

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *Medius* yang artinya ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ (Farikhatul Umayah, 2020). Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses perantara informasi (Firmadani, 2019). Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk mengikuti proses belajar mengajar, dimulai dari buku bacaan sampai pada penggunaan perangkat elektronik (Christiana, 2024). Media pembelajaran merupakan aspek penting yang harus ada di setiap kegiatan belajar mengajar agar terciptanya kegiatan belajar yang efektif.

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang membantu pendidik menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih memahami materi pelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang (Hadiah Tullah, 2022).

Gerlach dan Erly mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media di pergunakan dalam pendidikan :

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekan, menyimpan, melestarikan merekonstruksi suatu peristiwa atau

obyek, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan objek yang mudah diambil gambar (direkam) dengan kamera, dapat diproduksi kapan saja jika ingin diperlukan.

2. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif yaitu di mana suatu kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording.

3. Ciri Distributif

Ciri Distributif yaitu suatu ciri di mana dimungkinkannya suatu obyek di transformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut di sajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

Menurut pakar ahli media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat di bagi ke dalam: 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah foto, transparansi, gambar slide dan berbagai bentuk bahan yang di cetak seperti media grafis. 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar

yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat di bagi ke dalam: 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan sebagainya.
3. Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya, media dapat di bagi ke dalam: 1) Media yang di proyeksikan seperti film slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. 2) Media yang tidak di proyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media sangatlah beragam, maka seorang guru harus terampil dalam memilih media. Pemilihan media yang tepat dan benar dalam proses belajar akan membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran, tetapi jika media yang digunakan tidak menarik maka materi yang di ajarkan pengajar tidak akan diperhatikan oleh siswa (Firmadani, 2019).

Media pembelajaran sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar, adapun manfaat media pembelajaran, di antaranya:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antara guru dapat dihindari dan dapat mengurangi kesenjangan informasi di antara siswa di mana pun berada.
- b. 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 menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah (Rohani, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bisa didapatkan di mana saja. Media pembelajaran tidak harus berupa benda tiruan maupun benda konkret untuk belajar dikelas. Guru bisa menggunakan media berupa video pembelajaran, media animasi, dan media interaktif lainnya, sehingga guru bisa mengajar dengan efektif pembelajaran menjadi menarik dan siswa akan mendapatkan pengalaman secara jelas dengan melalui media interaktif.

2. *Booklet* Digital

Booklet merupakan salah satu media kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran, dengan banyak gambar, dan dianggap mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi dengan cara yang inspiratif dan menarik (Putri, 2020). *Booklet* sebagai alat atau instrumen menyampaikan pesan harus disesuaikan dengan isi materi yang ingin disampaikan. Informasi dalam *booklet* ditulis dengan bahasa yang ringkas dan dirancang agar mudah dipahami dalam waktu singkat. Sedangkan menurut Fauziah dalam (Violla, 2021) *Booklet* digital merupakan salah

satu media yang menyajikan materi dalam bentuk ringkasan dan memiliki gambar yang menarik, sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk lebih memahami materi pembelajaran. Dengan kata lain *booklet* digital adalah *booklet* dalam bentuk elektronik yang berisi lembaran-lembaran elemen visual berupa: huruf, foto, gambar dan garis yang disajikan dalam bentuk digital yang bersifat jelas, mudah dipahami, tegas dan menarik.

Booklet digital memiliki peranan terhadap hasil belajar yang disusun secara ringkas dan sistematis, serta gambar ilustrasi, memudahkan siswa dalam memahami konsep maupun fakta dalam penggunaan proses pembelajaran, *Booklet* digital yang bersifat informatif, memiliki desain menarik sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan siswa dapat memahami dengan mudah apa yang disampaikan. Struktur isi *booklet* terdapat (pendahuluan, isi, dan Penutup) hampir sama seperti buku, namun penyajiannya jauh lebih singkat daripada buku.

a. Kelebihan dan Kelemahan *Booklet* Digital

Kelebihan dan kelemahan *booklet* digital menurut Damanik (2021: 41), yaitu :

1) Kelebihan

- a) Tidak menggunakan media cetak sehingga mengurangi populasi kertas dan mudah dibawa ke mana-mana
- b) Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif serta mempunyai ketertarikan pada materi yang akan dibahas.

- c) Siswa dapat belajar atau menelaah media pembelajaran sewaktu-waktu karena media pembelajaran dapat diakses kapan saja.
- d) Proses penyampaian *booklet* digital agar sampai kepada obyek dapat dilakukan sewaktu-waktu.
- e) Tersusun dengan desain yang menarik dan penuh warna
- f) Dilengkapi foto atau gambar sebagai penunjang materi
- g) Mudah untuk dibagikan.

2) Kelemahan

- a) Dapat diakses atau dibuka apabila memiliki kuota internet.
- b) *Booklet* digital tidak dapat menyebar langsung ke seluruh obyek.
- c) Dapat mempengaruhi kesehatan mata, karena menghadap komputer atau smartphone secara terus-menerus.

Booklet digital adalah bagian dari *e-learning* yang telah dirancang untuk mempermudah dalam pelaksanaan P5. Selain kelebihan dan kekurangan yang telah dijelaskan diatas, peneliti menyimpulkan bawa *booklet* digital memiliki kelebihan diantaranya biaya yang lebih ekonomis, ramah lingkungan, mudah diakses kapan pun, dan juga praktis. Selain dari itu, kelemahan dalam penggunaan *booklet* digital yaitu penggunaan media ini perlu memerhatikan kesediaan sarana dan prasarana yang dimiliki baik di sekolah maupun siswa itu sendiri.

b. Unsur-unsur *Booklet* Digital

Unsur-unsur *booklet* digital memiliki empat unsur yang terdapat dalam buku, yakni:

1) Halaman sampul (Cover)

Pada halaman sampul ini didesain dengan menarik, seperti memberikan ilustrasi yang sesuai dengan isi buku yang akan dibuat dan mencantumkan nama mata pelajaran tersebut.

2) Bagian depan

Bagian depan dalam buku atau *booklet* ini memuat halaman judul, daftar isi dan kata pengantar. Pada bagian depan buku ini tiap penulisan nomor halaman menggunakan huruf romawi kecil.

3) Bagian teks

Bagian teks ini berisikan materi yang akan disampaikan kepada siswa, terdiri atas judul bab dan sub bab judul.

4) Bagian belakang

Bagian belakang buku tersebut terdiri atas daftar pustaka dan biografi penulis.

c. Langkah Penyusunan *Booklet* Digital

Menurut (Sodikin, 2022) Dalam penyusunan *booklet* mencakup sebagai berikut :

1) Judul merupakan turunan dari KD atau materi pokok.

2) KD atau materi pokok yang akan dicapai merupakan turunan dari Kompetensi Inti.

- 3) Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, menarik, dan memperhatikan penyajian kalimat yang disesuaikan dengan usia pembaca.
- 4) Dalam *booklet* terdapat lebih banyak gambar daripada teks.
- 5) Gambar yang ditampilkan secara nyata, yakni gambar yang sudah dikenal oleh siswa.
- 6) Isi disusun berdasarkan kebutuhan siswa.
- 7) Memuat informasi yang lengkap, walaupun tidak rinci dan tidak berurutan.

Menurut (Risty, 2021) Dalam penyusunan *booklet* menjadi *booklet* digital pada web flip pdf mencakup langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Setelah dibentuknya sesuai dengan langkah-langkah *booklet*.
Kemudian ubah file disimpan dalam bentuk pdf
- 2) Buka browser klik fliphtml5
- 3) Unggah file desain *booklet* dalam format bentuk pdf
- 4) File sudah berubah menjadi *booklet* digital
- 5) Muncul menu tampilan *booklet* digital
- 6) Klik share link di pojok kanan bawah. *Booklet* dapat diakses

Berdasarkan langkah penyusunan *booklet* digital dari para ahli, maka peneliti merancang *booklet* digital berbasis P5 melalui aplikasi canva, dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Menentukan judul *booklet* sesuai dengan tema dan materi pada P5.

- 2) Merancang tujuan dan menentukan dimensi profil pelajar pancasila yang digunakan.
- 3) Menyusun kata pengantar dan daftar isi.
- 4) Meringkas materi ke dalam *booklet* dan didesain dengan menarik.
- 5) Menambahkan beberapa video pembelajaran dan *link* evaluasi dengan menggunakan *website wordwall*.
- 6) Unduh desain *booklet* digital dari aplikasi canva dengan format pdf dan masukkan pada *website* atau aplikasi yang akan digunakan.

3. P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila)

P5 adalah singkatan dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. P5 ini merupakan bagian dari kurikulum merdeka. Proyek tersebut dilakukan dengan menanamkan karakter pada pribadi siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Kompetensi P5 memperhatikan beberapa faktor yang dapat memberikan pengaruh, baik faktor internal atau faktor eksternal. P5 berupaya menjadikan siswa sebagai penerus bangsa yang unggul dan produktif, serta dapat turut berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkesinambungan.

Kompetensi profil pelajar Pancasila memperhatikan faktor internal yang berkaitan dengan jati diri, ideologi, dan cita-cita bangsa Indonesia, serta faktor eksternal yang berkaitan dengan konteks kehidupan dan tantangan bangsa Indonesia di Abad ke-21 yang sedang menghadapi masa revolusi industri 4.0 (Rizky Satria, 2022)

Pelajar Indonesia diharapkan memiliki kompetensi untuk menjadi warga negara yang demokratis serta menjadi manusia unggul dan produktif di Abad ke-21. Oleh karenanya, Pelajar Indonesia diharapkan dapat berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan serta tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan. Selain itu, Pelajar Indonesia juga diharapkan memiliki kompetensi untuk menjadi warga negara yang demokratis serta menjadi manusia unggul dan produktif di Abad ke-21. Oleh karenanya, Pelajar Indonesia diharapkan dapat berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan serta tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan. 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. 2. Berkebhinekaan global. 3. Bergotong-royong. 4. Mandiri. 5. Bernalar kritis. 6. Kreatif. Dimensi-dimensi tersebut menunjukkan bahwa profil pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia.

Proyek penguatan profil pelajar pancasila dalam satuan pendidikan dituangkan ke dalam beberapa tema, dimana setiap tema diharapkan mampu membangun dimensi-dimensi profil pelajar pancasila. Tema-tema yang diambil oleh satuan pendidikan telah diuraikan oleh pusat Asesmen dan Pembelajaran Kemendikbudristek dalam (Safitri, 2022) sebagai berikut :

1. Gaya Hidup Berkelanjutan

Tema Ini dapat didefinisikan sebagai pola tindakan terus menerus yang dilakukan oleh individu dalam komunitas mereka setiap hari. Permanen (dalam jangka waktu yang lama) dengan memperhatikan

elemen pendukung dan menghindari melakukan hal-hal yang dapat merugikan atau membahayakan orang lain.

2. Kearifan lokal

Tema ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan untuk menyelidiki dan mempelajari budaya dan kearifan. Masyarakat lokal atau daerah tersebut. Peserta didik mempelajari bagaimana dan mengapa masyarakat lokal atau daerah tersebut berkembang seperti sekarang ini, bagaimana perkembangan tersebut dipengaruhi oleh kondisi dan konteks yang lebih besar (nasional dan internasional), dan mempelajari apa yang berubah dari waktu ke waktu dan apa yang tetap sama.

3. Bhineka Tunggal Ika

Peserta didik memperoleh pemahaman dari berbagai agama dan kepercayaan tentang masalah global seperti kemiskinan dan masalah lingkungan. Peserta didik berpikir kritis dan berpikir kritis tentang berbagai sifat negatif yang biasanya dimiliki kelompok agama dan menyebabkan konflik dan kekerasan. Peserta didik belajar dan mendorong budaya kedamaian dan anti kekerasan selama proyek ini.

4. Berekayasa dan berteknologi untuk membangun NKRI

Guru mengasah berbagai keterampilan berpikir yang diperlukan untuk membuat produk teknologi, seperti berpikir sistem, berpikir komputasional, atau berpikir desain. Secara sederhana, peserta didik dapat mempelajari dan mempraktikkan proses rekayasa (engineering process), mulai dari menentukan spesifikasi sampai dengan melakukan

uji coba, untuk membangun model atau prototype produk bidang rekayasa.

5. Kewirausahaan

Siswa kemudian mengembangkan rencana untuk meningkatkan potensi ekonomi lokal dengan mempertimbangkan pembangunan berkelanjutan. Selama kegiatan proyek ini, seperti berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi rumah tangga, mengembangkan produk yang dapat dijual, dan kegiatan lainnya, mereka menganalisis dan merenungkan hasil pekerjaan mereka.

Berdasarkan hal di atas maka dapat disimpulkan bahwa tema dalam pelaksanaan P5 di sekolah terdapat 5 tema. Penerapan tema P5 di sekolah tidak dilaksanakan secara serentak langsung, tetapi dilakukan sesuai kebutuhan sekolah dan peserta didik.

4. **Budidaya Sayuran sebagai Upaya Pelestarian Lingkungan**

Budidaya sayuran sebagai upaya pelestarian lingkungan merupakan materi dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema gaya hidup berkelanjutan dengan judul proyek “Ku Olah Ladang Hidroponikku” Kelas IV SD dengan kurikulum merdeka. Materi ini juga merupakan materi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Budidaya sayuran sebagai upaya pelestarian lingkungan membahas mengenai pelestarian lingkungan, fokus utamanya pelestarian yang dapat dilakukan di lingkungan sekitar yaitu budidaya sayuran.

Menurut (Susilawati, 2017) Sayuran merupakan sebutan bagi bahan pangan asal tumbuhan yang biasanya mengandung kadar air tinggi dan

dikonsumsi dalam keadaan segar atau setelah diolah secara minimal. Sayuran sangat baik dikonsumsi bagi kesehatan tubuh karena kandungan gizi yang berbeda pada setiap jenisnya. Beberapa manfaat yang didapat dari mengonsumsi sayuran di antaranya adalah mencegah dan mengurangi stres berlebih, memperlancar buang air besar, mencegah penyakit jantung dan kanker, mempertahankan berat badan seimbang, sumber energi tubuh, mencegah kelahiran bayi cacat, menjaga kesehatan mata, mencegah kesehatan kulit dan tulang. Oleh karena itu tingkat konsumsi sayur cukup tinggi dipasar, sehingga banyak petani yang membudidayakan sayuran untuk diperjual belikan ataupun di konsumsi sendiri.



B. Kajian Penelitian yang Relevan

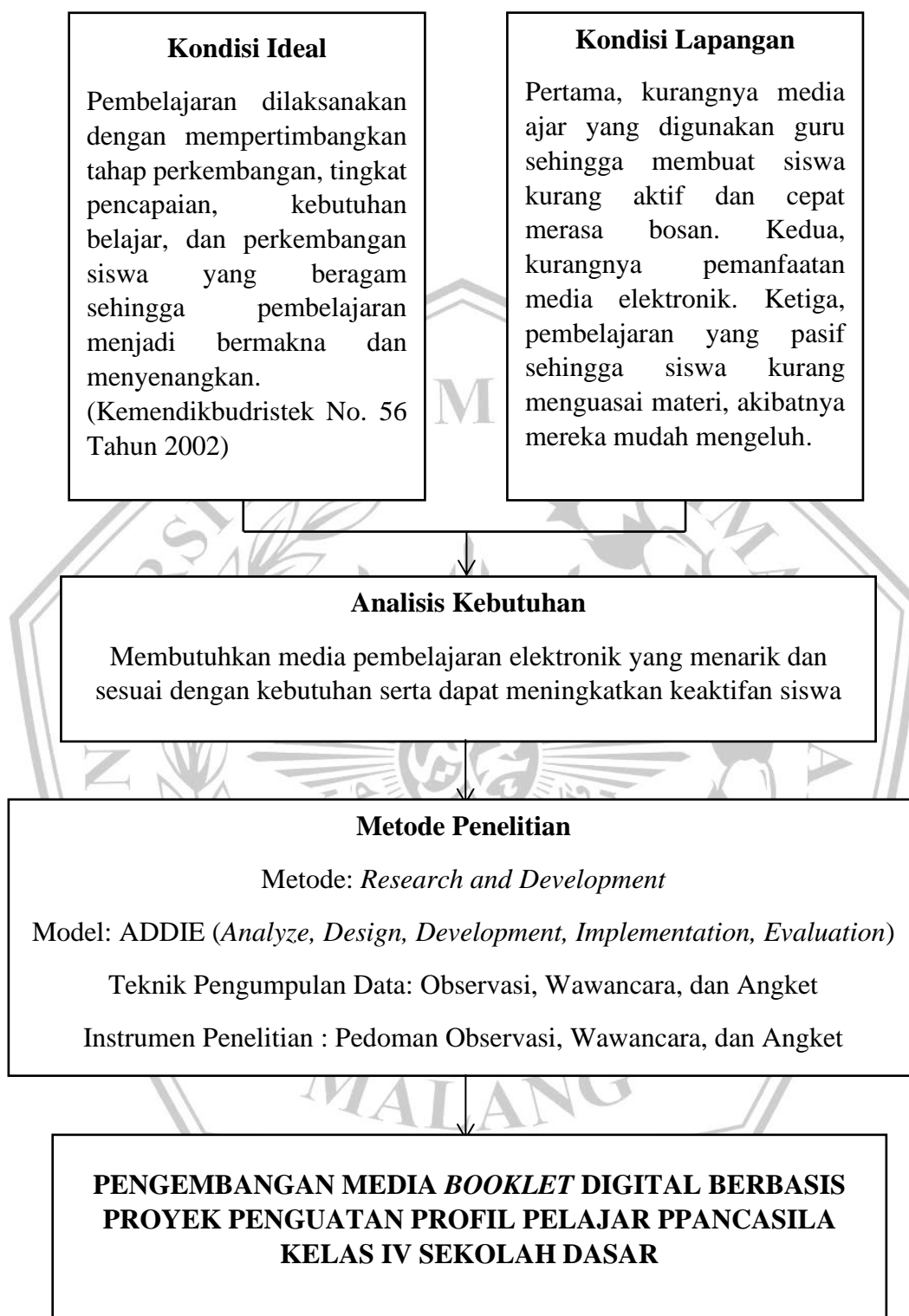
Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terdahulu

No.	Judul/Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media <i>Booklet</i> Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati (Ratna Paramita, DKK.) Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA, Vol. 02 No. 02 Tahun 2018	Hasil validasi diperoleh skor rata-rata pada aspek format 3,43, aspek isi 3,50, dan aspek bahasa 3,46. Adapun, skor rata-rata keseluruhan 3,46. Sehingga media layak digunakan.	1. Media yang digunakan sama-sama menggunakan <i>Booklet</i> , hanya saja pada penelitian ini dikembangkan menjadi <i>booklet</i> digital. 2. Metode <i>Research and Development</i> 3. Instrumen yang digunakan sama-sama menggunakan angket.	1. Model pada penelitian relevan menggunakan 2 tahapan, sedangkan pada model penelitian ini menggunakan model ADDIE 2. Materi pada penelitian relevan adalah keanekaragaman hayati, sedangkan pada penelitian ini adalah P5 3. Pada penelitian relevan hanya sampai pada tahap validasi media, sedangkan pada penelitian ini dilakukan uji coba produk di SDN 1 Ariyojeding
2.	Pengembangan Media <i>Booklet</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Segi Banyak (Retno Andhita Ananda, DKK.) Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 09 No. 03 Tahun 2022	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase angket respons 87% yang berarti "sangat valid", rata-rata ahli materi 4,6 yang berarti "sangat valid", rata-rata ahli media 4,2 yang berarti "sangat valid, dan media sangat valid, dinyatakan "layak" untuk digunakan.	1. Media yang digunakan sama-sama menggunakan <i>Booklet</i> , hanya saja pada penelitian ini dikembangkan menjadi <i>booklet</i> digital. 2. Metode <i>Research and Development</i> 3. Pada Instrumen yang digunakan memiliki kesamaan yaitu pada bagian angket dan dokumentasi.	1. Model pada penelitian relevan menggunakan 4D, sedangkan pada model penelitian ini menggunakan model ADDIE 2. Pada penelitian relevan materi yang digunakan adalah matematika, sedangkan pada penelitian mengambil materi P5 3. Pada penelitian relevan dilaksanakan di SD Nuril Islam Pacitan, sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Ariyojeding
3.	Pengembangan Modul P5 Fase B Tema Gaya Hidup Berkelanjutan di	Hasil validitas media memperoleh persentase	1. Metode <i>Research and Development</i> 2. Model ADDIE	1. Media yang dikembangkan pada penelitian relevan berupa modul,

No.	Judul/Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Sekolah Dasar (Wiwik Okta Susilawati, DKK.) Journal Off Social Science Research, Vol. 3 No. 2 Tahun 2023	88,33% dengan kategori “sangat valid”, dan praktikalitas modul memperoleh hasil persentase rata-rata 96, 275 pada kategori “sangat praktis”.	3. Materi yang digunakan pada penelitian relevan dan penelitian ini sama-sama menggunakan materi P5 Tema gaya hidup berkelanjutan 4. Instrumen yang digunakan sama-sama menggunakan instrumen wawancara dan angket	sedangkan pada penelitian ini mengembangkan <i>booklet</i> digital 2. Pada penelitian relevan dilaksanakan di SDN 01 Sitiung sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Ariyojeding



C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir