

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah berasal dari kata Latin "*medium*," yang secara harfiah berarti "perantara." Media berfungsi sebagai saluran atau media komunikasi untuk informasi atau pesan. Bentuk komponen media dalam lingkungan kegiatan pembelajaran berupa guru, buku, gambar, film dan sebagainya. Lebih khusus lagi, Gagne dan Briggs (1975) menyatakan bahwa media pembelajaran menggabungkan indera, yang merupakan instrumen yang secara fisik digunakan untuk mengkomunikasikan informasi yang terkandung dalam materi instruksional. Menurut (Arsyad A, 2011) (Suprpto,dkk) Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat yang berguna untuk mencapai tujuannya.

Terkait dengan pemanfaatan media sebagai alat komunikasi berupa bahan tertulis maupun audiovisual yang dapat dilihat, didengar, atau disaksikan, media berfungsi sebagai jembatan kegiatan pendidikan. Pemanfaatan media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting. Dampak penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh pada tercapainya suatu kegiatan belajar mengajar. Di era yang cukup berkembang saat ini, memanfaatkan kecanggihan suatu teknologi sangat berguna untuk kepentingan.

Agar dapat menampilkan atau menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang diberikan oleh media, maka media pembelajaran juga memerlukan peralatan. Guru menggunakan media pembelajaran, yaitu alat atau wadah yang menampung informasi dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada

peserta didik untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Media yang dipakai sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Media memiliki peran penting di lingkungan pendidikan. Interaksi antara guru dan peserta didik selama proses belajar mengajar juga diatur oleh media. Elemen produk yang dapat bereaksi terhadap aktivitas pengguna yang meliputi teks, grafik, audio, video, dan animasi dikenal sebagai media interaktif. Salah satu media yang mudah menarik minat peserta didik adalah media interaktif. Ketika guru menggunakan media interaktif di kelas, sebagian besar peserta didik sangat terlibat. Agar peserta didik dapat memperoleh dan memahami konten yang disajikan dengan cara sebaik mungkin, media pembelajaran yang efektif berfungsi sebagai jembatan antara guru dan peserta didik.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang efisien guna membantu pendidik memberikan materi selama kegiatan belajar mengajar. Tentu saja, materi yang tidak cepat membosankan dan tidak menarik minat siswa sangat diperlukan. Dengan mencermati keadaan media apa saja yang tepat untuk menarik minat peserta didik, media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan, pendidik harus menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu. Media pembelajaran tidak harus mahal, tetapi harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Ketersediaan materi pembelajaran selama proses pembelajaran dapat membantu mencapai hasil yang diinginkan. Media pembelajaran merupakan salah satu jenis sumber belajar yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, yang hadir dalam semua proses pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1. Media Audio

Sumber belajar atau informasi yang hanya dapat didengar oleh telinga manusia terkandung dalam media audio. (Hidayah et al., 2022) (Sadirman, 2012) Materi yang memuat pesan dalam bentuk suara (pita suara atau pelat suara) dikenal sebagai media audio untuk pengajaran. Materi ini dapat membangkitkan minat siswa dan membantu mereka belajar dengan merangsang ide, perasaan, dan kemauan mereka.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dicermati dengan indera penglihatan. Menurut (Mayasari et al., 2021) Berbagai teknik dan sumber media pengajaran, seperti foto dan gambar demonstrasi, digunakan dalam instruksi media visual ini.

3. Media Audio Visual

Media audiovisual yang termasuk di dalamnya pesan instruksional adalah alat yang dapat menampilkan suara dan gambar secara bersamaan (Wati, 2016:5). Penggunaan media pembelajaran ini terbukti lebih menarik minat belajar dan mempermudah pemahaman peserta didik pada saat pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan lengkap berisikan bunyi serta gambar maupun video.

Dari jenis-jenis media pembelajaran di atas, semuanya bisa digunakan dalam media pembelajaran. Dari ketiga media yang telah dijabarkan, ada salah satu media yang terbukti dapat menarik minat belajar peserta didik, yaitu media audio visual. Media tersebut mencakup dari dua media yaitu media audio dan media visual.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran digunakan karena

alasan-alasan berikut:

- 1) Media pembelajaran digunakan untuk membantu kemudahan peserta didik belajar dan mengajar dengan lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran meningkatkan efektivitas dan efisiensi lingkungan belajar mengajar cenderung tidak monoton dan membosankan.
- 3) Media pembelajaran menjadi perantara untuk mempermudah mendalami materi.
- 4) Media pembelajaran membuat tercapainya suatu pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tujuan penggunaan media pembelajaran di atas, media pembelajaran memang memiliki peran sangat penting dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, belajar di dalam kelas menjadi lebih efektif dan dapat membuat tercapainya suatu pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Di era zaman yang sekarang serba canggih ini kemajuan teknologi di bidang pendidikan memberikan dampak yang sangat positif. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media yang tidak tepat juga berdampak negative dalam penggunaannya.

Adapun manfaat media dalam pembelajaran menurut (Nurrita, 2018), yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pendidik antara lain dapat memberikan tuntunan kepada pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga mampu menyampaikan materi pembelajaran yang menarik sehingga kualitas pembelajaran meningkat dan materi pembelajaran dapat dijabarkan secara metodelis.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, khususnya dapat

meningkatkan semangat dan minat belajar sehingga peserta didik dapat berfikir kritis, mengevaluasi materi yang disampaikan guru secara efektif dalam suasana belajar yang nyaman dan mudah memahaminya.

Manfaat media pembelajaran tentu bermanfaat bagi pendidik serta peserta didik. Keduanya memiliki manfaat yang sesuai dengan takarannya. Hal ini menjadikan media pembelajaran sangat bermanfaat pada saat digunakan dalam pembelajaran. Memberikan hal positif sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih tercapai.

e. Prinsip Media Pembelajaran

Tentu saja, ada sejumlah faktor yang harus dipertimbangkan ketika menggunakan media pembelajaran untuk memaksimalkan proses belajar mengajar.

Adapun beberapa prinsip yang tercantum menurut (Bunga et al., 2022) di bawah ini yaitu, sebagai berikut:

1) Efektivitas

Pemilihan bahan ajar harus tepat dan diterapkan secara benar (efektivitas) agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru berupaya keras untuk memastikan bahwa sumber belajar yang digunakan benar-benar dapat membantu siswa belajar seefektif mungkin.

2) Relevansi

Konsep minat, kesamaan alat bantu pembelajaran yang digunakan, keunikan, keterampilan, dan pertumbuhan siswa semuanya harus dipertimbangkan saat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar efektif dan bijaksana.

4) Mampu dipergunakan

Sepanjang proses belajar mengajar, media yang dipilih dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu pengajaran.

5) Kontekstual

Dalam menggunakan media perlu dipikirkan dan wajib mempertimbangkan poin pengembangan di kegiatan belajar.

6) Interaktivitas

Prinsip berikutnya yang perlu diperhatikan pada pemilihan media pembelajaran yaitu interaktivitas. Jika dalam penggunaan media peserta didik semakin berhubungan, maka perangkat belajar akan semakin baik. Sebab membuat peserta didik semakin mendorong aktif pada saat proses pembelajaran.

7) Fleksibilitas

Jika materi pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai konteks, materi tersebut dikatakan memiliki fleksibilitas yang sangat baik. Misalnya, ketika pembelajaran terjadi, keadaan berubah, yang memengaruhi materi pembelajaran.

2. Website (Web)

a. Pengertian *Website*

Situs *website (web)* secara umum didefinisikan sebagai kumpulan halaman digital yang dapat dilihat dari lokasi mana pun dengan koneksi internet.

Situs web, menurut Rahwanto & Tangerang (n.d.), adalah kumpulan halaman yang menampilkan teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, atau kombinasi semuanya, baik statis maupun dinamis, yang membentuk serangkaian bangunan yang saling berhubungan, yang masing-masing terhubung ke jaringan halaman.

Website dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu *web statis* dan *web dinamis*.

1) Web Statis

Web statis adalah situs web yang menampilkan atau menyertakan informasi statis (tetap). Karena pengguna tidak dapat berinteraksi dengan situs web ini, situs web ini disebut statis.

2) Web Dinamis

Web dinamis adalah situs web yang dapat berkomunikasi dengan penggunanya dan menyajikan informasi.

Web dikategorikan menjadi dua, web statis dan web dinamis memiliki peran yang berbeda. Web statis merupakan jenis web yang kontennya tetap atau tidak berubah, sedangkan web dinamis merupakan jenis web yang dapat merubah kontennya sesuai dengan interaksi penggunanya.

b. Manfaat *Website*

Adapun beberapa manfaat dari website menurut (Limbong & Sriadhi, 2021) (Dewaweb, 2020), yaitu:

a) Memperluas Jangkauan Promosi

Situs web sering digunakan untuk mempromosikan diri sendiri, baik untuk bisnis maupun perorangan. Hal ini dikarenakan situs web dapat meningkatkan kepercayaan secara signifikan.

b) Media Tanpa Batas

Program ini dapat membantu memperoleh pengetahuan untuk solusi dan menawarkan berbagai informasi melalui internet. Mengaksesnya juga cukup mudah; sering kali, Anda tidak perlu mengunduh program tersebut.

c) Wadah Komunitas

Situs web ini juga dapat berfungsi sebagai forum bagi setiap komunitas, tergantung pada jenisnya.

Website memang memiliki banyak manfaat, dengan menggunakan website mempermudah orang lain untuk menjangkaunya. Apalagi dalam hal pendidikan, ini dapat mempermudah untuk terjalinnya interaksi antara guru dengan peserta didik.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di sekolah adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu ciri khas bangsa Indonesia adalah kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang juga merupakan bahasa nasional. Karena bahasa Indonesia merupakan dasar dari semua pembelajaran, maka bahasa Indonesia diajarkan di semua jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar. Komponen utama dari proses pendidikan di sekolah adalah pembelajaran bahasa Indonesia.

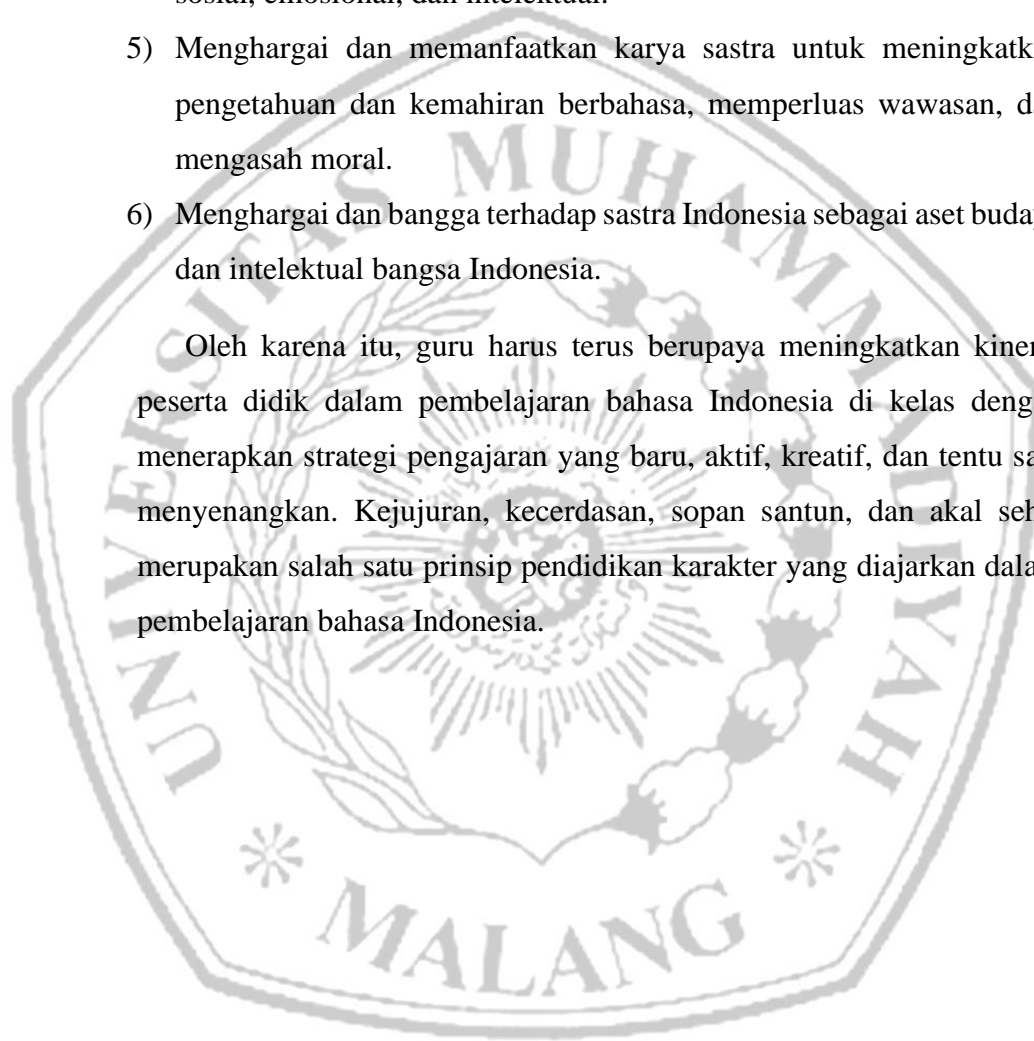
Menurut Farhrohman (1928), Badan Standar Pendidikan Nasional menggariskan tujuan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang perlu dipahami oleh para pendidik sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara jelas dan ringkas, baik secara tertulis maupun

lisan, dengan tetap berpegang pada kaidah yang berlaku.

- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional.
- 3) Menguasai bahasa Indonesia dan menerapkannya secara tepat dan imajinatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Mempelajari bahasa Indonesia untuk meningkatkan perkembangan sosial, emosional, dan intelektual.
- 5) Menghargai dan memanfaatkan karya sastra untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran berbahasa, memperluas wawasan, dan mengasah moral.
- 6) Menghargai dan bangga terhadap sastra Indonesia sebagai aset budaya dan intelektual bangsa Indonesia.

Oleh karena itu, guru harus terus berupaya meningkatkan kinerja peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas dengan menerapkan strategi pengajaran yang baru, aktif, kreatif, dan tentu saja menyenangkan. Kejujuran, kecerdasan, sopan santun, dan akal sehat merupakan salah satu prinsip pendidikan karakter yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.



B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dalam pengembangan media. Dalam penelitian terdapat perbedaan serta persamaan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Relevan dengan Media Berbasis Web

No.	PENULIS	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, Abdul Wahid Abdullah	Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar	Sama-sama berbasis <i>web online</i> , terdapat beberapa animasi dan transisi.	Peneliti ini hanya menampilkan cuplikan video pembelajaran, peserta didik hanya dapat menyimak dan mendengarkan materi yang disampaikan melalui video yang ditampilkan. Muatan yang diambil adalah matematika. Sedangkan media pembelajaran berbasis web yang peneliti ini kembangkan, tidak hanya terdapat fitur seperti video pembelajaran saja, melainkan dikembangkan dengan adanya animasi gerak, audio yang cocok, tombol navigasi, terdapat juga profil pengembang media, dan juga terdapat kuis (game) yang terdapat di dalamnya. Muatan yang diambil adalah Bahasa Indonesia.
2.	Prihayuda Tatang Aditya	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII	Sama-sama berbasis web online dan dapat diakses di manapun (gadget, laptop). Terdapat juga tampilan untuk video pembelajaran, dan menu.	Peneliti ini menggunakan media berbasis web yang dirancang hanya berisi video pembelajaran, power point interaktif, dan menu. Materi yang diambil adalah lingkaran. Sedangkan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan oleh peneliti terdapat tampilan animasi gerak yang menarik, warna-warna yang mencolok membuat para peserta didik semakin tertarik, video pembelajaran, tombol navigasi, kuis (game). Materi yang diambil adalah teks narasi.
3.	Nugroho Adi S, Eunice Widyanti S	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website	Sama-sama berbasis web online dan dapat diakses dimanapun (gadget, laptop), juga terdapat tampilan gambar untuk materi.	Peneliti ini menggunakan media pembelajaran berbasis web yang dirancang terdapat tampilan-tampilan seperti menu utama, menu pembelajaran. Tetapi tidak berbentuk animasi, hanya terdapat tampilan tulisan dan gambar. Muatan yang diambil adalah Matematika. Sedangkan media pembelajaran berbasis web yang peneliti gunakan juga terdapat tampilan menu utama dan tampilan pembelajaran, tetapi media pembelajaran yang peneliti kembangkan

Lanjutan Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan dengan Media Berbasis Web

No.	PENULIS	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
				terdapat seperti animasi gerak, suara, audio, kuis (<i>game</i>) dan tombol navigasi. Muatan yang diambil adalah Bahasa Indonesia.
4.	Lilik Nur Lelilita, Ulhaq Zuhdi	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis HTML Materi Perpindahan Kalor Kelas V Sekolah Dasar.	Sama-sama berbasis online. Terdapat juga tampilan gambar.	<p>Peneliti ini menggunakan multimedia interaktif yang terdapat tampilan materi, video pembelajaran, kuis, dan menu profil. Tetapi di dalamnya tidak terdapat animasi gerak, tombol navigasi, tampilan yang dipakai kurang menarik. Materi yang diambil adalah perpindahan kalor.</p> <p>Sedangkan media pembelajaran yang digunakan peneliti ini juga terdapat video pembelajaran, kuis, dan juga menu profil pengembang. Tetapi di dalamnya juga terdapat tampilan animasi gerak, audio, tombol navigasi, profil pengembang dalam web tersebut. Materi yang diambil adalah teks narasi.</p>
5.	Dinda Melanda, Ade Surahman, Tien Yulianti	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web	Sama-sama berbasis web online dan dapat diakses dimanapun (gadget, laptop). Terdapat juga untuk menu video pembelajaran dan materi.	<p>Peneliti ini menggunakan media pembelajaran berbasis web yang digunakan seperti tampilan LMS, tidak terdapat animasi gerak, tombol navigasi, audio-audio di setiap tampilan menu, warna yang dipakai tidak menonjol, dan menu-menu yang terdapat kurang lengkap. Muatan yang diambil adalah IPA.</p> <p>Sedangkan media pembelajaran yang peneliti kembangkan terdapat elemen-elemen menu yang cukup lengkap, seperti menu materi, video pembelajaran, kuis, warna yang dipakai mencolok, terdapat tombol navigasi. Adapun animasi gerak, profil pengembang dibagian atas. Muatan yang diambil adalah Bahasa Indonesia.</p>

C. Kerangka Pikir

Berikut kerangka pikir dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran :

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

