

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari kata “Medium” dalam bahasa latin yang berarti “*Medius*” secara istilah “Tengah”. Kata media mengarah pada sesuatu yang mengantarkan pesan atau informasi dari pemberi pesan dan penerima. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pembantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Media dapat berisikan ide atau gagasan yang dapat membantu dalam menyampaikan pada peserta didik.

Media bisa dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi virtual atau verbal. Media juga sering dipahami sebagai mediator yang artinya penyebab atau alat membantu untuk mengatur hubungan yang efektif antara guru dan siswa dalam proses belajar. Di samping itu mediator bisa diartikan sebagai alat yang menyampaikan dan mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Mahmudah, 2022).

Media Pembelajaran adalah semua sarana yang membantu seorang

pengajar dalam menyampaikan materi. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah, perantara, atau pengantar’(Akbar et al., 2021). Menurut pendapat (Prananingrum et al., 2020) media pembelajaran ialah semua hal serta alat yang dapat mentransformasikan pesan yang dipakai dalam pembelajaran, dimana mampu untuk mencapai target yang diinginkan dalam pembelajaran, meningkatkan semangat para siswa sehingga dalam proses belajar mengajar tercipta suasana yang kondusif dan efisien. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media memiliki beragam macam dan bentuk yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pembuatan media sendiri harus berdasarkan karakteristik dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kelas dan sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran merupakan alat atau objek yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau ide dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan, menyenangkan, dan memberikan motivasi pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut (Magdalena et al., 2021) dibagi menjadi 3 jenis, yaitu

:

1) Media Visual

Media Visual merupakan suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisi pesan informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan contohnya gambar, peta, diagram, grafik, poster dan globe.

a) Media Audio

Media audio merupakan suatu alat yang didalamnya berisi pesan informasi dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran contohnya seperti radio dan laboratorium bahasa.

b) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan alat atau peraga penggabungan antara media visual dengan audio yang berisikan pesan informatif dan disajikan secara kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan serta pendengaran, contohnya televisi, video dll.

Berdasarkan penjelasan diatas media pembelajaran memiliki 3 jenis yang berbeda. Perbedaan yang terdapat pada jenis media tersebut dapat menjadi pembelajaran lebih aktif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang berbeda jenis ini dapat digunakan berkali-kali menjadi alternatif bagi guru dan peserta didik pada proses pembelajaran

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar harus memperhatikan karakteristiknya, hal ini dikarenakan supaya tercapainya tujuan dari pembelajaran. Berikut karakteristik pembelajaran menurut (Angraini, 2017) yaitu:

- 1) Media mampu membawa sejumlah isi pesan harapan Media memuat nilai dan moral
- 2) Media disusun sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi
- 3) Media menggunakan pembelajaran yang nyata
- 4) Media mampu menarik minat dan perhatian peserta didik
- 5) Media mampu membuat peserta didik berfikir kritis
- 6) Terjangkau oleh kemampuan belajar peserta didik.

Dari pemaparan diatas pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Pembuatan media yang sesuai dengan karakteristik lebih memudahkan dalam pembuatan media, unsur dalam media, dan pembuatan materi akan lebih mudah.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran awalnya hanya dipergunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran. Sedangkan menurut Silahuddin et al., (2022) media memiliki 7 fungsi sebagai berikut.

- 1) Media sebagai sumber belajar

Pembelajaran berlangsung secara aktif dan konstruktif melalui pengalaman yang memperoleh informasi. Dalam proses aktif ini, media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar bagi peserta didik (siswa). Artinya, peserta didik menerima pesan dan informasi melalui media, yang membentuk pengetahuan baru bagi peserta didik.

2) Fungsi Semantik

Semantik mengacu pada makna kata, konsep, tanda, atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan memperluas kosa kata (simbol linguistik). Makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan atau dilihat sebagai sesuatu yang lain.

3) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif adalah kemampuan suatu medium untuk merepresentasikan objek/peristiwa dengan cara yang berbeda-beda tergantung pada kondisi, situasi, tujuan dan sasaran.

4) Fungsi Fiksatif

Fungsi Fiksatif adalah fungsi yang berkaitan dengan kemampuan medium dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau peristiwa yang terjadi di masa lalu. Fitur tetap ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media terkait peristiwa atau objek dan menyimpannya tanpa batas waktu untuk diputar kapan pun diperlukan.

5) Kemampuan Distributif

Kemampuan distributif media pembelajaran berarti penggunaan bahan, benda, atau peristiwa dapat dilacak pada area yang sangat luas oleh sejumlah besar peserta didik, sehingga meningkatkan efisiensi kedua area tersebut seiring berjalannya waktu. Dan itu membutuhkan uang.

6) Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, seperti fungsi atensi, emosional, kognitif, imajinatif, dan motivasi.

7) Fungsi Sosial Budaya

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosial budaya pada peserta didik. Sejumlah besar peserta didik dengan adat istiadat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda mungkin memiliki persepsi dan pemahaman berbeda tentang topik pembelajaran.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Menurut (Sari, 2024) manfaat media dibagi menjadi 2, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan

motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

f. Media Interaktif

Media bisa dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media juga sering difahami sebagai mediator yang artinya penyebab atau alat membantu untuk mengatur hubungan yang efektif antara guru dan peserta didik dalam proses belajar (Mahmudah, 2022). Sedangkan Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, Namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi (Dewi et al., 2020).

Berdasarkan pemaparan diatas media interaktif merupakan mediator atau perantara yang efektif antara guru dan peserta didik dalam interaksi, adanya respon dari keduanya pada saat proses pembelajaran.

2. Pembelajaran IPAS

1) Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022). Sesuai dengan teori perkembangan siswa, usia MI/SD adalah periode yang penting untuk mengembangkan kemampuan inkuiri anak. Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS karena kedua pelajaran tersebut berfokus pada pengembangan keterampilan inkuiri atau pemikiran ilmiah (Anggraena et al., 2021).

Menurut pendapat (Dwi Nuril Hidayati, Gita Kumalasari, 2023) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran IPA, siswa diperkenalkan pada beragam konsep dan fenomena yang terkait dengan alam semesta. Siswa diajarkan untuk memahami konsep dan fenomena alam dengan berbagai metode, seperti melakukan pengamatan, eksperimen, pengukuran, analisis, dan berbagai pendekatan lainnya. Akan tetapi, dalam pengajaran IPA, seorang guru tidak seharusnya hanya fokus pada pemahaman konsep saja, melainkan perlu juga menjalankan metode pengajaran yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran agar siswa benar-benar dapat memperoleh makna dari apa yang dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran IPAS merupakan ilmu yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati dengan pengembangan kemampuan peserta didik dengan melakukan pengamatan, eksperimen, pengukuran, analisis, dan berbagai pendekatan lainnya dengan meningkatkan mutu pembelajaran.

2) Materi

Dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar kelas IV Fase B salah satu materi yang dipelajari yaitu pengaruh gaya terhadap gerak benda dalam kehidupan sehari-hari. Merupakan materi wajib yang harus dipelajari peserta didik karena dalam penerapannya dapat dilakukan pada kehidupan sehari-hari.

Gaya adalah suatu tarikan dan dorongan yang diberikan kepada suatu benda sehingga benda mengalami perubahan posisi atau kedudukan (bergerak) serta berubah bentuk. Selain itu, gaya juga dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang dikerahkan oleh sebuah benda terhadap benda lain (Hardiansyah, 2021). Gaya terdiri dari berbagai contoh, seperti gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas, gaya gravitasi, dan gaya listrik. Namun, dalam materi kelas 4 IPAS, hanya gaya otot, gaya gesek, gaya pegas, gaya gravitasi, dan gaya magnet yang akan dipelajari.

Gaya gesek adalah gaya yang disebabkan karena adanya gaya yang berarah melawan gerak benda akibat sentuhan antara dua benda (Hardiansyah, 2021). Gaya gesek dapat diketahui bilamana terjadi antar benda permukaan halus dan kasar. Semakin halus

permukaan benda, dihasilkan gaya gesek semakin kecil, begitupun sebaliknya (Fitri et al., 2024). Contoh dari gaya gesek yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti ban motor yang berada pada permukaan jalan raya yang ketika direm akan berhenti.

Gaya otot dapat berupa tarikan maupun dorongan (Akbar et al., 2021). Penerapan gaya otot pada kehidupan sehari-hari seperti sedang menimba air, air yang berada dibawah sumur dapat ditarik keatas dengan memanfaatkan gaya otot. Gaya yang dihasilkan oleh manusia atau hewan dengan menggunakan otot-otot tubuhnya disebut gaya otot. Setiap tindakan yang kita lakukan setiap hari, seperti mengangkat barang, memindahkan kursi, bahkan detak jantung kita, memiliki hubungan dengan gaya.

Gaya magnet adalah gaya tarik atau tolak yang dimiliki benda-benda yang bersifat magnetik. Gaya magnet merupakan gaya yang ditimbulkan oleh medan magnet yang jika dua kutub itu didekatkan akan terjadi tarik menarik dan jika dua kutub magnet yang sejenis didekatkan maka akan terjadi tolak menolak (Kusnadi et al., 2020). Gaya magnet yang ada dalam kehidupan sehari-hari yaitu pada bagian pintu kulkas, ketika kulkas dibuka pintu akan menutup sendiri saat didekatkan.

Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja benda elastis. Contoh gaya pegas terhadap pada katepel dan busur panah (Hoke et al., 2021). Sedangkan menurut (D A et al., 2022) Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja benda elastis.

Gaya pegas saat ini banyak dimanfaatkan manusia sebagai peralatan sehari-hari seperti shock breaker kendaraan, busur panah, ketapel, dan neraca pegas. Suatu pegas apabila diregangkan dapat menghasilkan energi mekanik yang bisa menggerakkan benda.

Gaya gravitasi adalah gaya yang menarik semua benda hidup dan mati ke pusat bumi. Contoh: daun jatuh dari pohon, buah yang matang jatuh ke tanah dan memantul sebuah payung. Benda yang mengalami tarikan gravitasi bumi bergerak untuk jatuh ke tanah. Gerak jatuh semakin cepat bila benda berada lebih tinggi dekat dengan tanah. Setelah benda mencapai tanah, gaya gravitasi terus bekerja untuk menahan benda tetap pada tempatnya (Lestari et al., 2024).

3. Media Interaktif PAYADA

1) Pengertian Media Interaktif Payada

Media nyata (konkret) ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami siswa, karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung didalam proses pembelajaran (Bukori, 2020).

Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, Namun makna

interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi (Dewi et al., 2020).

Media Interaktif PAYADA merupakan singkatan dari media interaktif Pengaruh Gaya Terhadap Benda. Media payada merupakan media berbasis konkret dengan konsep interaktif yang didalamnya terdapat beragam miniature, gambar, dan flashcard mengenai pengaruh gaya terhadap benda. Tujuan dari media payada yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pengaruh gaya terhadap benda.

2) Desain Media

Media interaktif Payada merupakan media konkret. Media payada pembuatannya menggunakan triplek dengan ketebalan 1 cm. Media ini dilengkapi capaian pembelajaran, indikator, materi, dan profil pengembang. Dalam media tersebut yang berbentuk seperti kubus yang terbuka pada bagian depan dan atasnya. Pada media terdapat gambar yang berisikan kegiatan manusia yang sering dilakukan sehari-hari. Pada bagian tengah terdapat beragam miniatur dari gaya yang berpengaruh terhadap benda. Dan pada bagian sisi kanan terdapat kotak yang didalamnya berisikan flashcard yang terdapat gambar serta definisi singkat dari gaya magnet, gaya otot, gaya gesek, dan gaya gravitasi. Flashcard tersebut memiliki warna yang sesuai dengan gaya dalam miniature yang sudah peserta didik

peragaan.

3) Kelebihan & Kekurangan Media Interaktif

Kelebihan media interaktif PAYADA yaitu dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Media PAYADA aman digunakan selama proses pembelajaran, baik ada maupun tidak ada guru pendamping. Media PAYADA tidak memerlukan saluran internet, sehingga bisa digunakan di tempat yang terpencil sekalipun. Media interaktif ini menggunakan warna-warna yang menarik sesuai dengan usia anak sekolah dasar. Minatur media yang beragam dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan saat mengoperasikannya.

Kekurangan media interaktif ini hanya dapat digunakan pada saat pembelajaran IPAS dan materi gaya saja. Akan tetapi media ini bisa digunakan pada kelas berbeda namun materi yang sama.

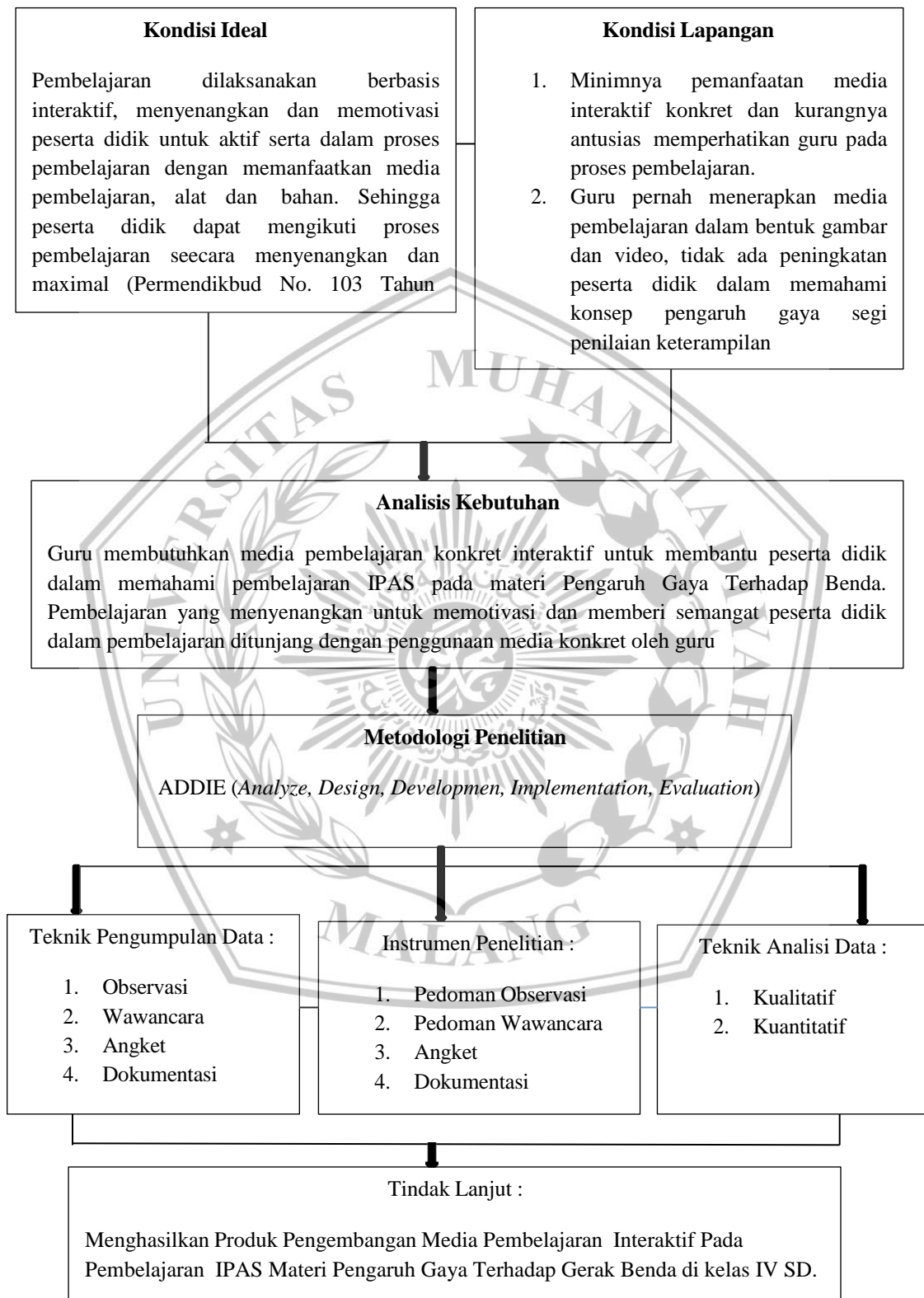
B. Kajian Yang Relevan

Menganalisis dari beberapa penelitian yang relevan diatas, penelitian ini memiliki kesamaan dan juga perbedaan dari penelitian lainnya. Persamaan dan perbedaan penelitian ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Kajian Relevan

NO	NAMA PENELITIAN	PERSAMAAN PENELITIAN	PERBEDAAN PENELITIAN
1	Kusuma, Fariz Ardi (2024) "Pengembangan Media Interaktif Yaduri (Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari) Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD"	a) Media berbasis interaktif b) Mediap pembelajaran menggunakan materi gaya c) Dikelas 4	a) Media berbasis konkret b) Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Pakiskembar 02 c) Unsur media yang digunakan berupa miniatur, gambar, dan flascard.
2	Gheacheshita, Thalia Leonie. (2024) "Pengembangan Media DISIKA (Diorama Siklus Air) Pembelajaran IPAS Materi Siklus Air Kelas 4 Di Sekolah Dasar"	a) Media diorama b) Menggunakan miniature c) Dikelas 4 d) Media Konkret	a) Materi pengaruh gaya terhadap benda b) Tempat penelitian di SDN Pakiskembar 02

C. Kerangka Pikir



Gambar 2 1 Kerangka Pikir