

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah wujud komunikasi baik tercetak maupun audiovisual yang dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Sehingga dalam pembelajaran sendiri media adalah informasi dari guru kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran, dimana akan lebih mudah dipahami peserta didik lewat penggunaan sebuah media pembelajaran. Menurut Delora (2019) media pembelajaran di sekolah dasar yakni segala sesuatu, alat komponen yang bisa dimanfaatkan sebagai penyalur informasi atau pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan hingga dapat menggerakkan pikiran, perasaan, perhatian dan rasa penasaran peserta didik kepada tahap kegiatan belajar yang dimana diselaraskan dengan tingkatan usia dan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yaitu rentan usia 7 sampai 14 tahun

Menurut Milawati (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama,

sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang untuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan kemampuan. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik dan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pendidik yang digunakan dalam menyampaikan informasi suatu materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah memahami dan menambah ketrlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu implikasi media terhadap semangat peserta didik yakni berkembangnya motivasi semangat belajar.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Alti et al. (2022) Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yakni seperti berikut ini::

1. Berdasarkan karakteristik media bisa dikelompokkan seperti berikut:
 - a. Media audio, prinsip penggunaan media audio yaitu dengan cara mendengarkan, media audio ini menghasilkan suara seperti sebuah rekaman suara.
 - b. Media audiovisual, media ini dapat menciptakan sebuah suara dan gambar yang dapat bergerak seingga dapat dilihat dan di dengar. Contohnya seperti video, film, silde suara dan lain sebagainya.

Jadi media ini dapat memunculkan atensi karena mempunyai unsur suara dan gambar

2. Berdasarkan kapabilitas media bisa dikelompokkan mejadi dua yakni sebagai berikut:

a) Media yang memiliki fungsi ekstensif dan serentak contohnya seperti televisi dan radio, dengan penggunaan media ini peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus

b) Media yang memiliki limitasi waktu dan ruang, contohnya seperti film silde, video dan lain sebagainya. Dimana media ini dapat digunakan lagi ketika pembelajaran bersama peserta didik yang berbeda.

3. Berdasarkan cara penggunaanya media dapat dikelompokkan menjadi dua yakni sebagai berikut:

a) Media yang membutuhkan proyektor misalnya seperti film, silde, video dan lain sebagainya dimana media ini penyampaianya membutuhkan alat bantu dalam menyampaikannya kepada peserta didik

b) Media yang tidak membutuhkan alat seperti proyektor misalnya gambar, potret, memo, media konkrit dan lain sebagainya.

Menurut Ibrahim (2022) Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian yakni:

1. Media visual yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya

dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara.

2. Media audio yakni media yang hanya bisa dipakai dengan hanya melalui indra pendengaran saja contohnya seperti voice note, radio, musi dan lain sebagainya.
3. Media audio visual yakni media yang hanya bisa digunakan melalui indra penglihatan juga pendengaran contohnya seperti video, film, silde show dan lain sebagainya.

Macam-macam media tersebut dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar di suatu kelas. Media-media tersebut dapat membantu seorang guru untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran dengan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran dapat dilihat dari karakteristik, kapabilitas dan cara penggunaannya. Dimana media ini juga merupakan sebuah alat yang berbentuk visual, audo maupun audiovisual. Macam-macam media tersebut juga dapat dikelola sehingga menjadi sebuah media yang mampu digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

c. Pengembangan Media Pembelajaran

Secara harfiah media berarti pengantar dari pengirim pesan dan penerima pesan. Kesimpulannya media sebagai penampung dari pesan yang oleh sumbernya dilanjutkan ke penerima pesan, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuannya untuk tercapainya proses pembelajaran (Cecep Kustandi & Daddy Darmawan, 2020).

Pada saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat maka dari itu teknologi dapat dimanfaatkan dalam merancang media pembelajaran. Menurut Rizqa & Saufi (2021) Pemakaian teknologi informasi dan komunikasi TIK dalam media pembelajaran yakni merupakan suatu keharusan. Walaupun penyusunan media berbasis TIK diperlukan keterampilan tertentu, bukan berarti harus dilupakan. Media pembelajaran berbasis TIK dapat berwujud internet, mobile phone dan CD room/flash disk. Kemajuan teknologi informasi telah merangsang terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang menghasilkan konsep e-learning.

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya pada zaman perkembangan teknologi saat ini akan sangat tepat apabila mengembangkan media pembelajaran sebagai wadah untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru untuk peserta didik, seperti pemanfaatan teknologi informasi komputer TIK dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang ingin guru sampaikan kepada peserta didik.

2. Powerpoint Interaktif

Powerpoint adalah aplikasi Microsoft yang menampilkan beberapa slide yang berisi teks, gambar, grafik maupun video. Dalam kegiatan pembelajaran powerpoint dikembangkan menjadi powerpoint interaktif dimana dapat merespon penggunanya. Menurut Eka et al. (2022) PowerPoint adalah media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan secara teknis, diantaranya adalah media ini praktis, mempunyai desain

penyajian yang unik, dapat memperlihatkan gambar, animasi, suara, dan juga video yang membuat siswa lebih terpicu untuk memperhatikannya, juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berulang-ulang. Powerpoint interaktif sendiri termasuk salah satu teknologi yang cukup praktis namun menyediakan banyak fitur yang dapat memberikan alternatif kepada penggunanya dalam menyusun suatu materi secara menarik.

Selama ini powerpoint hanya digunakan dalam satu arah atau non interaktif, dimana peserta didik hanya berlaku sebagai pendengar dan penonton saja, maka dari itu powerpoint ini dapat dikembangkan lagi sebagai powerpoint interaktif dimana dapat juga digunakan oleh peserta didik dan dapat memberikan respon. Menurut Dewi & Izzati (2020) powerpoint memiliki fitur *hyperlink* dan suara yang dapat diselaraskan hingga terwujudlah presentasi multimedia interaktif dan juga perpaduan antara *hyperlink* dan silde yang dapat membentuk sebuah presentasi interaktif dan memberi peluang peserta didik untuk menggunakan strategi kognitif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa powerpoint adalah sebuah produk digital yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik karena didalamnya terdapat teks, gambar, grafik maupun video yang dapat memberikan respon penggunanya sehingga seluruh peserta didik menjadi ikut terlibat untuk aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

3. Berbasis Game Edukasi

a. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi adalah sebuah permainan yang dapat merangsang seseorang dalam menambah wawasan mengenai pengetahuan. Menurut Najuah et al. (2022) Secara umum game edukasi dapat didefinisikan sebagai permainan yang disusun atau dibuat untuk memancing daya pikir termasuk mengoptimalkan fokus dan pemecahkan masalah. Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang dimanfaatkan dalam memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Game edukasi dibuat dengan sasaran yang spesifik sebagai alat pendidikan.

Game edukasi mempunyai orientasi dalam mengasah minat belajar siswa kepada materi pembelajaran yang didalamnya memiliki suatu permainan hingga dengan emosi bahagia diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam mencerna materi pelajaran yang telah diutarakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu, game edukasi juga mempunyai kegunaan dalam memperbaiki kemampuan berpikir kritis (Windawati & Koeswanti, 2021).

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah sebuah permainan yang mengandung informasi seputar pengetahuan dan game edukasi ini dirancang dalam bentuk permainan yang menarik sehingga peserta didik akan merasakan suasana belajar sambil bermain hal ini akan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

b. Pengembangan Game Edukasi

Menurut Nurlita et al. (2023) Game edukasi dapat membantu siswa dengan kemampuan bahasa dan berpikir, fokus dan kemampuan memecahkan masalah mereka. Selain itu, game edukasi digital juga mempunyai kelebihan dari segi tampilan seperti teks, audio, video, grafik, animasi dan interaktivitas sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Menurut Alti et al. (2022) menyatakan bahwa untuk menyusun sebuah permainan edukasi, maka dibutuhkan dokumen awal yang akan menjadi unsur utama selama tahap pembuatan permainan. Dokumen ini sebagai patokan bagi para pengembang permainan untuk memilih tema, desain dan arah tujuan permainan yang akan dikembangkan. Berikut adalah dokumen awal dalam mendesain sebuah *game* edukasi:

1. Konten *game*, merupakan isi dari *game* yang akan diciptakan. Contohnya agar bisa memahami bahasan tertentu didalam suatu mata pelajaran, *game* dapat diajak dalam mempelajari suatu bahasan di dalam mata pelajaran tersebut. Selain itu agar bisa mencerna seluruh topik mata pelajaran tertentu, pemain diajak untuk belajar dengan semua topik dalam satu mata pelajaran tertentu. Pelajaran tersebut bisa berupa dialog dari karakter yang ada dalam game, atau pilihan-pilihan yang memengaruhi pengurangan nilai dan penyelesaian permainan.
2. Alur cerita adalah metode yang dirancang agar pemain dapat mencapai tujuan. Hal ini mencakup tantangan yang harus dihadapi

oleh pemain, interaksi dengan karakter yang ditemui, atau bahkan penghargaan yang diberikan berdasarkan Tindakan yang dilakukan dalam permainan.

3. Karakter, karakter-karakter utama dan beberapa karakter pendukung yang akan mempengaruhi cerita game. Siswa dapat berimajinasi sebagai peranan tersebut, keahlian maupun latar belakangnya. Sehingga dari informasi tersebut, game bisa menjadi cerita yang menarik perhatian.
4. Tempat adalah desain peta yang akan dijelajahi oleh pemain. Meski terinspirasi dari wilayah yang sudah ada, desainnya seringkali, perlu penambahan improvisasi agar terlihat lebih hidup dan menarik untuk dijelajahi.
5. Tujuan permainan, merupakan tugas yang harus disusun dan harus dilalui oleh pemain agar tahap pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud. Informasi mengenai tugas perlu disampaikan diawal permainan supaya pemain dapat mengetahui target yang harus dicapai.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan yakni pengembangan media dapat melalui perangkat yang ada di dalam computer yang dirancang menjadi *game* edukasi menari bagi peserta didik dengan menambahkan animasi-animasi yang tentunya di sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk peserta didik yang berpedoman pancasila dan UUD 1945 sebagai warga negara Indonesia. Menurut Marhaenenti & Trisiana (2023) Pendidikan pancasila melatih peserta didik untuk mencintai bangsa dan negara dengan meningkatkan identitas dan moral bangsa sebagai dasar dalam berpartisipasi dalam bela negara, demi kemajuan dan kejayaan bangsa dan negara. Oleh karena itu pembelajaran pendidikan pancasila penting diajarkan sejak dini. Menurut Amelia & Santoso (2021) menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan atau yang sekarang disebut pendidikan pancasila merupakan hal utama yang harus diawali ketika anak memasuki usia SD. Karena anak-anak seusia sekolah dasar memerlukan pengetahuan baru, penting untuk memberikan informasi yang tepat dan relevan dalam upaya menerapkan konsep dasar wawasan kebangsaan serta perilaku demokratis secara baik dan teratur, jika pembelajaran atau pengetahuan yang diterapkan salah, hal ini dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku anak, yang kemudian berlanjut ke jenjang berikutnya dan berpotensi memengaruhi kehidupan bermasyarakat.

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila adalah pembelajaran yang sangat penting bagi warga negara Indonesia agar memiliki pedoman kehidupan bernegara dengan menjadikan pancasila sebagai cerminan sikap bela negara, cinta tanah air dan demokratis dimana akan menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat.

5. Materi Pengamalan Sila Pancasila

Pada materi pengamalan sila pancasila pembelajaran pendidikan pancasila ini mempelajari mengenai pengamalan atau penerapan sikap-sikap dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sila dalam pancasila. Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang dapat berguna sebagai pedoman hidup dalam bermasyarakat. Pancasila ini harus diajarkan sejak dini salah satunya melalui pembelajaran pendidikan pancasila.

Pancasila sendiri terdiri dari lima alinea yang berbunyi: 1) Ketuhanan yang maha esa. 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab. 3) Persatuan Indonesia. 4) Permufakatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permufakatan dan perwakilan. 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Dari lima alinea sila pancasila tersebut mengandung setiap makna dimana dapat dijadikan pedoman dalam bersikap sebagai masyarakat Indonesia. Pengamalan sila Pancasila sendiri dapat dikenalkan sejak sekolah dasar agar mengetahui pedoman berkehidupan bernegara di Indonesia adalah Pancasila yang memiliki lima alinea.

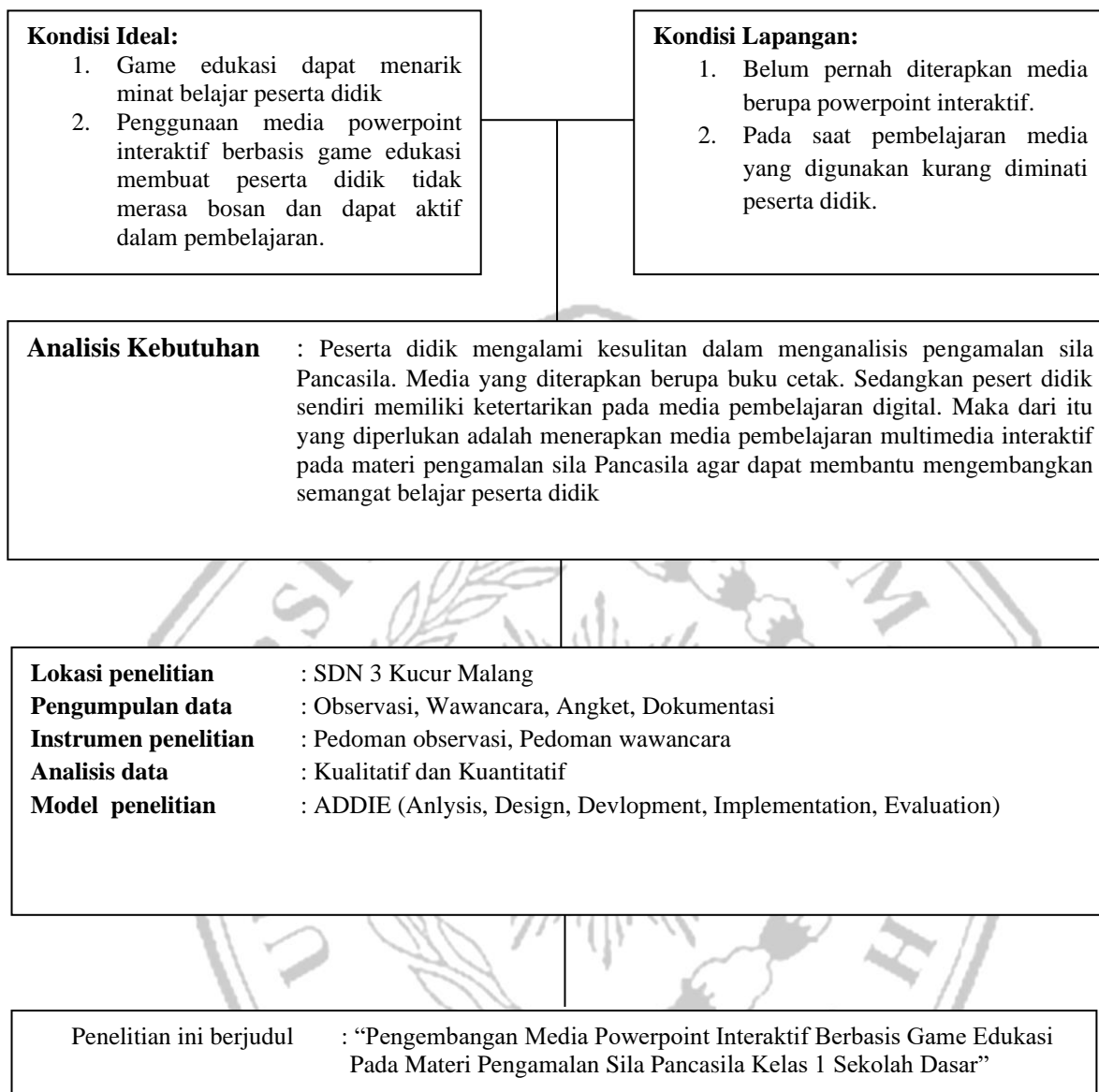
Pengamalan sila Pancasila sendiri setiap silanya memiliki cerminan dalam bersikap sebagai warga negara Indonesia. Contohnya sila ke-1 yakni mengandung makna kepercayaan dan ketakwaan kepada tuhan juga kebebasan beragama, sila ke-2 menekankan kesamaan dan memperlakukan sesama secara adil, sila ke-3 bermakna sikap kesatuan masyarakat Indonesia, sila ke-4 yakni bermakna demokrasi dan pengambilan keputusan melalui musyawarah, sila ke-5 yang bermakna memberikan kesejahteraan sosial yang merata untuk seluruh rakyat Indonesia.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Octaviani (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar	Mengembangkan powerpoint interaktif pada pembelajaran di sekolah dasar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran yang diteliti yakni pembelajaran IPA. 2. Menggunakan pendekatan scientific approach.
2.	Sholihah et al. (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Powerpoint Materi Siklus Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Mengembangkan powerpoint interaktif dengan menggunakan game edukasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran yang diteliti yakni pada pembelajaran IPA pada materi siklus makhluk hidup. 2. Game yang digunakan berupa kuis.
3.	Maulana Ayu (2020)	Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Muatan Ppkn Materi Pelaksanaan Kewajiban Dan Hak Sebagai Warga Masyarakat Di Kelas IV SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan powerpoint interaktif. 2. Pembelajaran yang diteliti yakni PPKN atau pendidikan pancasila. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yang dikembangkan powerpoint interaktif yang berisi materi-materi saja. 2. Materi kelas IV yakni materi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga negara Indonesia

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir