

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata "medium" berasal dari bahasa Latin dan digunakan dalam bentuk jamak sebagai media. biasanya mengacu pada "pengenal" atau "perantara". Akibatnya, media dipandang sebagai pengantar pesan atau perantara antara sumber pesan dan khalayak yang dituju. Pandangan lain tentang media pembelajaran adalah sebagai alat yang dapat memotivasi anak untuk belajar. Menurut Sanjaya (dalam Haryono, 2015:47), media pembelajaran meliputi perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat menyampaikan pesan. Dalam hal ini yang dimaksud dengan "media pembelajaran" adalah berbagai alat dan sumber daya yang dapat membantu dalam pendistribusian konten pendidikan.

(Jalmur, 2016:4) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar dari sumber belajar kepada siswa (individu dan kelompok). Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif baik di dalam maupun di luar kelas. (Haryono, 2015: 47) menyatakan bahwa penggunaan alat bantu dan media pembelajaran saat ini sudah semakin umum dan partisipatif, khususnya di bidang pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Media lebih dari sekedar media perolehan informasi bagi siswa. Tumbuhan, hewan, dan manusia semuanya dapat dimanfaatkan sebagai alat dan media pendidikan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan isi kepada siswa sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan. Media memiliki kekuatan untuk menginspirasi siswa untuk belajar guna mencapai hasil terbaik mereka. Perangkat lunak atau perangkat keras keduanya dapat dianggap sebagai bentuk media.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran diduga mampu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran karena banyaknya kelebihan yang dimilikinya sehingga berdampak signifikan terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Arsyad menyatakan dalam (Haryono, 2015:51) penggunaan media pembelajaran mempunyai keuntungan sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran mempunyai kekuatan untuk menjadikan informasi dan pesan lebih mudah dipahami, sehingga akan mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- b. Media pembelajaran mempunyai kekuatan untuk memfokuskan dan memfokuskan perhatian anak sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi yang lebih intens antara siswa dan lingkungannya, serta kebebasan belajar menurut minat dan bakatnya sendiri.
- c. Batasan waktu, ruang, dan indra semuanya dapat dilampaui melalui media pembelajaran.
- d. Setiap pembelajar menerima pengalaman yang sama dari materi pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang cukup besar dalam memperlancar proses pembelajaran, hal ini terlihat dari penjelasan kelebihan pembelajaran yang diberikan di atas. Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memudahkan pemahaman mereka terhadap konten yang dipelajari.

### a. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, menurut (Haryono, 2015:49-50) media memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu:

1. Mengatasi pengalaman minimal anak-anak. Setiap anak memiliki pengalaman unik, berdasarkan variabel seperti ketersediaan buku dan pilihan perjalanan yang memengaruhi seberapa kaya pendidikan anak.
2. Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung dikarenakan:

- a. Objek terlalu besar
  - b. Objek terlalu kecil
  - c. Objek bergerak terlalu lambat
  - d. Objek bergerak terlalu cepat
  - e. Objek terlalu kompleks
  - f. Objek yang bunyinya terlalu halus
  - g. Objek terlalu jauh letaknya
  - h. Objek berbahaya
3. Memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan lingkungannya dan dengan siswa lain.
  4. Menciptakan konsistensi dalam pengamatan
  5. Menanamkan ide-ide dasar yang masuk akal, nyata, dan praktis.
  6. Mendorong dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar.
  7. Memotivasi dan mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif.
  8. Memberi siswa pengalaman menyeluruh dan langsung yang bergerak dari yang nyata ke yang abstrak.
  9. Memfasilitasi kemampuan siswa untuk membandingkan, memeriksa, dan mendeskripsikan objek.

Berdasarkan penjelasan mengenai peran media pembelajaran di atas, terlihat bahwa memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam proses pembelajaran merupakan sebuah tantangan. Hal ini disebabkan karena latar belakang setiap siswa adalah unik. Oleh karena itu, media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Isi pembelajaran yang tadinya abstrak dapat menjadi lebih nyata atau konkrit melalui penggunaan media, sehingga materi yang diberikan juga dapat menjadi lebih ideal.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam banyak kategori berdasarkan atribut tertentu. Media dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori berdasarkan cara penyajiannya, yaitu teknologi dan alat peraga, serta media informasi dan komunikasi (Haryono, 2015:53–57). Berikut penjelasannya:

## 1. Alat Peraga

Alat peraga adalah benda nyata yang sengaja dibuat, dirangkai, atau diorganisasikan dalam rangka menunjang pengajaran atau pengembangan gagasan atau konsep.

## 2. Media TIK

Media TIK merupakan alat atau sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan cara yang efisien, efektif, dan menyenangkan. Media dapat dibagi menjadi empat kategori, menurut Munadi (2010:52): audio, visual, audio visual, dan multimedia.. Berikut penjelasan dari jenis-jenis media tersebut:

### a. Media Audio

Media yang tergolong audio hanya menggunakan indra pendengaran dan hanya dapat bekerja dengan suara. Media audio dapat menerima komunikasi verbal (lisan) dan nonverbal (suara atau vokalisasi), tergantung pada jenis pesan yang diterima. Radio dan alat perekam seperti compact disc, tape recorder, dan piringan hitam merupakan contoh media audio (Munadi, 2010:56).

### b. Media Visual

Hanya indra penglihatan saja yang terlibat dalam media visual. Media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak semuanya termasuk dalam kategori ini. Fotokopi, buku, ensiklopedia, ilustrasi, poster, bola dunia, peta, dan banyak lagi materi lainnya dapat dianggap sebagai media visual (Munadi, 2010:56).

## 3. Media Audio Visual

Media yang secara bersamaan melibatkan indra pendengaran dan penglihatan disebut sebagai media audio visual. Melalui media audio visual, pesan dapat dikomunikasikan baik secara verbal maupun non-verbal. Film, video, televisi, dan media lainnya semuanya dapat dianggap sebagai media audio visual (Munadi, 2010:56–57).

#### 4. Multimedia

Multimedia adalah alat pembelajaran yang menarik bagi beberapa indera. Menurut Munadi (2010), media ini mencakup segala sesuatu yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui komputer, laptop, dan internet. Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis multimedia yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran. Karena siswa dapat menggunakan multimedia interaktif maka dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, menurut Munadi (2010): 152. Adobe Flash merupakan salah satu alat media interaktif yang tersedia bagi siswa.

##### c. Media interaktif

Multimedia interaktif dianggap multimedia yang baik menurut Kurniawan (2014:2). Multimedia interaktif adalah perpaduan teks, gambar, suara, dan animasi yang dihasilkan komputer yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan tertentu atau dibiarkan terbuka sehingga pengguna dapat menggunakannya sesuai keinginan mereka. Konten multimedia dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan menggunakan fitur ini.

Aplikasi Powtoon adalah media interaktif yang digunakan peneliti. Sebuah program bernama Powtoon dapat digunakan untuk membuat film animasi untuk berbagai kegunaan. Program ini adalah program komputer yang memungkinkan Anda membuat grafik animasi. Powtoon merupakan ide pendidikan yang menggunakan teknologi audio visual untuk menciptakan fitur-fitur baru yang dapat diterapkan di kelas. Martin (2014:218) menegaskan bahwa pembelajaran melalui multimedia dapat menawarkan konten yang lebih menarik, tidak membosankan, dan memfasilitasi transfer pengetahuan. Selain itu, siswa dapat menggunakan laptop atau smartphone untuk mempelajari mata pelajaran tertentu secara mandiri. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, khususnya matematika, jika menggunakan program ini.

### 3. Materi KPK dan FPB

Siswa harus mahir dalam perkalian dan pembagian agar dapat memahami konten KPK dan FPB. Selain itu, siswa perlu memahami gagasan tentang faktor bilangan dan kelipatan. Instruktur dapat mengajarkan tentang KPK dan FPB jika siswa sudah paham. Penjelasan KPK dan FPB sebagai berikut sesuai dengan Priatna dan Yuliardi (2018:110-111).

#### a. KPK

Singkatan dari Kelipatan Persekutuan Terkecil adalah KPK. Cara lain untuk membayangkan KPK adalah sebagai kelipatan suatu bilangan yang nilainya serendah mungkin. Berikut langkah-langkah mencari KPK :

1. Menentukan kelipatan dari dua bilangan tersebut.
2. Menentukan kelipatan persekutuan dari kedua bilangan.
3. Menentukan kelipatan persekutuan kedua bilangan yang nilainya paling kecil.

#### b. FPB

FPB merupakan singkatan dari Faktor Persekutuan Terbesar. FPB dapat diartikan sebagai faktor-faktor atau angka-angka pembagi yang lebih besar dari suatu bilangan. Langkah-langkah menentukan FPB dari dua bilangan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan faktor dari masing-masing bilangan.
2. Menentukan faktor persekutuan dari kedua bilangan.
3. Menentukan faktor persekutuan kedua bilangan yang nilainya paling besar.

Adapun kompetensi dasar dan indikator yang digunakan berdasarkan permendikbud no 37 tahun 2018 terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menyebutkan kelipatan dan faktor dari dua bilangan. 3.6.2 Menentukan kelipatan persekutuan dan faktor persekutuan dua bilangan. 3.6.3 menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan
4.6 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4.6.1 Memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan KPK 4.6.2 memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan FPB.

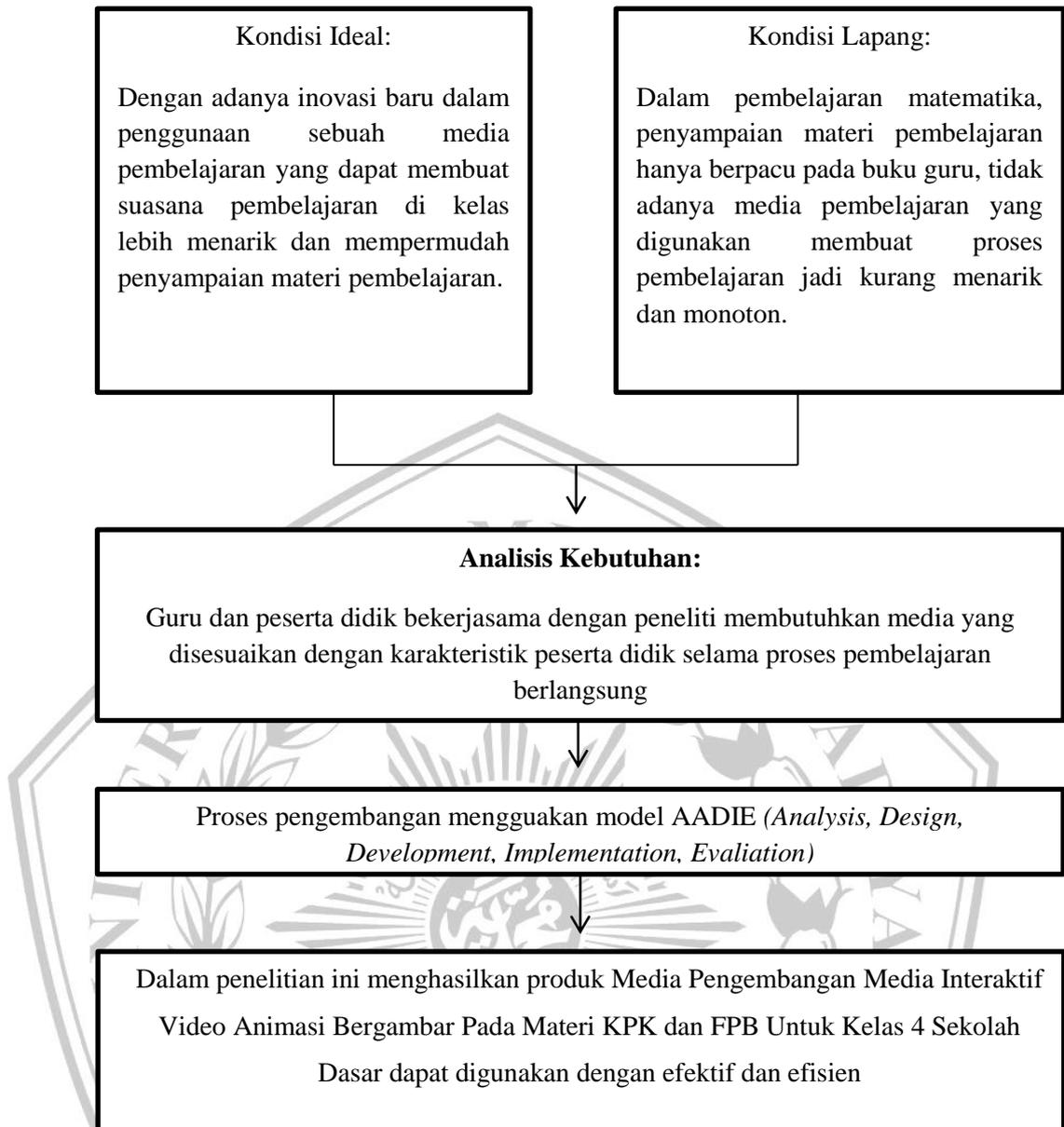
## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 5 pada materi KPK dan FPB dengan menggunakan media pembelajaran video animasi di dukung oleh penelitian dan pengembangan sebelumnya, yaitu:

Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Judul	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash</i> di SD Negeri 4 Metro Barat oleh Temu Kurnia Ambar Sari (2019)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian pengembangan</li> <li>2. Mengembangkan multimedia</li> <li>3. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang digunakan</li> <li>2. Tidak memasukkan unsur budaya</li> </ol>	Peneliti terdahulu mengembangkan multimedia dengan materi kubus dan balok. Peneliti telah menghasilkan media berbasis <i>Adobe Flash</i> yang menarik, sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik dan menyenangkan
Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>Adobe Flash</i> melalui ethnomatematika pada Rumah Adat Lampung oleh Resty Khairina Vevi MP (2018)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian pengembangan</li> <li>2. Mengembangkan multimedia</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang digunakan</li> <li>2. Budaya yang digunakan</li> </ol>	Peneliti terdahulu lebih mengembangkan multimedia dengan materi Bangun Ruang. Adapun budaya yang digunakan oleh peneliti adalah rumah adat Lampung. Hasil dari penelitian ini, media yang dikembangkan layak dan menarik untuk digunakan bagi peserta didik.

### C. Kerangka Pikir



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**