidak bisa mengikuti dengan baik.
- b. Untuk media film bingkai suara, membutuhkan ruangan yang tidak memiliki cahaya.
- c. Pembuatannya jauh lebih rumit dibandingkan dengan jenis media yang lainnya

#### 4. **Media Video Permainan Tradisional**

Media video termasuk jenis media audio visual, karena terdapat gambar serta suara. Media pembelajaran audio visual adalah salah satu dari berbagai macam media yang memunculkan unsur suara dan gambar secara terintegrasi pada saat menyampaikan informasi atau pesan. Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata (Setiyawan, 2021). Media video permainan tradisional dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap dipakai untuk menyampaikan materi pelajaran.

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran sebagai media banyak sekali manfaatnya, salah satunya yaitu sebagai identitas diri dimana permainan tradisional itu pernah lahir, tumbuh, dan berkembang

(Ikawati et al., 2018). Adapun pendapat yang diutarakan oleh (Syamsurrijal, 2020) bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai menanamkan pendidikan karakter pada anak.

Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia memiliki pesan-pesan tersendiri yang bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau saran belajar menuju kehidupan di masa dewasa (Suryawan, 2020). Kelebihan penggunaan media video permainan tradisional yaitu penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik. Tradisional bisa disebut juga sebagai kearifan lokal dalam suatu daerah merupakan sebuah budaya kontekstual (Rachmawati, 2017).

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi seorang pendidik dalam memilih







dan menggunakan media video permainan tradisional dalam menyampaikan informasi, pikiran, dan pesan kepada peserta didik. Menurut (Atmaji, 2019) yakni, dapat memunculkan nilai karakter seperti nilai religius, nilai rasa ingin tahu, nilai jujur, nilai tanggung jawab, nilai kerja keras, dan nilai peduli sosial. Faktor lain juga menjadi alasan seorang pendidik memilih menggunakan media video permainan tradisional yakni, sebagai perkembangan motorik kasar, kemampuan sosial, serta kemampuan kognitif terkait materi pembelajaran yang diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan (Rustan & Munawir, 2020).

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu memiliki judul “Penerapan model *Project Based Learning* Berbantuan Media *TikTok* Tutorial Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Di Kelas VII SMP Al-Musyawahrah Lembang” yang diteliti oleh (Apriliani, 2022) terkait penggunaan metode

pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media *TikTok* tutorial pada pembelajaran menulis teks prosedur dengan menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi. Dapat dijelaskan bahwa kelas VII C sebagai kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai pada tahap sebelum diberi perlakuan sebesar 77, dan setelah diberi perlakuan model *Project Based Learning* dengan menggunakan media *TikTok* tutorial rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 84. Terdapat rentang nilai yang sangat tinggi. Kelas VII A sebagai kelas kontrol juga menjadi lebih baik dengan rata-rata nilai siswa eksperimen pada tahap sebelum diberi perlakuan adalah 76, dan setelah diberi perlakuan metode ceramah rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 78. Terdapat rentang nilai yang tidak terlalu tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data yang diperoleh yaitu terdapat perbedaan yang sangat jauh antara penggunaan model *Project Based Learning* berbantu media aplikasi *TikTok* dengan penerapan metode ceramah terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP Al-Musyawahrah

Lembang.

Penelitian lain yang berjudul “*Model Project Based Learning* Dalam Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi Tahun Ajaran 2021/2022” yang diteliti oleh (Amil Putri et al., 2022) dengan metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Dapat dijelaskan bahwa guru telah berhasil menggunakan model Project Based Learning pada materi teks prosedur kelas VII B SMP Nasional Sariputra Kota Jambi. Guru telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan langkah Project Based Learning, namun ada satu langkah saat mengevaluasi pengalaman dan penarikan sebuah simpulan dengan peserta didik yang tidak guru maksimalkan penerapannya.

Penelitian lain yang berjudul “ Dam-daman Teks prosedur: Modifikasi Permainan Tradisional Menjadi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia ” yang diteliti oleh (Layly et al., 2022) termasuk dalam penelitian pengembangan, menggunakan media berupa permainan dam-daman yang sudah dimodifikasi sebagai media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut yakni,

pemanfaatan permainan tradisional dam-daman sebagai media pembelajaran dapat bermanfaat untuk memberikan pengalaman belajar agar tidak monoton dan membosankan. Permainan dam-daman ini dapat mendorong kemampuan kognitif peserta didik diantaranya melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas, menumbuhkan sikap kerja sama, dan menghargai kesepakatan.

Perbedaan dari ketiga penelitian di atas dengan yang peneliti lakukan sekarang yaitu terdapat pada media pembelajaran dan metode penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ratu Adellia Apriliani, menggunakan media TikTok tutorial dengan metode penelitian eksperimen kuasi. Adapun peneliti menggunakan media video prosedur yang dibuat sendiri oleh peneliti dan metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Pada penelitian yang dilakukan oleh Tasyah Amil Putri yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif, adapun peneliti sekarang menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Layly Shari Ramadhani dan Diah Ayu Sawitri, menggunakan media permainan tradisional yang

bernama dam-daman yang telah dimodifikasi menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia, adapun peneliti menggunakan media video permainan tradisional yang dibuat sendiri dengan referensi dari *YouTube*.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah dipaparkan, ternyata banyak faktor, antara lain guru, siswa, kurikulum, media, metode pembelajaran, dan lingkungan sekolah mempengaruhi proses kemampuan yang diharapkan. Metode pembelajaran dan media yang digunakan merupakan hal yang mempengaruhi berhasil tidaknya kegiatan belajar, sehingga pemilihan pada metode dan media pembelajaran sangat penting. Pada saat ini di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya menggunakan kurikulum merdeka yang saat ini kurikulum tersebut menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Maka dari itu penerapan kurikulum saat kegiatan belajar juga sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Kurangnya penerapan model pembelajaran sehingga

mengakibatkan kurangnya antusiasme peserta didik di dalam kelas yang menimbulkan efek belajar peserta didik kurang baik dan rendahnya hasil belajar.

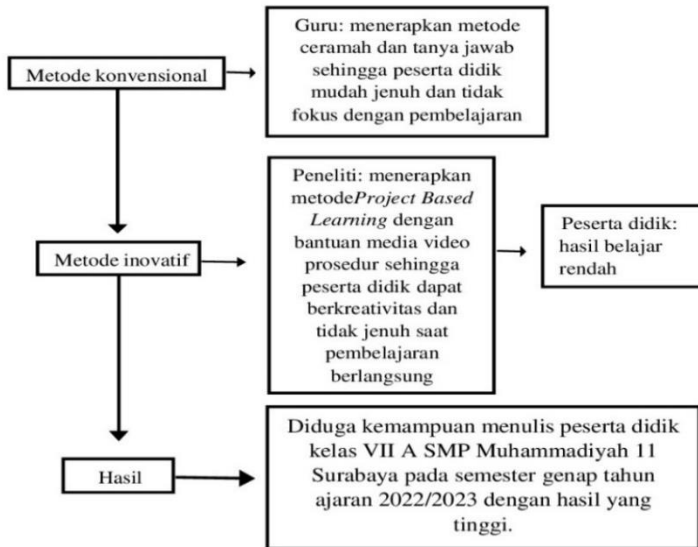
Penentuan model dan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Pencapaian hasil belajar pada kemampuan menulis teks prosedur ini diterapkan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yang berbantu dengan media video permainan tradisional. Model pembelajaran *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek yang dapat memberikan keaktifan belajar peserta didik. Hasil akhir dari kerja proyek yang dilakukan secara berkelompok yaitu berupa suatu produk yang antara lain berupa benda jadi, laporan tertulis ataupun lisan, dan presentasi. Dengan langkah-langkah yang sesuai maka peserta didik mampu untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara berkelompok, dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Sehingga

dapat memberikan hasil belajar yang diinginkan.





Kerangka pemikiran yang dilaksanakan peneliti dapat dilihat pada bagan berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**