

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah sebuah alat yang dipergunakan guna menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima pesan, Ini sesuai dengan pendapat Nurrita (2018) bahwa media ialah alat tertentu yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Jalinus, dkk. (2016) media adalah alat yang menjadi penghubung antara pengirim pesan dan penerima pesan. Berdasarkan pandangan para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa media dipahami sebagai sarana yang membantu menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan yang jelas.

Media pembelajaran ialah salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, dan juga merupakan aspek yang harus dikuasai oleh guru ketika mengajar. Media pembelajaran ini memiliki tujuan sebagai perantara pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa, hal ini sesuai dengan pandangan Pakpahan, dkk. (2020) bahwa media pembelajaran ialah suatu alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan materi kepada siswa, dengan yang bertujuan memudahkan pemahaman dan membantu siswa menerima pengetahuan dari pengajar. Menurut Nurfadhillah (2021) media pembelajaran ialah suatu alat grafis, fotografi, atau elektronik yang memiliki fungsi sebagai

sarana menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada pihak yang menerima.

Menurut beberapa ahli, Kesimpulan yang didapat yaitu media pembelajaran ialah alat bantu yang berfungsi memberikan informasi secara visual atau verbal kepada penerima proses belajar mengajar, yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar dan membantu mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran lebih efisien

#### b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beragam jenis, menurut Hamid, dkk. (2020) media pembelajaran terbagi menjadi Sembilan golongan, yaitu media cetak, media audio-cetak, media audio, media visual gerak, media objek fisik atau media visual media visual diam, diam dengan audio, media audio-visual gerak, media benda, dan komputer, dengan klasifikasi sebagai berikut:

Table 2.1 Jenis Media Pembelajaran

No.	Jenis Media	Contoh
1.	Media Audio	Radio Podcast BBC Learning
2.	Media Cetak	Buku Ajar Modul Majalh Ilmiah
3.	Media Audio-Cetak	Buku latihan yang dilengkapi CD Gambar atau poster yang dilengkapi audio
4.	Media Visual Diam	OHT
5.	Media Visual Gerak	Film bisu
6.	Media Audio-Visual Gerak	Televisi Youtube CD atau DVD
7.	Media Visual Diam dengan Audio	Film bingkai atau <i>slide</i> suara Film rangkai suara
8.	Media Benda	Benda nyata Model tiruan <i>Mock up</i>

No.	Jenis Media	Contoh
9.	Komputer	Media berbasis computer dan teknologi <i>Computer Assisted Instructional</i> atau CAI <i>Computer Managed Instructional</i> atau CMI <i>Virtual Reality</i> atay VR

(Sumber: Hamid, dkk., 2020)

Klasifikasi media pembelajaran menurut Pakpahan (2020) media pembelajaran mencakup media audio, media proyeksi diam, media cetak, media penyiaran, media dilm/sinema, media internet, dan *games*. Sedangkan menurut briggs (dalam Agni, 2018) mengklasifikasikan terdapat 13 media pembelajaran, yaitu suara langsung, objek, media transparansi, media cetak, film bigkai, papan tulis, film rangkai, gambar, film gerak, televisi, pelajaran terprogram, model dan rekaman audio.

Menurut beberapa ahli, dapat ditarik Kesimpulan bahwa media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu media berbentuk nyata dan dapat disentuh dan media berbentuk digital teknologi seperti multimedia, media audio, media visual dan media audio-visual.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sebuah komponen utama pada penyampaian materi, dengan media pembelajaran dpat membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan juga penuh makna. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan pembelajaran dan juga sebagai fasilator guru dalam kegiata pembelajaran (Miftah, 2013). Menurut Hasan, dkk.

(2021) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyampai informasi, memotivasi siswa dan guru dalam kegiatan belajar, mencegah terjadinya hambatan dalam kegiatan belajar, dan memaksimalkan proses kegiatan belajar.

Menurut pendapat dari para ahli, Kesimpulan yang didapat bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk penyalur informasi yang diberikan kepada guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan demikian, hal ini mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk lebih giat belajar serta dapat mendorong siswa supaya lebih bersemangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Menggunakan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu penyeragaman pada saat menyampaikan suatu materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, proses penyampaian materi pembelajaran lebih menarik, waktu ketika menyampaikan materi lebih efisien, mampu meningkatkan kualitas belajar siswa, memberikan kesempatan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, dan juga memungkinkan guru untuk lebih produktif. Media pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan minat peserta didik berkaitan dengan materi dan proses pembelajaran (Karo-karo, dkk., 2018). Menurut Yudha, dkk. (2021) manfaat menggunakan media pembelajaran yaitu menambah pengetahuan siswa, membantu siswa dalam mendapatkan informasi materi, siswa dapat memperdalam materi, dapat mengetahui perkembangan informasi, serta dapat

mengetahui hal-hal contoh bentuk nyata dari materi yang disampaikan. Sedangkan menurut Satrianawati (2018) manfaat yang didapatkan dengan adanya media pembelajaran yaitu materi lebih mudah disampaikan, materi mudah dipahami, konsep materi menjadi lebih konkret, waktu lebih efisien, dapat mendorong minat belajar dan mengajar, dapat meningkatkan mutu hasil pembelajaran dan pengajaran.

Menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan manfaat penggunaan sebuah media pembelajaran sebagai sarana untuk memperlancar interaksi antara pengajar dan siswa dalam memahami materi, dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, efisien, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

e. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif ialah sarana penyampaian informasi yang menyuguhkan materi dalam bentuk teks, audio, video, melalui pengendalian teknologi (Wahyudi, 2014). Menurut Bardi, dkk. (2015) media pembelajaran interaktif ialah suatu media pembelajaran yang menggabungkan berbagai macam media pembelajaran, antaranya yaitu gambar, teks, grafis, video, animasi, serta audio dimana cara penyampaiannya dengan interaktif yang menciptakan pengalaman dalam proses pembelajaran bagi siswa.

Menurut beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran interaktif ialah gabungan beberapa media pembelajaran

yang disampaikan secara interaktif menggunakan pengendalian teknologi.

## 2. Pembelajaran Matematika

### a. Pembelajaran Matematika

Pada Kurikulum 2013 pembelajaran matematika pada kelas tinggi merukan pembelajran yang berdiri sendiri dan tidak bergabung seperti halnya dikelas bawah yang masih bergabung menjadi pelajaran Tema. Menurut Fathurrohman (2017) pembelajaran ialah salah satu usaha yang dilakukan oleh siswa selama mempelajari suatu pelajaran akibat adanya perlakuan dari guru. Hal ini selaras dengan pendapat Setiawan (2017) bahwa pembelajaran ialah salah satu usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran oleh seseorang dengan dukungan dari guru, untuk mencapai suatu perubahan perilaku yang mengarah pada pendewasaan diri secara menyeluruh, yang merupakan pengaruh dari interaksi seorang individu dengan lingkungan di sekitarnya.

Matematika ialah pelajaran yang penting dan meberikan dampak positif bagi pesrta didik sekolah dasar. Hal ini selaras dengan pendapat Syahputri (2018) bahwa matematika ialah bagian dari mata pelajaran yang memberikan pengaruh positif dalam mencapai masyarakat yang cerdas melalui berfikir logis dan bersikap kritis. Sedangkan menurut Yayuk (2019) matematika adalah bidang ilmu yang memiliki tujuan guna mengembangkan keterampilan dalam berpikir secara logis dan sistematis dalam memecahkan masalah serta dalam pengambilan keputusan.

Menurut beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses atau usaha siswa yang dilakukan secara sadar dengan dibantu oleh guru dalam proses melatih kemampuan berpikir secara logis dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

b. Volume Bangun Ruang

Volume pada bangun ruang ialah salah satu materi yang penting dalam aktivitas sehari-hari. Volume ialah suatu perhitungan jumlah ruang yang dapat diisi dalam suatu objek, baik yang berbentuk teratur maupun tidak teratur. (Syahbana, 2013). Menurut Saputra, dkk. (2018) Volume merupakan daya tampung yang dapat ditempati oleh suatu objek atau benda

Materi bangun ruang merupakan salah satu komponen dalam aspek geometri yang fokus pada keterampilan siswa dalam mengenal sifat dan elemen, serta mampu menghitung volume dalam penyelesaian masalah (Kurino, 2017). Sedangkan menurut Khoirunnisa, dkk. (2020) Bangun ruang atau dimensi 3 ialah sebagai bagian topik dari materi yang ada pada pelajaran matematika yang diperkenalkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

Menurut beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa volume bangun ruang ialah bagian dari perhitungan banyaknya ruang yang dapat ditempati pada suatu bagian dari aspek geometri yang menekankan keterampilan peserta didik dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan suatu masalah.

### 3. Media Pembelajaran Interaktif “VOBAR”

#### a. Pengertian Media pembelajaran interaktif “VOBAR”

Media pembelajaran interaktif ini dinamakan “VOBAR”. Istilah nama “VOBAR” ini berasal dari kata “Volume Bangun Ruang”, media pembelajaran interaktif “VOBAR” memuat pelajaran Matematika dengan materi volume pada bangun ruang yang berfokus pada materi volume bangun ruang balok dan volume bangun ruang kubus. Media pembelajaran interaktif “VOBAR” terdapat 6 tombol, yaitu (1) Petunjuk penggunaan, yang didalamnya terdapat petunjuk penggunaan dari media pembelajaran interaktif “VOBAR”, (2) Materi, yang memuat materi volume bangun ruang balok dan volume bangun ruang kubus dalam pembelajaran Matematika pada kelas V semester II, (3) Rumus, yang memuat rumus mencari volume bangun ruang kubus dan balok, (4) Latihan soal, yang memuat 4 latihan soal beserta dengan pembahasannya, (5) Quiz, berisi 10 soal evaluasi berupa pilihan ganda yang memuat materi volume bangun ruang dan ketika memilih jawaban akan langsung diketahui jawaban tersebut salah atau benar, (6) Profil pengembang, yang memuat data dari pengembang media, program studi pengembang media, beserta universitas pengembang media.

Media pembelajaran interaktif “VOBAR” akan diciptakan menggunakan *software Microsoft Powerpoint* dengan format *.pptx*, sehingga siswa maupun guru tidak perlu mengunduh pada perangkat. Media pembelajaran interaktif “VOBAR” dapat diakses melalui laptop (PC), *tablet*, dan *smartphone*.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajara interaktif “VOBAR” merupakan media pembelajaran yang digunakan pada kelas V SD dalam pelajaran Matematika materi volume pada bangun ruang kubus dan balok. Media pembelajaran ini dikemas dengan memanfaatkan teknologi yang dapat diakses menggunakan laptop (PC), *tablet*, dan *smartphone*.

b. Pengertian *Microsoft Power Point*

*Microsoft power point* adalah bagian komponen dari aplikasi sebagai alat untuk merancang sebuah presentasi dibawah *Microsoft Office* berbentuk slide yang disusun dalam bentuk diagram, grafik, tulisan dan lain-lain yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Prasetyo, 2021). *Power Point* ialah sebuah aplikasi presentasi yang ada pada *Microsoft Office* yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi yang disusun dan disajikan dalam bentuk slide yang dapat ditampilkan di layar dengan bantuan *LCD projector* (Bay, 2021).

*Microsoft power point* ini ialah bagian dari program yang menggunakan teknologi multimedia sebagai dasarnya. Software ini menyediakan kemudahan bagi pengguna dalam bentuk slide yang dapat mendukung penyusunan presentasi yang lebih efisien dan mudah digunakan (Azhar, 2017). Sedangkan menurut Anyan (2020) *Microsoft Power Point* adalah perangkat lunak yang mendukung pembuatan presentasi yang lebih efisien, profesional, dan mudah, serta membantu mengintegrasikan elemen media pembelajaran gambar, seperti teks,

animasi, suara, dan video, dengan demikian mampu menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik.

Menurut beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Microsoft Power Point* ialah *software* aplikasi dibawah *Microsoft Office* untuk membantu sebuah presentasi dalam bentuk slide yang menggabungkan berbagai komponen media seperti gambar, teks, video, suara, dan juga animasi yang menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian.

c. Kelebihan media pembelajaran interaktif “*VOBAR*”

Dalam suatu pengembangan media pembelajaran interaktif tentu terdapat berbagai kelebihan, di antaranya:

- 1) Media pembelajaran interaktif “*VOBAR*” merupakan sebuah media yang menggunakan *Powerpoint* sehingga mudah diakses dimanapun tanpa menggunakan internet.
- 2) Media pembelajaran interaktif ini dapat diakses melalui *smartphone*, *laptop*, komputer, maupun *tablet*.
- 3) Media pembelajaran interaktif ini mempunyai ukuran penyimpanan yang kecil sehingga tidak memakan penyimpanan *smarthphone*, *laptop*, komputer, maupun *tablet*.
- 4) Media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa komponen yang dapat diakses oleh siswa melalui media pembelajaran tersebut terdapat materi, video pembelajaran, latihan soal, dan soal evaluasi.

d. Kekurangan media pembelajaran interaktif “VOBAR”

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif tidak hanya memiliki kelebihan, tetapi juga kekurangan, di antaranya:

- 1) Media pembelajaran interaktif termasuk dalam media pembelajaran yang mudah ditiru.
- 2) Media pembelajaran interaktif akan bekerja kurang maksimal apabila tidak dibuka menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

e. Indikator pengembangan media pengembangan interaktif “VOBAR” pada materi volume bangun ruang

Pada pengembangan media pembelajaran interaktif “VOBAR” pada materi volume bangun ruang memuat indikator pengembangan media. Berikut merupakan table indikator pengembangan media pembelajaran interaktif “VOBAR” pada materi volume bangun ruang:

**Tabel 2.2 Indikator Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “VOBAR” pada Materi Volume Bangun Ruang**

<b>Indikator</b>	<b>Tahapan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>
Mengenal rumus volume bangun ruang kubus dan balok (C1)	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan tahapan penggunaan media pembelajaran interaktif “VOBAR”	Kegiatan pembelajaran menggunakan bahan media pembelajaran interaktif “VOBAR” membantu peserta didik dalam mengenal rumus volume bangun ruang
	Siswa diminta untuk mengeksplor media pembelajaran interaktif “VOBAR”	
	Siswa untuk melihat video pembelajaran mengenai rumus volume bangun ruang	
	Siswa diminta untuk menyebutkan rumus volume bangun ruang kubus dan balok	

Indikator	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
Memahami rumus volume bangun ruang kubus dan balok (C2)	<p>Siswa diminta untuk membuka latihan soal yang ada pada media pembelajaran interaktif “VOBAR”</p> <hr/> <p>Siswa diminta untuk mempelajari latihan soal yang terdapat pada media pembelajaran interaktif “VOBAR”</p> <hr/> <p>Siswa melakukan tanya jawab dengan guru seputar rumus volume bangun ruang</p>	Kegiatan pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar media pembelajaran interaktif “VOBAR” membantu peserta didik dalam memahami rumus volume bangun ruang kubus dan balok
Menghitung hasil dari penyelesaian volume bangun ruang kubus dan balok (P3)	<p>Siswa membentuk kelompok belajar dengan bantuan guru</p> <hr/> <p>Siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompok untuk mengerjakan LKPD yang telah disediakan</p> <hr/> <p>Siswa mendapat bimbingan dari guru apabila mengalami kesulitan</p>	Kegiatan pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar media pembelajaran interaktif “VOBAR” membantu peserta didik dalam menghitung hasil dari penyelesaian volume bangun ruang kubus dan balok
Memecahkan hasil dari penyelesaian volume bangun ruang kubus dan balok	Siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi secara individu	Kegiatan pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar media pembelajaran interaktif “VOBAR” membantu peserta didik dalam memecahkan hasil dari penyelesaian volume bangun ruang kubus dan balok

## B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif “VOBAR” pada Materi

Volume Bangun Ruang Kelas V di Sekolah Dasar ini memiliki keterkaitan

dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang diuraikan sebagai berikut:

Table 2.3 Kajian Relevan

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Delila Khoiriyah Mashuri (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V”	a. Menggunakan materi bangun ruang b. Subjek yang diteliti siswa kelas V SD	Media yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan video animasi, sedangkan peneliti menggunakan <i>Microsoft Power Point</i>
2.	Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD”	a. Menggunakan <i>software Microsoft Power Point</i> untuk mengembangkan media pembelajaran	a. Materi yang dimuat peneliti terdahulu yaitu materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) b. Subjek pada peneliti terdahulu yaitu siswa kelas IV, sedangkan subjek peneliti siswa kelas V Sekolah Dasar
3.	Irfan, Muhiddin, dan Evi Ristiani (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar”	a. Subjek yang diteliti siswa kelas V SD b. Menggunakan <i>software Microsoft Power Point</i> untuk mengembangkan media pembelajaran	Materi yang dimuat pada peneliti terdahulu yaitu IPA, sedangkan peneliti memuat materi Matematika volume bangun ruang

### C. KERANGKA BERPIKIR

