

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar, sehingga mendorong proses pembelajaran (Fatria, 2017:136). Menurut Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020:121), media pembelajaran adalah alat bantu apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran.

Media berperan penting dalam pembelajaran untuk membantu guru mencapai tujuan dan mengatasi kebosanan (Ariyani, 2023) :

- 1) Alat untuk menjelaskan apa yang dipelajari saat guru membagikan materi. Dalam hal ini guru menggunakan media untuk menjelaskan materi secara lisan.
- 2) Alat tersebut menampilkan masalah yang dipelajari siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- 3) Sumber belajar bagi siswa, yaitu lingkungan belajar yang berisi materi yang dapat dipelajari secara individual maupun berkelompok.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran di definisikan sebagai sumber informasi yang dapat digunakan untuk memberikan atau menyalurkan pengetahuan, serta sarana yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa untuk belajar.

Guru dapat menggunakan media ini dalam upaya membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga mempermudah dalam penyampaian materi dan tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Masing – masing media mempunyai karakteristik (Pakpahan, 2020), antara lain:

- 1) Tampilan dan distribusi, media juga dapat berbeda tergantung penampilan dan distribusi informasinya. Tampilan bagaimana informasi dipresentasikan kepada penerima dan distribusi berarti metode yang digunakan untuk membawa informasinya kepada penerima. Dapat disimpulkan bahwa setiap media memiliki tampilan yang berbeda – beda tergantung metode yang digunakan dalam menyampaikan dan tampilan media setiap individu.

- 2) Interaktivitas, media mempunyai tingkat interaksi yang berbeda – beda. Penerima pesan yang disampaikan oleh media dapat memberikan tanggapan atau umpan balik kepada sumber informasi. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif yaitu memungkinkan interaksi dua arah dengan memberikan umpan balik kepada pengguna.
- 3) Jarak, pesan dapat disampaikan melalui jarak yang dekat maupun jauh. Beberapa media lebih cocok digunakan untuk menyampaikan pesan jarak jauh, sedangkan yang lain lebih dekat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media juga dapat digunakan berdasarkan jarak, dimana ada media yang dapat digunakan secara dekat dan secara jauh.
- 4) Penyimpanan, media dapat dibatasi oleh sarana penyimpanan yang digunakannya. Misalnya : CD, DVD dan Flash Drive mempunyai kapasitas penyimpanan giga bit data yang besar, sedangkan koran dapat menyimpan baris teks atau gambar. Dapat disimpulkan bahwa media yang memiliki penyimpanan adalah media yang berbasis teknologi yang dimana format penyimpanannya juga berbeda-beda tergantung pada lokasi penyimpanan.

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari sistem Pendidikan yang memiliki berbagai manfaat dan fungsi, tetapi semua bertujuan untuk memudahkan siswa memahami pelajaran. Arsyad (dalam Haryono

(2015:51) menyatakan bahwa beberapa manfaat dan fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyampaikan pengetahuan dan informasi sehingga siswa mudah menerimanya. b) Media dapat mengalihkan perhatian siswa pada proses pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar, berkomunikasi, dan mendapatkan dorongan untuk belajar sesuai dengan bakat dan minat mereka. c) Media dapat memberikan kesempatan belajar yang sama pada setiap siswa.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dan melakukan banyak hal. Ada banyak pendapat tentang fungsi media pembelajaran seperti yang pendapat Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2017), kedua ahli ini menyebutkan tiga fungsi utama media pembelajaran, yaitu:

- 1) Memotivasi minat belajar peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Memberikan instruksi.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan di sekitar, serta dapat juga untuk memperjelas materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, serta mampu menmbuhkan semangat belajar pada siswa.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis media antara lain media visual, media audio, dan media audio visual. Berikut merupakan penjelasan dari ke 3 jenis media tersebut (Putri, 2020) :

1. Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Alat atau sumber belajar yang berisi materi yang disajikan dengan cara yang menarik dan inovatif menggunakan indera pengelihaaan. Media visual sangat berpotensi dan bermanfaat dalam mewujudkan gambaran abstrak menjadi nyata. Peserta didik dapat menerjemahkan konsep abstrak ke dalam format yang nyata, seperti simbol verbal, dan dapat diakses dengan mudah, tetapi membutuhkan kreativitas untuk merancang, mengembangkan, dan mengubahnya sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Karakteristik Media Visual

Secara umum Karakteristik dari media pembelajaran berbasis visual yaitu:

- 1) Visual diamati berdasarkan ruang
- 2) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptic

3) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam kebahasaan media berbasis teks

Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.

Media Visual terdiri dari media proyeksi dan media yang tidak diproyeksikan

c. Contoh Media Visual

- 1) Gambar
- 2) Poster
- 3) Peta
- 4) Grafik
- 5) Bagan

2. Media Audio, Alat atau sumber belajar yang berisi materi yang disajikan dengan cara yang menarik dan inovatif menggunakan indera pendengaran.

Macam-macam media audio antara lain, yakni:

- a. Laboratorium Bahasa
- b. Radio
- c. Alat perekaman

3. Media Audio Visual, Alat atau sumber belajar yang berisi materi yang disajikan dengan cara yang menarik dan inovatif menggunakan indera pengelihatan dan pendengaran.

Dari pemaparan diatas, maka penelitian ini akan mengembangkan sebuah media *SMART BOX* yang merupakan media tiga dimensi. Yang dapat dikategorikan sebagai media visual (dapat dilihat dan dipegang).

e. Kriteria Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Pilihan media pembelajaran menjadi tugas lanjutan bagi guru yang ingin memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.

Kesuksesan pemanfaatan media ini sangat bergantung pada seberapa tepat pemilihan media tersebut dilakukan. Setidaknya ada beberapa kriteria yang bisa menjadi pedoman dalam memilih media pembelajaran (Ramli, 2012), diantaranya yaitu :

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, artinya bahan pembelajaran yang berisi fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat membutuhkan bantuan media agar materi mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan dalam pengolahan media, artinya media yang dipilih mudah diolah guru maupun siswa atau mudah dibuat oleh guru.
- 4) Ketrampilan guru dalam menggunakan media.
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, artinya media harus sesuai dengan sesuai dengan perencanaan dan metode pembelajaran yang telah di rencanakan.

- 6) Sesuai dengan karakteristik siswa, artinya pemilihan media juga harus melihat gaya belajar dan tingkat perkembangan berfikir siswa, sehingga medianya mudah untuk dipahami dan tepat sasaran.

Kesimpulannya adalah guru sangat menentukan keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Guru berperan merancang proses pembelajaran termasuk dalam memilih media yang akan digunakan. Oleh karena itu guru juga harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi supaya bisa mengimbangi perkembangan siswa pada era digital saat ini.

2. Smart Box

Smart Box (kotak pintar) merupakan sebuah kotak yang didalamnya berisikan media belajar yg digunakan untuk membantu siswa dalam memahami sebuah materi. Smart Box ini dibuat dengan sekreatif mungkin agar siswa tetap semangat pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Menggunakan gambar dan warna yang dapat menarik perhatian siswa. Media smart box kali ini dibuat menggunakan papan triplek yang nanti didalamnya terdapat berbagai gambar dari keragaman budaya Indonesia.

3. Keragaman Budaya

Andreas Eppink dalam (Herimanto dan Winarno 2016:24) menyatakan “Kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, relegius, dan lain-lain, ditambah lagi dengan segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Edward B. Taylor dalam (Herimanto dan Winarno 2016:24) mengatakan bahwa “Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

Keberagaman budaya adalah ciri-ciri yang unik, warisan dari nenek moyang, dan karya manusia yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan. Kebudayaan Indonesia tersebar di 33 provinsi yang mempunyai berbagai keunikan dan juga karakteristiknya. Kebudayaan tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di dalam suatu daerah.

4. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

a. Pengertian IPAS

Salah satu hal baru pada Kurikulum Merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Purnawanto (2022) menjelaskan bahwa penggabungan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa di

sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu, dan mereka masih berada dalam tahap berpikir sederhana, konkret, dan mendalam. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ini akan membantu siswa belajar mengelola lingkungan sosial dan alam secara bersamaan.

Susilowati (2023) menyatakan bahwa fakta-fakta yang terjadi di kelas ketika guru mengajarkan IPAS, dan materi yang diberikan hanyalah informatif dan menghafal. Pembelajaran IPAS yang dilakukan guru hanyalah menghafal konsep, istilah, dan teori sehingga pelajaran yang seharusnya secara terpadu dalam satu kesatuan sebagai proses, sikap, dan aplikasi menjadi terabaikan.

Cakupan mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar ada disetiap fase A, B, dan C dengan sebaran, sebagai berikut fase A kelas 1 dan 2 IPAS dilebur dengan mata pelajaran lain, sedangkan untuk fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Handayani (2020), tujuan pendidikan IPAS dapat dibagi menjadi enam komponen. Tujuan utama IPAS adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menguasai ilmu sosial agar mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, ada tujuan pendidikan tambahan seperti:

- a) Memberi pemahaman tentang kehidupan sosial di masa lalu,, sekarang, dan yang akan datang.
- b) Meningkatkan kemampuan mencari dan mengelola informasi.
- c) Meningkatkan prinsip-prinsip sikap demokrasi yang dianut oleh masyarakat.
- d) Memberikan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial.

Menurut Ridwan (2014), tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membantu setiap orang meningkatkan aspek ilmu, keterampilan, dan nilai-nilai keterampilan mereka. Selain itu, Ridwan (2014) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungan sekolah melalui pemahaman nilai-nilai budaya dan sejarah masyarakat; (2) memperoleh pemahaman dan kemampuan untuk memahami konsep-konsep dasar dan meningkatkan kemampuan individu untuk mengembangkan keterampilan dasar. (3) mampu menggunakan model dan proses berpikir untuk membuat keputusan tentang cara menyelesaikan masalah dan isu yang berkembang di masyarakat; (4) menaruh perhatian pada masalah dan isu-isu sosial dan mampu melakukan analisis kritis untuk membuat keputusan yang tepat; dan (5) mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga dapat membangun diri sendiri dan kemudian bertanggung jawab atas pembangunan masyarakat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPAS adalah untuk membantu peserta didik menjadi lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, membentuk sikap mental yang positif untuk memperbaiki segala kesalahan, dan memiliki kemampuan untuk menangani masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa mereka sendiri maupun masyarakat.

c. Materi

Materi yang digunakan dalam media *smart box* adalah materi keragaman budaya Indonesia. Khususnya keragaman budaya Indonesia pada 5 pulau besar di Indonesia, yaitu Pulau Sumatera, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, dan Pulau Papua.

Berikut penjelasan lebih rincinya :

Keberagaman di Indonesia, yakni :

a) Keberagaman Pakaian Adat

- 1) Baju Ulos berasal dari Provinsi Sumatera Utara
- 2) Baju Jawi Jangkep berasal dari Provinsi Jawa Tengah
- 3) Baju Sapei Sapaq berasal dari Provinsi Kalimantan Timur
- 4) Baju Bodo berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan
- 5) Baju Koteka berasal dari Provinsi Papua

b) Keberagaman Rumah Adat

- 1) Rumah Gadang berasal dari Provinsi Sumatra Barat
- 2) Rumah Joglo berasal dari Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur
- 3) Rumah Lamin berasal dari Provinsi Kalimantan Timur
- 4) Rumah Hanoi berasal dari Provinsi Papua
- 5) Rumah Panggung berasal dari Provinsi Bangka Belitung

c) Keberagaman Tari Daerah

- 1) Tari Saman berasal dari Nangro Aceh Darussalam
- 2) Tari Serampang Dua belas berasal dari Sumatera Utara
- 3) Tari Remo dan Reog Ponorogo berasal dari Jawa Timur
- 4) Tari Jaipong berasal dari Jawa Barat
- 5) Tari Bedaya berasal dari Jawa Tengah

d) Makanan Khas Daerah

- 1) Rendang berasal dari Provinsi Sumatera Barat
- 2) Rujak Cingur berasal dari Provinsi Jawa Timur
- 3) Soto Banjar berasal dari Provinsi Kalimantan Selatan
- 4) Sop Konro berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan
- 5) Papeda berasal dari Provinsi Papua

Jadi, keragaman budaya yang ada dalam media pembelajaran *smart box* adalah pakaian adat tradisional, rumah adat tradisional, tari tradisional, dan makanan khas daerah pada 5 pulau besar di Indonesia.

B. Penelitian Yang Relevan

Pengembangan media smart box ini relevan atau sama dengan beberapa penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian. Berikut sajian data beberapa penelitian yang relevan :

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

Nama Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
<p>Ayu Sukaryanti , Murjainah, Sylvia Lara Syaflin (2023)</p> <p>Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil dari uji kesesuaian media smartbox saat ini. Percobaan tahap satu melibatkan tiga siswa dari kelas IV yang mengikuti tahap pertama, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif prototipe II untuk mengisi lembar jawaban siswa. Pada tahap kedua, prototipe II diuji pada kelompok kecil dengan enam siswa, dan skor rata-rata mereka adalah 96,7. Berdasarkan angket respon, disimpulkan bahwa media kotak pintar keragaman Indonesia sangat praktis bagi siswa.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan adalah smart box 2. Menggunakan materi keragaman budaya Indonesia 3. Subjek penelitian kelas IV SD 4. Menggunakan metode penelitian R&D jenis ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian di SDN Cinta Damai 2. Keragaman yang ditampilkan hanya rumah adat saja 3. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian saat ini menggunakan triplek untuk bahan dasar media dan juga materi yang digunakan untuk penelitian saat ini adalah keragaman budaya yang

Nama Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			Membahas tentang pakaian adat tradisional, rumah adat tradisional, tari tradisional, dan makanan khas daerah.
<p>Yesi Budiarti</p> <p>IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX BERBANTU AUDIO VISUAL</p>	<p>Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa peserta didik lebih cepat menanggapi materi yang kami sampaikan tentang ASEAN dan bentuk kerjasama dibidang politik, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, mampu bekerjasama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung serta peserta didik mampu menjawab apa yang ditanyakan oleh pendidik.</p>	<p>1. Media yang digunakan adalah smart box</p>	<p>1. Materi yang digunakan adalah ASEAN dan Kerjasama dibidang politik</p> <p>2. Tempat penelitian di SDN Rejosari 4</p> <p>3. Subjek Penelitian adalah kelas VI SD</p> <p>4. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian saat ini tidak menggunakan audio dalam media smart box.</p>

Nama Judul Penelian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
<p>Tiara Intan Cahyaningtyas , Endang Sri Maruti , Vivi Rulviana , Rizka Rahmawati</p> <p>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX UNTUK ANAK TUNA GRAHITA</p>	<p>Hasil dari penelitian tersebut adalah media smart box sangat layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dan materi yang memberikan penilaian 83% dan 79 % atau pada katakori sangat baik atau layak. Sedangkan respon siswa atau pengguna mendapat tanggapan yang sangat positif dengan memberikan respon sebanyak 90 % sangat setuju media smart box yang dikembangkan membantu siswa dalam belajar materi IPA dan Bahasa Indonesia. Sedangkan pada hasil pembelajaran dengan menggunakan media smart box mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Media smart box dapat dikatakan layak, menarik dan efektif digunakan oleh siswa tuna grahita</p>	<p>1. Menggunakan media Smart Box Menggunakan model ADDIE</p>	<p>1. Tempat penelitian di SDN Sukowinangun 2 Magetan 2. Masih menggunakan pembelajaran Tematik (Bahasa Indonesia dan IPA)</p>

C. Kerangka Berpikir

