

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan materi yang akan disampaikan, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran tidak hanya memperkaya proses pembelajaran tetapi juga menawarkan metode yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan dan mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan, memberikan dukungan yang krusial untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik. Menurut Wati (2016) media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan, alat, dan metode yang digunakan untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran dan pengajaran. Hal tersebut mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam proses pembelajaran tersebut siswa, sekolah, dan guru memerlukan media yang sesuai. Menurut Lestari, dkk (2021) sebagai seorang guru dituntut untuk harus mampu mengajar dengan baik dan menarik serta mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi misalnya kreatif dalam memadukan model pembelajaran, menyesuaikan dengan keadaan peserta didik dan memilih bahan ajar yang tepat dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Adanya media dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu dan dapat menarik perhatian siswa, menambah semangat belajar, dan melatih daya pikir siswa. Bagi guru media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat yang memudahkan dalam menjelaskan materi dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang dipilih pun harus

sesuai dan cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi standar, diantaranya: (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (2) tampilan dan isi sesuai dengan konsep pembelajaran, (3) pengemasan media harus praktis, luwes, dan bertahan, dan (4) media pembelajaran harus mudah digunakan oleh pengguna (Arsyad, 2014).

Media dalam pandangan pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab kebradaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Menurut Yanto (2019) media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari seorang pendidik ke peserta didik sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman dalam proses pembelajaran. Media juga merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Dengan begitu target yang diharapkan dapat terlaksanakan dengan baik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Peranan media dalam pembelajaran dapat menentukan keefektifitasan dan pencapaian dalam suatu tujuan pembelajaranyang ditetapkan. Menurut McKom dalam bukunya yang berjudul “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal artinya yang dulu pendidikan bersifat abstrak berubah menjadi kongkret, yang dulu pendidikan bersifat teoritis sekarang menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar siswa, melalui media pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Memberikan penjelasan yang dimana pendidik nantinya memberikan pengetahuan dan pengalaman, sehingga peserta didik lebih memahami dan lebih jelas melalui media pembelajaran tersebut.

- 4) Memberikan stimulasi belajar terutama dalam hal rasa keingintahuan peserta didik. Melalui media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang bermacam. Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok yaitu suara, visual, dan gerak. Media pembelajaran digunakan sesuai dengan kebutuhan yang ada pada materi ataupun kelas. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa antara lain:

- a. Media audio visual gerak, seperti film dan tv.
- b. Media audio visual diam, seperti rangkaian suara.
- c. Audio semi visual gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual bergerak, seperti film-film bisu.
- e. Media visual diam, seperti halaman cetak dan foto.
- f. Media audio, seperti radio dan telepon.
- g. Media cetak, seperti buku, modul, dan bahan ajar.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa manfaat yang menurut Karo-karo, dkk (2018) secara lebih khusus manfaat yang ada pada media pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Melalui bantuan media pembelajaran, pengertian yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi antar peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Juga dapat memberikan penyampaian yang lebih jelas dengan gambarannya.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup, tidak membosankan, dan tidak monoton.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu menambah komunikasi dua arah secara aktif antara guru dan peserta didik di kelas. Sedangkan tanpa media, guru cenderung berbicara satu arah saja.

5. Metamorfosis

Metamorfosis merupakan perubahan bentuk secara bertingkat yang dialami beberapa hewan dalam pertumbuhan dan perkembangannya dari masa hewan muda hingga menjadi hewan dewasa. Metamorfosis juga merupakan perubahan ukuran, bentuk, dan bagian-bagian tubuh hewan dari satu stadium ke stadium berikutnya. Pada siklus hidupnya, hewan memiliki struktur dan fungsi tubuh yang berbeda pada setiap stadium. Metamorfosis dikendalikan oleh hormone sehingga tubuh hewan bertambah, jaringan terorganisasi, dan bagian tubuh Kembali terbentuk. Contoh hewan bermetamorfosis adalah kupu-kupu, kecoa, dan katak.

Dalam jenisnya metamorfosis dibagi menjadi dua, yaitu sempurna dan tidak sempurna. Metamorfosis sempurna ditandai dengan fase yang disebut pupa atau kepompong dengan bentuk larva dan serangga dewasa jauh berbeda. Perubahan dalam menuju dewasa mengalami perubahan bentuk, penampilan, dan perilaku dengan tahapan yang dimulai dari fase telur, larva, pupa (kepompong), dan imago (dewasa). Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah nyamuk, lalat, kupu-kupu, dan katak. Sedangkan untuk metamorfosis tidak sempurna merupakan bentuk serangga yang baru menetas (nimfa) tidak jauh berbeda dengan bentuk serangga dewasa (imago). Pada tahapan metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami fase larva dan pupa. Jenis ini bentuk tubuh nimfa hampir sama dengan bentuk dewasanya, hanya dibedakan pada ukuran tubuhnya saja. Setelah fase nimfa, hewan berkembang menjadi dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna yaitu capung, kecoa, belalang, dan jangkrik.

Proses metamorfosis sempurna pada kupu-kupu memiliki beberapa tahapan berupa telur, larva, pupa, dan dewasa. Fase pertama adalah telur yang dimana kupu-kupu dewasa memproduksi dan akan meninggalkan telurnya. Telur kupu-kupu ini berisi bermacam-macam informasi genetik yang diletakkan di bawah kelopak daun untuk menjaga telur-telurnya yang sangat kecil dan memiliki jumlah yang banya, namun

tidak semua telur dapat menetas menjadi larva. Setelah telur yang berhasil menetas, fase berikutnya adalah menjadi larva. Larva kupu-kupu memiliki tubuh seperti cacing namun berbentuk tidak terlalu Panjang. Fase larva bertujuan untuk pengumpulan energi sebagai bentuk persiapan tahap metamorfosis berikutnya dengan cara banyak makan. Proses makan tersebut yang membuat kulit larva kupu-kupu sering lepas dan terus tumbuh menjadi semakin besar. Ulat kupu-kupu bisa tumbuh besar hingga 100 kali lipat dari ukuran sebelumnya dalam waktu beberapa minggu saja. Kemudian larva berubah menjadi pupa atau kepompong. Fase ini ulat akan berhenti bergerak dan membuat cangkang keras yang akan melindunginya selama beberapa waktu. Dalam fase ini larva akan berdiferensiasi menjadi tubuh, sayap, kaki, dan organ-organ lain yang lebih sempurna. Setelah proses penyempurnaan organ dalam pupa selesai, maka kupu-kupu akan keluar dari kepompong. Fase terakhir yaitu pupa yang berubah menjadi kupu-kupu dewasa yang mengeluarkan hormon untuk melembutkan cangkang yang sebelumnya sangat keras untuk dapat keluar. Cara kupu-kupu keluar dari kepompong tersebut dengan mengepakkan sayapnya yang membuat sayap yang awalnya terlipat menjadi terbentang dan dapat membuatnya terbang.

Perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dapat dilihat dari proses perkembangan pada hewan yang mengalaminya. Berikut merupakan perbedaan yang terjadi pada fase metamorfosis sempurna dan tidak sempurna sebagai berikut:

- a) Pada fase metamorfosis sempurna terjadi perubahan bentuk tubuh hewan sebelum dewasa dan saat dewasa sangat berbeda. Sedangkan pada fase metamorfosis tidak sempurna tidak memiliki banyak perbedaan dari bentuk tubuh hewan sebelum dewasa dan saat dewasa.
- b) Fase metamorfosis sempurna pada perkembangan hewan dimulai dari fase telur, larva, pupa (kepompong), dan berubah menjadi hewan dewasa. Sedangkan fase metamorfosis tidak sempurna biasanya tidak melalui fase perkembangan menjadi kepompong. Jadi fasenya dimulai dari telur yang langsung menjadi nimfa dan hewan dewasa.

6. Media Pembelajaran 3D (3 Dimensi)

Media pembelajaran 3D (tiga dimensi) merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Media 3D dapat berbentuk seperti benda asli yang hidup maupun mati. Media 3D juga dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Menurut Daryanto (2015) media 3D adalah sesuatu yang nampak dan dapat dilihat dari berbagai arah pandang, dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi contohnya patung, boneka, dll.

Media tiga dimensi yang sering digunakan adalah model atau boneka yang sedikit mudah untuk didapat. Model adalah tiruan dimensional dari beberapa objek asli yang bisa saja terlalu besar, jauh, kecil, mahal, jarang, ataupun ruwet/susah unruk dibawa ke dalam kelas dan untuk dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Dengan begitu media tiga dimensi mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra sehingga penyampaian informasinya lebih mudah.

7. Manfaat Media Pembelajaran 3D

Media tiga dimensi mempunyai kelebihan daripada media dua dimensi. Hal ini dikarenakan sangat membantu mewujudkan realitas yang tidak hanya dapat dilihat saja tetapi juga dapat diraba. Media tiga dimensi dapat dibuat dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya. Dengan begitu tidak memerlukan keahlian khusus dapat dibuat sendiri oleh guru dengan bahan yang dapat diperoleh di lingkungan sekitarnya. Manfaat media tiga dimensi menurut Moejiono yang dikutip oleh Daryanto adalah...

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Menyajikan secara konkrit dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan obyek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

8. Media Komedi Putar

Media pembelajaran Komedi Putar merupakan media yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam kelas yang terutama pada bab metamorfosis. Dengan bantuan media tersebut dapat menggunakan materi yang

mudah dan sering dijumpai. Proses pertama adalah siswa memutar bagian atas komedi putar yang merupakan inti materi. Kedua, siswa memutar bagian tengah komedi putar yang berbentuk sayap pembatas berisi tahap-tahap metamorfosis. Kemudian siswa dapat menyebutkan tahapan apa melalui yang dilihat pada media. Bagian akhir yaitu siswa dapat mengurutkan dan menyebutkan tiap tahapan metamorphosis sesuai gambaran pada media tersebut. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah agar siswa dapat dengan mudah mengetahui gambaran dari materi secara jelas dan tepat dengan menyenangkan melalui permainan media komedi putar.

Media komedi putar ini dibentuk sedemikian rupa untuk dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya media ini siswa dapat memahami tahap-tahap dari metamorfosis sempurna pada kupu-kupu. Media ini beralaskan lingkaran dan ada sekat-sekat di atasnya yang dapat berputar disesuaikan dengan urutan metamorfosis kupu-kupu. Hal tersebut yang membuat media ini disebut komedi putar. Dalam sekat-sekat yang ada berisikan tiap tahapan metamorfosis kupu-kupu. Mulai dari telur hingga menjadi kupu-kupu yang indah. Media ini menggunakan bahan yang aman dan tidak berbahaya untuk anak-anak. Sehingga dapat digunakan dengan nyaman dan nyaman dalam pembelajaran. Media komedi putar ini digunakan oleh guru di depan kelas untuk memberikan gambaran nyata pada siswa mengenai tahapan metamorfosis sempurna dengan contoh metamorfosis kupu-kupu.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan referensi dalam bagian penulisan penelitian. Penelitian yang relevan ini mencakup tentang penelitian oleh orang lain yang digunakan sebagai sumber atau bahan penelitian. Dalam hal ini, penulis tidak boleh menjiplak penelitian orang lain untuk dijadikan referensi dalam membuat penelitiannya sendiri. Adapun penelitian yang dikemukakan oleh beberapa peneliti yang memiliki keterkaitan dengan media pembelajaran, antara lain:

1. Alfin Rahmawati Putri tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul Media Pembelajaran Hetasisku untuk Mengenalkan Metamorfosis Kupu-Kupu pada Anak TK Kelompok B dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari media Hetasisku yang berbentuk prisma heksagonal dan buku pedoman guru, tingkat kelayakan media pembelajaran Hetasisku oleh

ahli materi, media, dan guru kelas mendapatkan skor yang dapat dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dalam mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ulin Nuha, Ma'as Shobirin, Ummu Jauharin Farda yang berjudul Pengembangan Media Papan Metamorfosis Sempurna Tematik Kelas 4 Di Madrasah Ibtidaiyah dapat disimpulkan berupa pengembangan produk media pembelajaran papan metamorfosis sempurna dengan tujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa dan guru dan untuk mengetahui kevalidannya. Kontribusi penelitian ini adalah untuk membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar efektif dan efisien, dikarenakan sejauh ini guru-guru di MI tersebut yang khususnya pada kelas IV belum pernah ada pengembangan media pembelajaran.
3. Buku Media Inovatif Pengajaran Bahasa yang merupakan Karya Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro Edisi 2 ini pada bagian 11 membahas mengenai media pembelajaran Komedi Putar yang ditulis oleh Gik Arofan, Reni Rosidah, Siska Widya Anggraini, M. Nur Yusuf pada tahun 2018 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Komedi Putar dapat mempermudah proses pembelajaran dalam kelas pada materi yang mudah dan sering dijumpai. Media ini dapat digunakan untuk siswa dalam memahami materi secara langsung dengan gambaran yang terdapat pada media pembelajaran komedi putar tersebut. Para siswa juga diharapkan dapat berargumentasi tentang sebuah benda atau gambar tempat. Media pembelajaran komedi putar ini bertujuan untuk siswa dapat belajar tentang menggambarkan suatu benda atau tempat yang sering dijumpai siswa dan belajar dengan menyenangkan dan tidak monoton dikarenakan komedi putar termasuk wahana permainan yang banyak diminati oleh siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Herawati (2022) bahwa pengembangan media pembelajaran IPA dengan menggunakan media "Rumah Eksis" ini dilatarbelakangi oleh adanya faktor kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam materi pembelajaran IPA di SD Swasta Bakti Luhur Kecamatan Medan Helvetia. Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media Rumah Eksis (Edukasi Metamorfosis). Tujuan yang

didapat pada penelitian ini yaitu mendeskripsikan serta menerapkan suatu konsep pembuatan media pembelajaran rumah eksis materi Metamorfosis di SD IV Swasta Bakti Luhur. Langkah-langkah dalam penelitian ini berupa menganalisis atau menjelaskan kebutuhan dan kepribadian siswa, menentukan suatu tujuan dalam belajar mengajar, merangkum suatu materi pembelajaran, mengembangkan suatu alat ukur keberhasilan, pra produksi (desain produk awal), produksi dan pasca produksi diadaptasi dari Sadiman. Disimpulkan bahwa media ini lebih efektif bila digunakan dalam mempelajari metamorfosis menggunakan media rumah eksis.

5. Kusumandari, dkk di tahun 2024 dalam penelitiannya pada sekolah dasar yang saat ini masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran, Guru menjelaskan bahwa materi berpatokan dengan buku paket yang dijelaskan secara lisan menggunakan metode ceramah. Terutama dalam materi mengenal alam yang seharusnya siswa dapat mengenal alam secara langsung akan tetapi jika lingkungan tidak mendukung maka akan kesulitan untuk diterapkan. Seperti dalam materi metamorfosis kupu-kupu yang sulit ditemukan setiap tahapan perubahan dalam satu waktu. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang berbeda menggunakan video animasi dengan teknik *motion graphic* untuk mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran dalam kelas. Video pembelajaran dirancang menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* video diaplikasikan ke kelas 3 SD Negeri Macasan. Dengan pengimplementasian video pembelajaran metamorfosis kupu-kupu menggunakan teknik *motion graphic* dalam kelas 3 terbukti bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan nilai uji tes rata-rata 9,3 dan dengan nilai prosentase kuesioner siswa 96% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

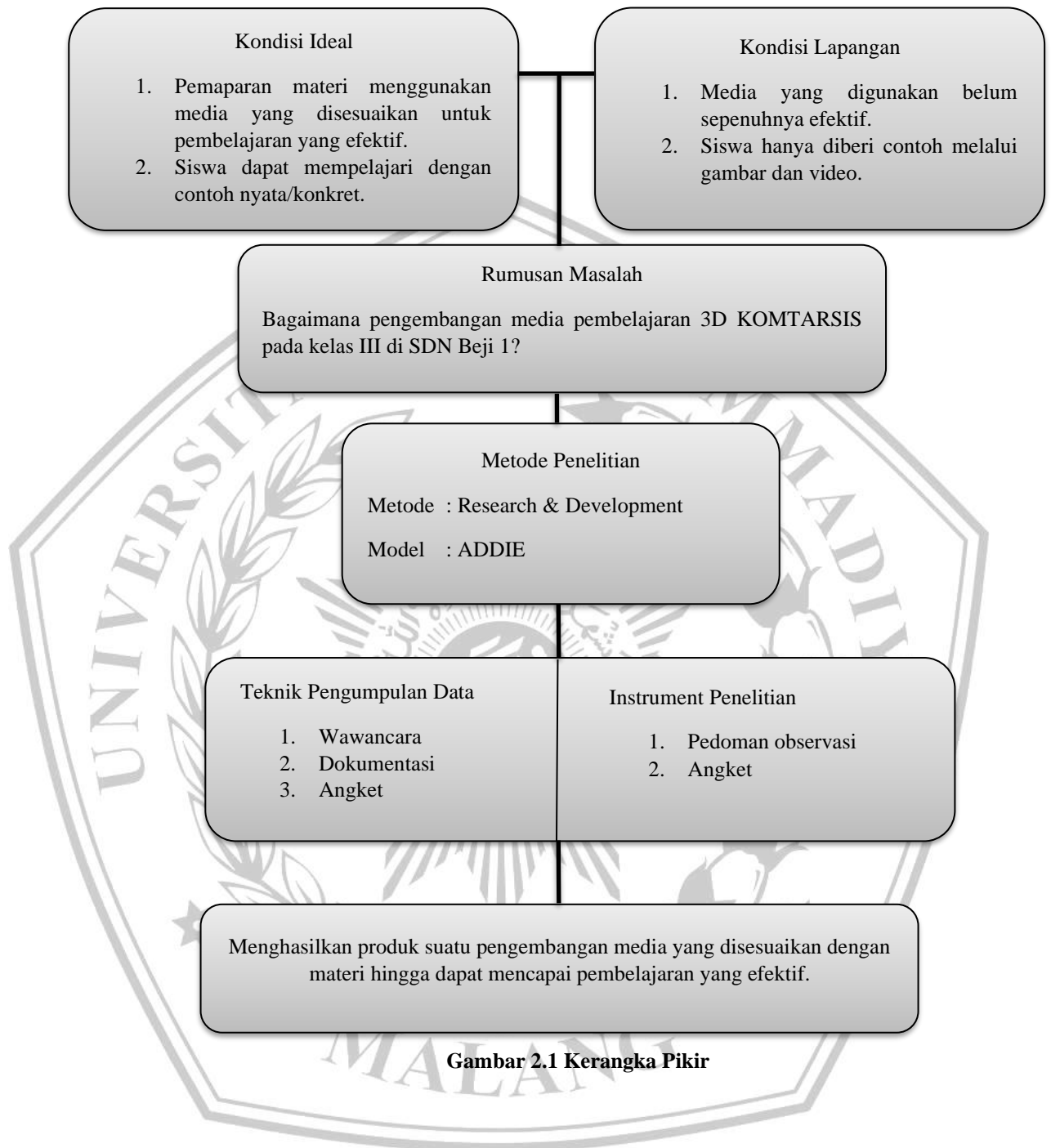
C. Indikator Pengembangan

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membantu siswa memahami tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan cepat. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan sikap positif bagi siswa terhadap materi yang diajarkan. Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

1. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Media harus sesuai dengan kompetensi dan bahan ajar
3. Media harus praktis dan mudah digunakan
4. Media harus mudah diperoleh
5. Media harus mudah dibawa atau dipindahkan
6. Media harus mudah dikelola



C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir