

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera dan berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar agar lebih efektif dan optimal. Saat ini pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, karena banyak media pembelajaran lain yang dapat dimanfaatkan oleh para pengajar (Fadilah et al., 2023). Dengan adanya media yang baik dan digunakan secara tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu media pembelajaran penting untuk mendukung keberhasilan proses belajar (Juhaeni, 2020). Selain itu, media pembelajaran membuat cara mengajar lebih menarik dan membantu guru menyampaikan konsep secara inovatif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk melakukan berbagai kegiatan belajar yang memperdalam pemahaman mereka (Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran memiliki tujuan yang penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu pendapat yang memperkuat pentingnya peran media dalam proses pembelajaran dikemukakan oleh (Patricia & Susanti, 2018) menekankan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu mencakup empat hal yaitu memudahkan proses belajar, meningkatkan efisiensi, menjaga kesesuaian materi dengan tujuan belajar, dan membantu siswa tetap fokus. Media memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan zaman dan berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan, di mana proses pembelajaran antara guru dan murid memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu secara lebih efektif. Oleh karena itu pemahaman tentang pembelajaran perlu dimiliki agar proses belajar mengajar dapat terlaksana secara maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai.

Media merupakan alat penting dalam proses pembelajaran dan menjadi kebutuhan bagi guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran (Fadilah et al., 2023). Media merupakan perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dan dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Pada hakikatnya media pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang dapat merangsang semangat belajar peserta didik (Mahnun, 2012). Secara sederhana, media pembelajaran merupakan alat peraga yang mempermudah penyampaian pesan dari sumber kepada penerima. Dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, mutu pendidikan dapat meningkat karena proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami, menjelaskan, dan mengaplikasikan suatu materi secara bermakna, bukan sekadar menghafal. Dalam pembelajaran IPA, pemahaman konsep sangat penting karena banyak materi yang bersifat abstrak, seperti sistem pencernaan manusia. Siswa tidak hanya dituntut mengetahui nama organ, tetapi juga memahami fungsi dan proses yang terjadi di dalamnya. Namun, pada kenyataannya siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang tidak dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan konsep abstrak. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media *augmented reality*. Media ini mampu memvisualisasikan objek dalam bentuk tiga dimensi sehingga siswa dapat melihat secara langsung struktur dan proses yang sebelumnya sulit dipahami. Dengan bantuan visualisasi tersebut, siswa dapat membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

3. Fungsi dan Peran Media Dalam Pembelajaran

Media memiliki fungsi dan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Melalui media, penyampaian materi pelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Seperti yang di ungkapkan oleh (Badan et al., 2019) bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pengajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar dan penyampaian materi. Media berfungsi sebagai alat bantu guru untuk memperjelas pesan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan secara verbal, tetapi juga dapat melihat, merasakan, atau bahkan berinteraksi dengan materi yang disampaikan.

Selain memperjelas materi media juga berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membangkitkan minat, rasa ingin tahu, serta keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Menurut (Miftah, 2013) media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu menjadi alat penghubung antara komunikator ke komunikan, penggunaan menggunakan media yang menarik dan sesuai telah terbukti melalui berbagai penelitian dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, meningkatkan daya tarik peserta didik dalam, mengembangkan suatu kreativitas, dan menumbuhkan pengaruh baik bagi peserta didik (Fadilah et al., 2023).

4. Jenis – Jenis Media Pembelajaran (Konvensional dan Berbasis Teknologi)

a. Media Pembelajaran Konvensional

Media pembelajaran konvensional merupakan media yang dalam pengoprasianya tidak menggunakan aplikasi atau program digital lainnya atau bisa juga di jangkau tanpa alat digital, seperti papan tulis, gambar, poster, bagan, model, buku, dan alat peraga sederhana. Media konvensional juga dikenal sebagai media pembelajaran tradisional yang menggunakan metode ceramah sebagai sarana komunikasi lisan dan

tulisan antara guru dan siswa dalam proses belajar (Fadilah et al., 2023). Melalui pembelajaran konvensional siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan mereka melalui soal-soal yang bersifat terbuka (*open ended*) serta melihat hubungan antara pengetahuan yang mereka peroleh dengan kehidupan sehari-hari.

b. Media Berbasis Teknologi

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat dan memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar mutu pembelajaran semakin meningkat melalui pemanfaatan teknologi informasi khususnya dalam proses pembelajaran (Digital, 2024). Pembelajaran dengan media teknologi digital umumnya lebih meningkatkan pembelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional (Hall & Lundin, 2024). Hal ini karena media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu dalam mengembangkan media pembelajaran digital perlu diperhatikan kesesuaian antara desain media dengan tujuan pembelajaran agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal oleh guru dan siswa.

5. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik dan Efektif

Media pembelajaran yang baik merupakan sarana yang mampu membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau pendukung kegiatan belajar, tetapi juga sebagai komponen penting yang dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Menurut (Adam et al., 2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Oleh karena itu, sebelum guru memanfaatkan media pembelajaran terlebih dahulu harus membekali diri dengan pengetahuan tentang media pembelajaran, guru perlu membekali diri dengan

pengetahuan yang memadai mengenai media pembelajaran. Fenomena ini menunjukkan bahwa demam teknologi tidak selalu di iringi dengan kemampuan optimal dalam menggunakannya secara tepat (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran berperan penting bagi guru dan siswa. Pemilihan media yang tepat dapat membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan minat belajar siswa (Shabrina et al., 2025). Selain itu penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang di ajarkan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Badan et al., 2019). Pendidikan berbasis teknologi tidak hanya mencakup penggunaan perangkat digital tetapi juga menekankan pentingnya pengintegrasian teknologi dalam kurikulum dan strategi pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh (Sawitri & Astiti, 2019). Pendidikan era reformasi berbasis teknologi menekankan pentingnya penggunaan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

6. Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Integrasi media digital dalam pembelajaran merupakan strategi penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran (Yeni Rostikawati, 2020). Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar (Ramli Abdullah, 2016). Namun tuntutan untuk memenuhi kompetensi peserta didik sering kali menjadi tantangan besar bagi guru, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berdampak pada berkualitas pembelajaran sehingga tidak jarang guru merasa kesulitann dalam mengajar (Rizki Amelia, 2021). Penggunaan media digital, seperti aplikasi interaktif, poster digital, platform online, dan media sosial edukatif kini telah mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran. Media tersebut membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Seperti yang dikemukakan oleh

(Murdianti, 2024) bahwa digitalisasi pendidikan dapat meningkatkan akses dan kualitas pendidikan, namun perlu dikelola dengan baik agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dan fitur interaktif mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan (Supriyono, 2018) bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Media yang digunakan guru berfungsi sebagai pelengkap dalam proses mengajar dan membantu siswa memahami materi, sehingga hasil belajar mereka baik. Oleh karena itu, media memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa (Ainun Mardhiah, 2018). Selain itu penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar memberikan dampak positif karena dapat meningkatkan kualitas serta efektivitas pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memperbaiki hasil belajar (Esti Untari, 2017). Minat belajar yang tinggi kemudian akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Sebagaimana diungkapkan (Widiyanti et al., 2024) bahwa motivasi dan keterlibatan siswa (*engagement*) menjadi jembatan antara penggunaan media digital dan hasil belajar yang optimal.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital seperti video edukatif, aplikasi, interaktif secara signifikan dapat meningkatkan minat partisipasi siswa (Tobing et al., 2025). Beberapa literatur menyampaikan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif siswa dan motivasi belajar yang secara tidak langsung mendukung meningkatkan hasil belajar siswa (Dasar et al., 2025). Dengan demikian media pembelajaran berperan besar dalam mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka (Ardiansyah, 2020).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan penting untuk mendukung pengembangan media *augmented reality* pada materi sistem pencernaan manusia. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *augmented reality* dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan efektivitas pembelajaran, terutama untuk materi IPA yang abstrak. Tiga penelitian relevan menunjukkan bahwa AR terbukti valid dan efektif, dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Hasil ini menegaskan bahwa AR tidak hanya menarik, tetapi juga berdampak langsung pada pemahaman siswa.

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* dapat memberikan kontribusi besar dalam pembelajaran yang membutuhkan visualisasi konkrit dari objek kompleks salah satunya adalah sistem pencernaan manusia. Namun wawancara dengan guru di SDN Sawahan mengungkapkan bahwa pembelajaran saat ini masih didominasi ceramah dan buku teks, yang menyulitkan siswa memahami materi. Senjangan ini menandakan bahwa sekolah belum memiliki media inovatif seperti AR. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengadopsi hasil sebelumnya, tetapi juga menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa dan kondisi di sekolah dasar, sehingga produk yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep sistem pencernaan manusia secara signifikan.

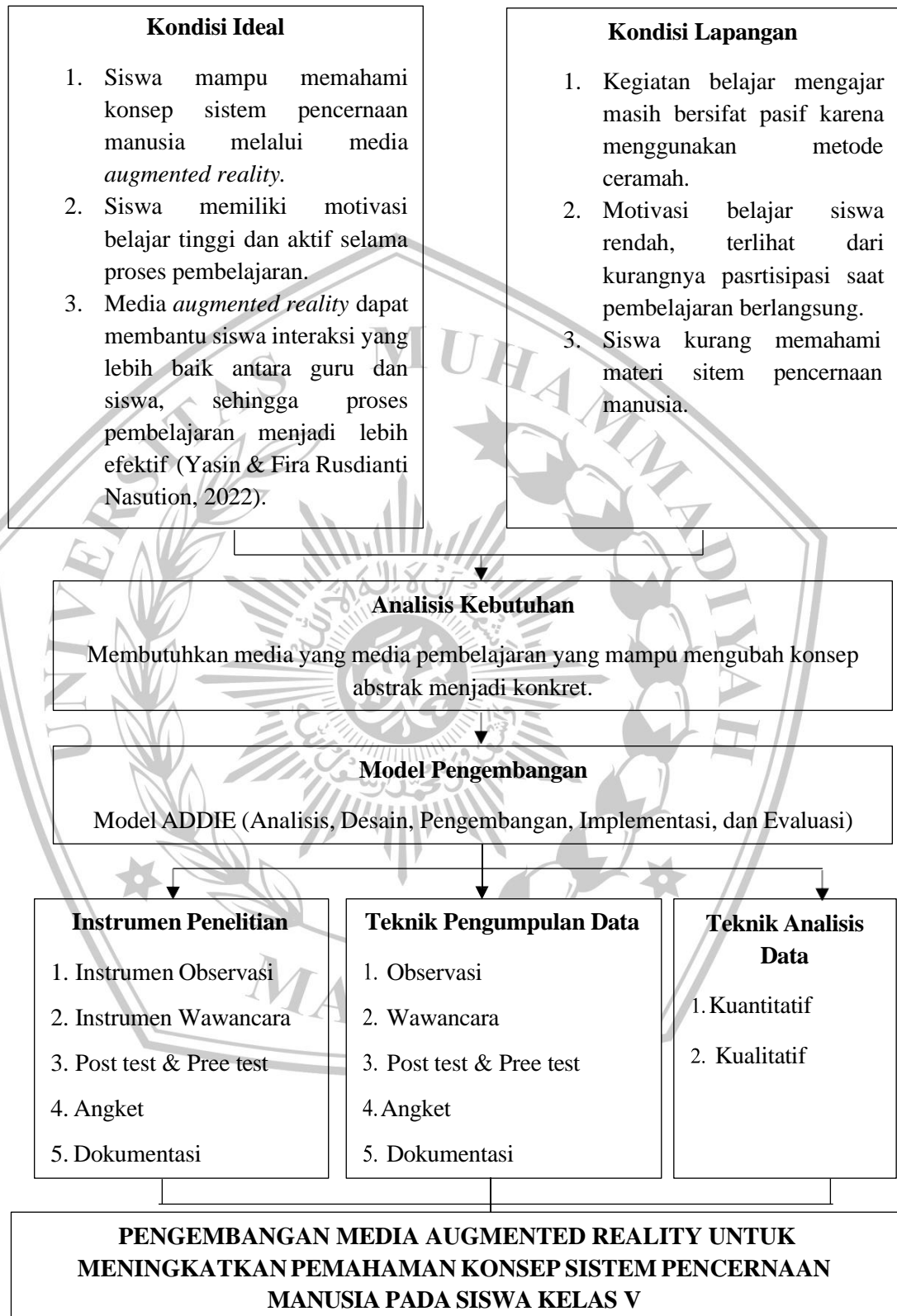
Tabel 2.1 Kajian Data Relevan

No	Penelitian	Judul	Variabel	Metode	Responden	Hasil
1.	Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis (AR) untuk materi sistem pencernaan manusia di SDN Bulusari 3.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas 5 Sdn Bulusari 3	- Validitas media pembelajara n AR - Kepraktisan penggunaan media AR dalam pembelajaran Efektivitas media AR terhadap hasil belajar siswa	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Prosesnya meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran.	Responden penelitian ini terdiri dari siswa kelas 5 SDN Bulusari 3 dan guru kelas 5. Sebanyak 25 siswa terlibat dalam tahap analisis kebutuhan, dan 19 siswa diuji coba pada tahap implementasi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR untuk materi sistem pencernaan manusia sangat valid (89,4% untuk validitas media dan 100% untuk validitas materi). Selain itu, media ini terbukti sangat efektif, dengan hasil belajar siswa rata-rata 95,26% dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media AR dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar.
2.	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam materi sistem pencernaan pada manusia.	Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar	1. Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> sebagai variabel independen. 2. Motivasi Belajar Siswa sebagai variabel dependen.	Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan analisis deskriptif kuantitatif untuk menilai validitas dan efektivitas media.	Respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis AR menunjukkan pencapaian yang sangat baik, dengan guru mendapatkan persentase 97,5% dan siswa 96,44%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut berhasil menarik minat dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Indeks validasi media mencapai 0,96 yang tergolong sangat tinggi. Selain itu, analisis efektivitas dengan uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,001, yang menunjukkan perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media ini.
3.	Penelitian ini fokus pada penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	Keefektifan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Terhadap	1. Variabel independen: Penggunaan media	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan	Setelah penggunaan media AR, siswa menunjukkan peningkatan visualisasi	Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor penguasaan konsep sistem pencernaan, dengan nilai rata-rata

202210430311132
 Ayuning Tyas Darminingsih
 Prodi PGSD

No	Penelitian	Judul	Variabel	Metode	Responden	Hasil
	(AR) untuk meningkatkan penguasaan konsep sistem pencernaan manusia di kalangan siswa kelas V sekolah dasar di Kabupaten Sragen.	Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia	<p>pembelajaran <i>Augmented Reality</i>.</p> <p>2. Variabel dependen: Penguasaan konsep sistem pencernaan manusia oleh siswa.</p>	<p>desain quasi eksperimen. Penelitian melibatkan satu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan menggunakan media AR selama 4 minggu. Sampel penelitian terdiri dari 135 siswa kelas V yang diambil dari populasi 13.173 siswa, Data dikumpulkan melalui tes yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda.</p>	<p>dan pemahaman kompleksitas konsep sistem pencernaan. Penelitian ini mendemonstrasik an bahwa media AR tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.</p>	<p>pretest sebesar 50,16 dan posttest sebesar 77,40. Uji tersebut menunjukkan nilai t- hitung sebesar 24,692, yang lebih tinggi dari t-tabel 1,977, serta nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa penggunaan media AR efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep di kalangan siswa.</p>

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Diagram Alir Kerangka Berfikir