

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa konkret atau visual. Media pembelajaran merupakan salah satu sistem komponen pembelajaran, media ialah bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk terlibat dalam pembelajaran (Hamid *dkk.*, 2020).

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar siswa atau alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran siswa dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan dari materi pembelajaran. Menurut Hasan *dkk.*, (2021) fungsi media pembelajaran sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

serta memaksimalkan proses pembelajaran. Menurut (Sanjaya, 2012) media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan berkembangnya kemajuan teknologi media pembelajaran juga harus dibuat semakin menarik untuk siswa. Manfaat dari media pembelajaran ialah:

- 1) Memberikan pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan sistematis dan membantu dalam penyajian materi menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan dapat memahami pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018).

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

1) Kelebihan media pembelajaran

- a) Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.
- b) Dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.
- c) Dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa untuk belajar.

- d) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan media.

2) Kekurangan Media Pembelajaran

Media hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media tidak bisa diterapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus.

2. Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Hakekat Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat beberapa kotak kecil dan beberapa tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Pratiwi Citra Anjani, 2012)

Media permainan ular tangga merupakan suatu media yang dikembangkan yang didasarkan pada permainan tradisional dengan menyesuaikan karakteristik para peserta didik dan mempunyai tujuan sebagai pengantar informasi bagi siswa di dalam suatu proses belajar mengajar. Kelebihan permainan ular tangga yaitu siswa dapat belajar sambil bermain, siswa belajar berkelompok, membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan.

b. Fungsi Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa dalam memahami perubahan energi yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari. Yang diharapkan dengan adanya media permainan ular tangga ini siswa dapat mengetahui bentuk- bentuk perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari dan siswa lebih semangat dalam belajar.

c. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga

- 1) Siswa dapat belajar dengan bermain melalui media pembelajaran permainan ular tangga .
- 2) Permainan ular tanga dapat merangsang para peserta didik dalam proses belajar memecahkan masalah secara berkelompok
- 3) Siswa dapat mengetahui secara jelas bentuk perubahan energi disekitarnya.

d. Kelemahan Media Permainan Ular Tangga

- 1) Di setiap kelompok hanya mendapatkan materi satu perubahan energi saja didalam medianya.

3. Materi Perubahan Energi

Energi didefinisikan sebagai suatu kemampuan untuk melakukan kerja. Energi juga merupakan suatu besaran yang dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk yang lain (Astra, 2010). Berikut ada beberapa perubahan energi :

- 1) Energi listrik menjadi energi panas

Perubahan energi listrik menjadi panas ini karena alat menghasilkan elemen pemanas. Terdapat hambatan listrik yang membuat elemen pemanas dialiri arus listrik. Kemudian arus listrik ini berubah menjadi energi panas. Salah satu jenis perubahan energi listrik menjadi panas dapat terjadi pada microwave, kompor listrik, dan setrika.

- 2) Energi listrik menjadi energi gerak

Perubahan energi listrik menjadi gerak ini karena induksi magnet yang menyebabkan poros bergerak pada alat listrik. Contoh energi listrik menjadi energi gerak adalah penjahit, setrika, bor listrik, dan lainnya.

3) Energi gerak menjadi energi bunyi

Perubahan energi gerak menjadi bunyi ini karena ketika melakukan gerakan seperti tepuk tangan maka akan terjadi sebuah getaran dan menimbulkan bunyi. Pada saat seseorang bermain alat musik drum. Drum yang ia tabuh akan menimbulkan bunyi yang berasal dari gerakan yang dilakukan oleh pemain, karena energi gerak dari pemukul drum akan berubah menjadi energi bunyi (Christiana Umi, 2020)

4) Energi kimia menjadi energi panas

Energi kimia didefinisikan sebagai potensi suatu zat kimia yang mengalami reaksi kimia kemudian berubah menjadi zat lain. Wujud energi kimia hanya ada di dalam alat penyimpanan energi. Energi panas yang dihasilkan minyak tanah dan kompor gas. Minyak tanah dan gas itu adalah energi kimia yang berubah menjadi api, yang merupakan energi panas.

5) Energi angin menjadi gerak

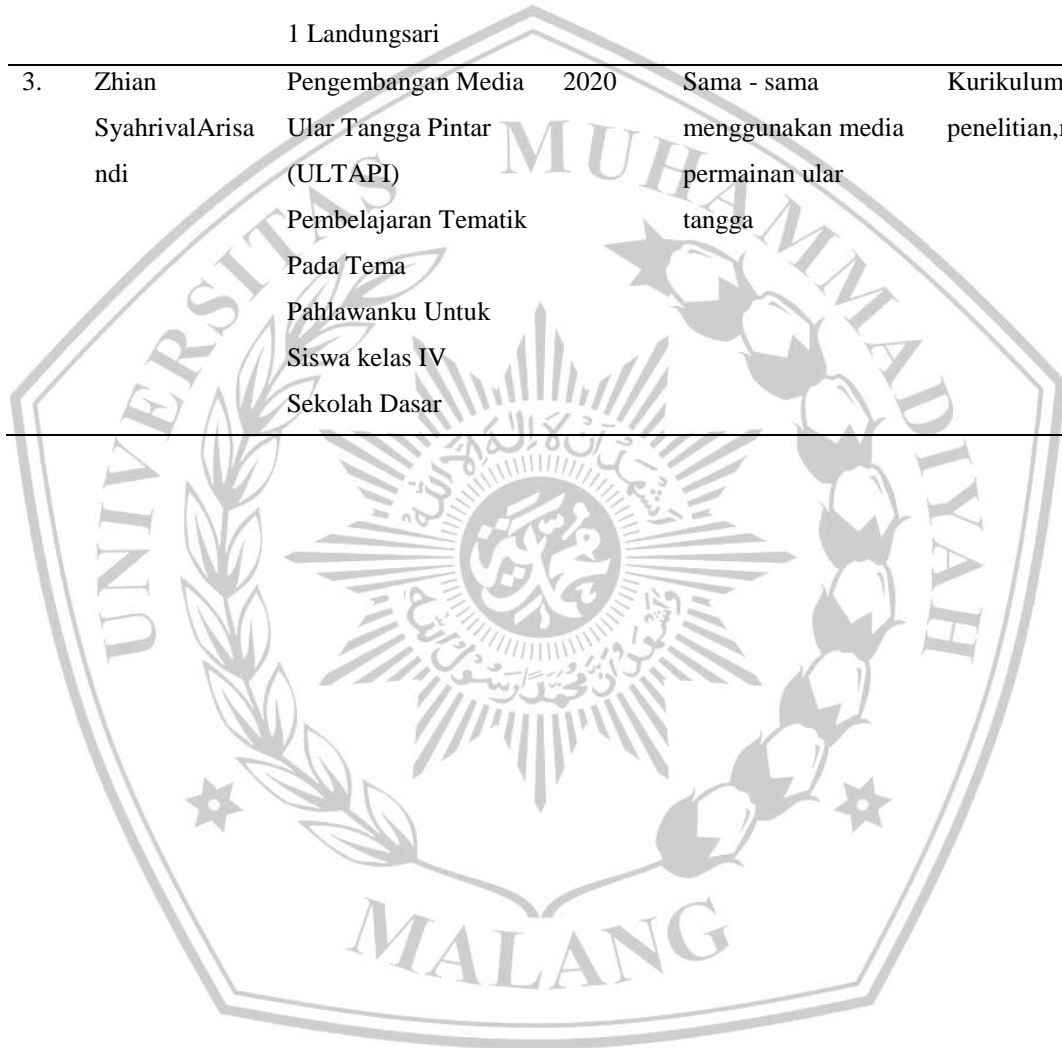
Energi angin bisa dimanfaatkan menjadi energi gerak. Contohnya adalah perahu layar. Perahu layar memanfaatkan energi angin untuk menggerakkan perahu. Selain perahu layar, kincir angin juga contoh perubahan energi angin menjadi energi gerak.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

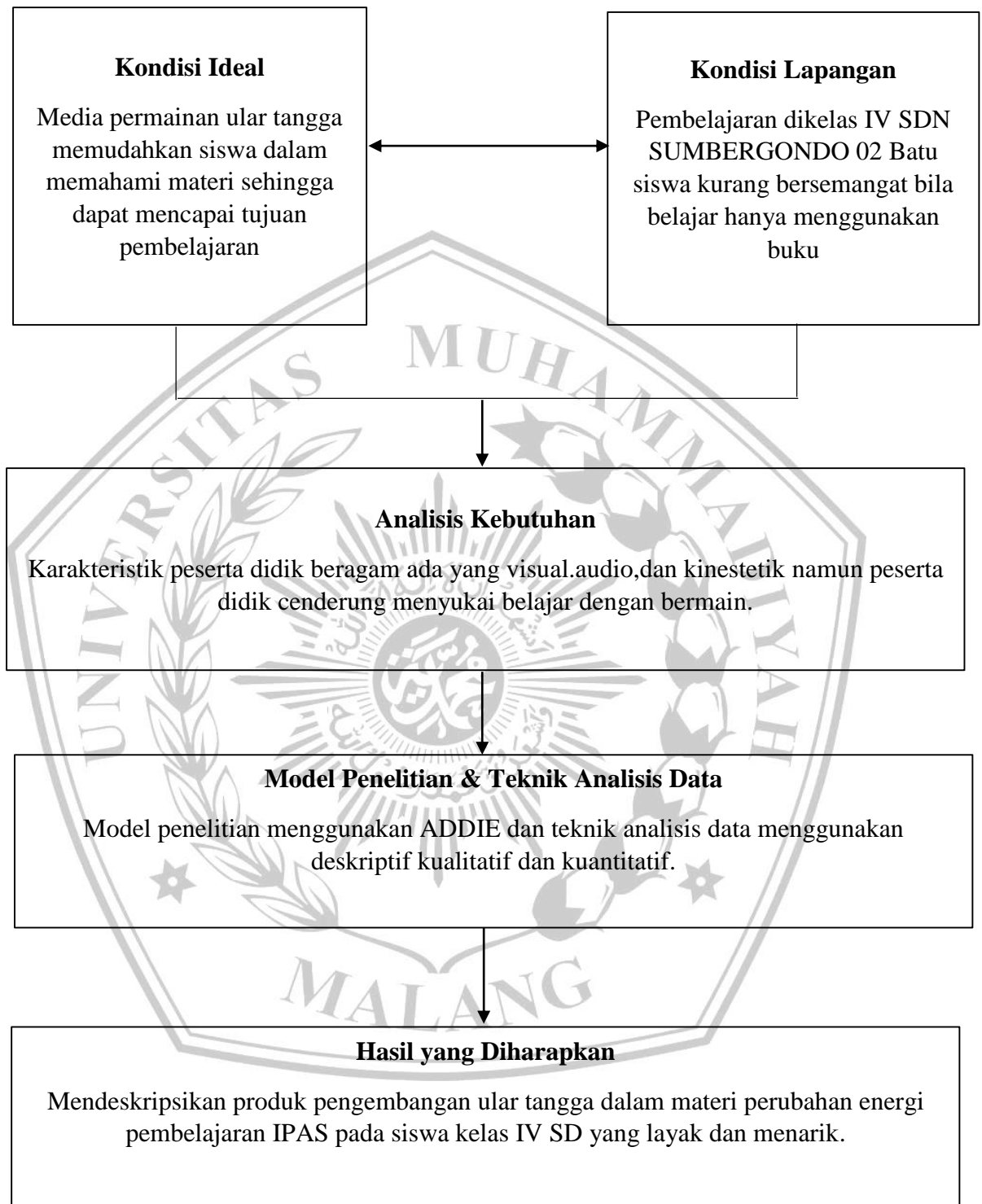
Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Layli Nuur Fadlilah	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema 2 Selalu Berhemat Energi Pada	2022	Media pembelajaran yang sama sama mengembangkan permainan ular tangga.	Kurikulum,materi, sekolah tempat penelitian

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
		Kelas IV Sekolah Dasar.			
2.	Fani Rahmasari	Pengembangan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) Pada Tema Kebersamaan Di Sekolah Kelas 2 SDN 1 Landungsari	2021	Sama - sama menggunakan media permainan ular tangga	Kurikulum, kelas penelitian, materi
3.	Zhian Syahrival Arisandi	Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (ULTAPI) Pembelajaran Tematik Pada Tema Pahlawanku Untuk Siswa kelas IV Sekolah Dasar	2020	Sama - sama menggunakan media permainan ular tangga	Kurikulum, tempat penelitian, materi



C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir