

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

Segala jenis alat atau media yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Materi pembelajaran dapat berupa audiovisual (rekaman suara dan musik) atau visual (gambar, film, dan animasi). Selain itu, media interaktif seperti permainan dan simulasi serta media tradisional seperti buku dan majalah dapat digunakan sebagai alat pembelajaran.

Dengan menawarkan berbagai cara untuk mengkomunikasikan informasi, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan partisipatif, serta memudahkan siswa memahami materi pelajaran, penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Selain itu, penggunaan materi pendidikan dapat mempercepat proses pembelajaran dan mengurangi tenaga guru.

Media pembelajaran dapat dipandang sebagai alat penunjang pengalaman mendidik dan kemampuan dalam menjelaskan arti dalam penting yang diberikan agar sasaran pembelajaran lebih baik dan tepat, menurut Kustandi Cecep & Daddy Darmawan (2020). Menurut Septy Nurfadhillah (2021), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan proses pendidikan kepada penerimanya; dalam hal ini penerimanya adalah siswa yang menjadi fokus utama media pembelajaran.

Ada banyak sekali jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pada dasarnya terdiri dari audio, visual, dan audio visual. Menurut Andrew Fernando dkk (2020) Media pembelajaran dipecah menjadi beberapa kriteria

- a. Media cetak (poster, bahan cetak dll)
- b. Media proyeksi diam (*slide, film* dll)
- c. Media audio (rekaman, *telepon* dll)
- d. Media penyiaran (berita, *televise*)
- e. *Film/cinema* (rekaman dan *streaming*)
- f. Internet (website, youtube dll)
- g. *Gamaes*

Namun, materi audio-visual digunakan secara bersamaan dalam penelitian ini. Media audiovisual dapat dipahami sebagai media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses, menurut Moh. Zaiful Rosyid dkk. (2019). Karena menggabungkan dua aspek, media semacam ini sangat menarik.

Segala jenis materi, termasuk media digital, yang membantu instruktur mengajarkan kontennya dianggap sebagai media pembelajaran. Materi pembelajaran hadir dalam tiga jenis: visual, auditori, dan audio visual. Setiap jenis memerlukan elemen lain untuk berfungsi secara keseluruhan.

Sangat penting untuk membuat materi pendidikan. Penggunaan sumber belajar modern dapat membantu siswa tetap mengikuti kemajuan teknologi dan siap menghadapi masa depan di era digital ini. Dengan

demikian, untuk memaksimalkan manfaat bagi proses pembelajaran, produksi media pembelajaran harus ditingkatkan dan disesuaikan dengan tuntutan dan kemajuan teknologi pendidikan.

## 2. Pengembangan Media Pembelajaran

Proses menciptakan, mengkonstruksi, dan mengintegrasikan media pembelajaran yang efisien dan berhasil ke dalam proses pendidikan dikenal dengan pengembangan media pembelajaran. Multimedia, internet, dan komputer hanyalah beberapa teknologi yang dapat digunakan untuk mempelajari pembuatan media. Untuk menyempurnakan barang media pembelajaran tadi, pembuatan media harus dilakukan dengan tetap memperhatikan tuntutan siswa.

Alwi, S. (2017) menegaskan bahwa penciptaan media pembelajaran merupakan hasil daya cipta dan kemampuan individu dalam mentransformasikan produk yang sudah ada menjadi produk terbaru. Menurut Rachtawati, Yeni, dan Kurniati, Euis (2011), kreativitas adalah proses mental seseorang yang dapat menghasilkan ide, teknik, metode, atau produk baru, inventif, dan sukses yang belum pernah terlihat sebelumnya dalam berbagai bentuk. sektor untuk mengatasi suatu permasalahan. Penelitian pengembangan diri menurut Sugiyono (2019) merupakan suatu metodologi penelitian yang dapat menghasilkan produk tertentu dan menilai kemampuan produk jadinya.

Media pembelajaran sekarang ini sudah mengalami berbagai perkembangan. Hal ini terbukti dengan adanya pengembangan-pengembangan yang dilakukan oleh guru, dosen maupun mahasiswa. Contoh media yang dikembangkan oleh mahasiswa antara lain digital book

interaktif yang dikembangkan oleh Sella Mawarni (Sella mawarni, 2017) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, yang kedua adalah contoh pengembangan media modul interaktif yang dikembangkan oleh Anton Ginanjar (Ginanjar, 2010), yang ketiga adalah contoh pengembangan media pembelajaran Flash Toapply (To Drag and Apply) yang dikembangkan oleh Pradita Eka Novita Sari (Sari, 2019). Selain 3 mahasiswa diatas, masih banyak sekali pengembangan media yang dikembangkan oleh mahasiswa maupun guru dan dosen.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan, pengembangan media adalah sebuah hasil pikiran, kreatifitas dan ide yang muncul pada diri seseorang untuk memodifikasi media yang sudah ada, dan menciptakannya menjadi produk yang baru dan yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam era digital seperti sekarang, media pembelajaran perlu menyesuaikan dengan era baru yakni era digital, maka dari itu perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran berbasis digital agar guru dan siswa dapat menjangkau materi-materi dengan mudah dan fleksibel.

### **3. QR Code**

#### **a. Pengertian QR Code**

Quick Response Code atau yang biasa disebut dengan QR Code merupakan sebuah kode batang dua dimensi yang pertama kali dikembangkan dan diperkenalkan pada tahun 1994. QR Code merupakan evolusi dari kode batang atau yang lebih dikenal dengan istilah barcode namun dapat menyimpan informasi lebih banyak (Sugiana & Muhtadi, 2019). QR Code dapat menyimpan berbagai jenis

data (Irawan & Adriantantri, 2018). Laras (2022) menyatakan bahwa QR Code merupakan sejenis barcode dua dimensi yang dapat dibaca dengan menggunakan kamera ponsel pintar dan aplikasi pemindaian. Dapat disimpulkan bahwa QR Code merupakan evolusi dari kode batang karena memiliki kapasitas untuk menyimpan dan menangani lebih banyak informasi, berdasarkan pandangan beberapa spesialis.

#### **b. Manfaat QR Code**

Saat ini QR Code lebih sering digunakan karena lebih cepat dan memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar dibandingkan dengan barcode. Menurut Cornelia & Repanovici (dalam Laras, 2022) QR Code memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Ruang penyimpanan data memiliki kapasitas yang tinggi.
- 2) Ukuran relatif kecil.
- 3) QR Code dapat mengoreksi kesalahan
- 4) QR Code dapat dibaca meskipun pada permukaan yang melengkung

#### **c. Kelebihan QR Code**

QR Code memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan kode batang atau barcode, hal ini disampaikan pula oleh Sugiana & Muhtadi (2019) kelebihan QR Code yaitu antara lain.

- 1) Mampu menyimpan data dan informasi dalam jumlah besar.
- 2) Mampu menyimpan informasi dalam sebagian kecil dari area yang dibutuhkan untuk barcode biasa.
- 3) Mampu membaca dengan cepat ke berbagai arah.

Berdasarkan uraian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa QR Code memiliki kelebihan meliputi mampu menyimpan data dengan kapasitas besar serta mampu membaca dan dibaca dari berbagai arah. QR Code dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menyimpan dan menyalurkan materi penjelasan dan kunci jawaban pertanyaan tentang sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

#### **4. Peta Wisuda (Wilayah Suku, dan Budaya)**

Di tingkat SD, SMP, dan SMA, peta merupakan salah satu media yang sering digunakan sebagai alat pengajaran. Sedangkan (Isnaini, 2015) mengartikan peta sebagai gambaran permukaan bumi yang digambar pada bidang datar, diperkecil hingga skala tertentu, dan dilengkapi simbol-simbol sebagai penjelasannya, (Nurhayati & Dwiadmojo, 2019) mengartikan peta sebagai gambaran keadaan dunia, permukaan bumi pada bidang datar yang memuat data informasi geografis dan administratif yang berskala dan diberi tulisan penjelasan.

Menurut (Waluya, 2015) peta dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu menurut isi peta dan skala peta.

##### **a. Menurut Isi Peta**

##### **1) Peta Umum**

Peta yang menggambarkan keseluruhan penampakan yang ada di muka bumi, seperti sungai, laut, maupun jalan raya.

##### **2) Peta Khusus**

Peta yang menggambarkan sebagian penampakan yang spesifik dipermukaan bumi, seperti peta iklim, peta sumberdaya

alam Indonesia, peta geologi dan peta penyebaran penduduk Indonesia

b. Menurut Skala Peta

- 1) Peta Kadaster
- 2) Peta Skala Besar
- 3) Peta skala sedang
- 4) Peta skala kecil
- 5) Peta geografi

Peta mempunyai peran penting dalam proses pendidikan di Indonesia, dengan peta siswa bisa mengetahui penampakan alam yang ada di dunia, khususnya di Indonesia. Menurut (Diaz, Monica & Tin, 2023) Dengan menggunakan media peta siswa dapat melihat keseluruhan tentang wilayah yang akan dipelajari, serta guru harus bisa untuk memanfaatkan media peta yang ada. Di dalam pengembangan media peta ini terdapat Wilayah, suku, dan Budaya

Wilayah diartikan sebagai suatu kesatuan geografis dan seluruh komponen yang terkait dengannya menurut Hardati, P. (2016). Ringkasnya, suatu wilayah adalah batas geografis yang mempunyai batas-batas tertentu yang mana bagian-bagian penyusunnya mempunyai hubungan fungsional satu sama lain. Batas wilayah sering kali dapat diubah, bukan bersifat fisik.

Terdapat pembagian-pembagian wilayah yang ada di Indonesia, menurut (Yogi, Pradono, & Aritenang, 2020) yaitu,

- a. Wilayah Homogeneous, pembagian wilayah yang berdasarkan kesamaan karakteristik social dan ekonomi (contohnya wilayah pariwisata)

- b. Wilayah Nodal, pembagian wilayah berdasarkan keterkaitan social dan ekonomi (contohnya Jabodetabek)
- c. Wilayah Perencanaan, pembagian wilayah berdasarkan perencanaan pembangunan (contohnya jawa timur, jawa barat ,dll)
- d. Wilayah Administratif, pembagian wilayah berdasarkan pembangunan administratifnya (contohnya kota bandung)

Murti, K. (2018) menegaskan bahwa batas-batas sosial berfungsi sebagai alat pembeda antara kelompok-kelompok dalam kelompok etnis dan budaya yang sama, seperti yang terklasifikasi dalam satu suku dan suku lainnya, dan pemekaran wilayah erat kaitannya dengan kesamaan etnis dan budaya yang ada di dalamnya. suatu wilayah. Benu dan Gani (2018) Karena istilah “kebudayaan” berasal dari kata dasar “kebudayaan” yang sering digunakan untuk menyebut jati diri bangsa, maka kebudayaan merupakan identitas suatu bangsa sekaligus kekayaannya. (Triwibisono dan Aurachman 2021) mendefinisikan suku sebagai kumpulan orang-orang yang mengidentifikasi satu sama lain melalui nenek moyang yang sama dan membedakan diri satu sama lain melalui ciri-ciri unik termasuk kebangsaan, budaya, bahasa, agama, dan perilaku. (Akhmad, 2019) menegaskan bahwa budaya mencakup seluruh gaya hidup masyarakat, tidak hanya gaya hidup yang dianggap lebih lurus secara moral atau menarik. Berdasarkan berbagai sudut pandang yang ada, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah kekayaan suatu bangsa suatu cara hidup dalam suatu peradaban yang dilakukan secara turun-temurun dalam suatu kelompok atau lokasi tertentu. Dengan banyaknya keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, warga indonesia harus mengetahui bahwa kekayaan suku budaya di



Indonesia yang sangat beragam, terkhusus untuk siswa-siswa sekolah dasar yang harus ditanamkan sejak dini bahwa Negara Indonesia adalah Negara dengan kekayaan suku dan budaya yang sudah terkenal di manca Negara

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

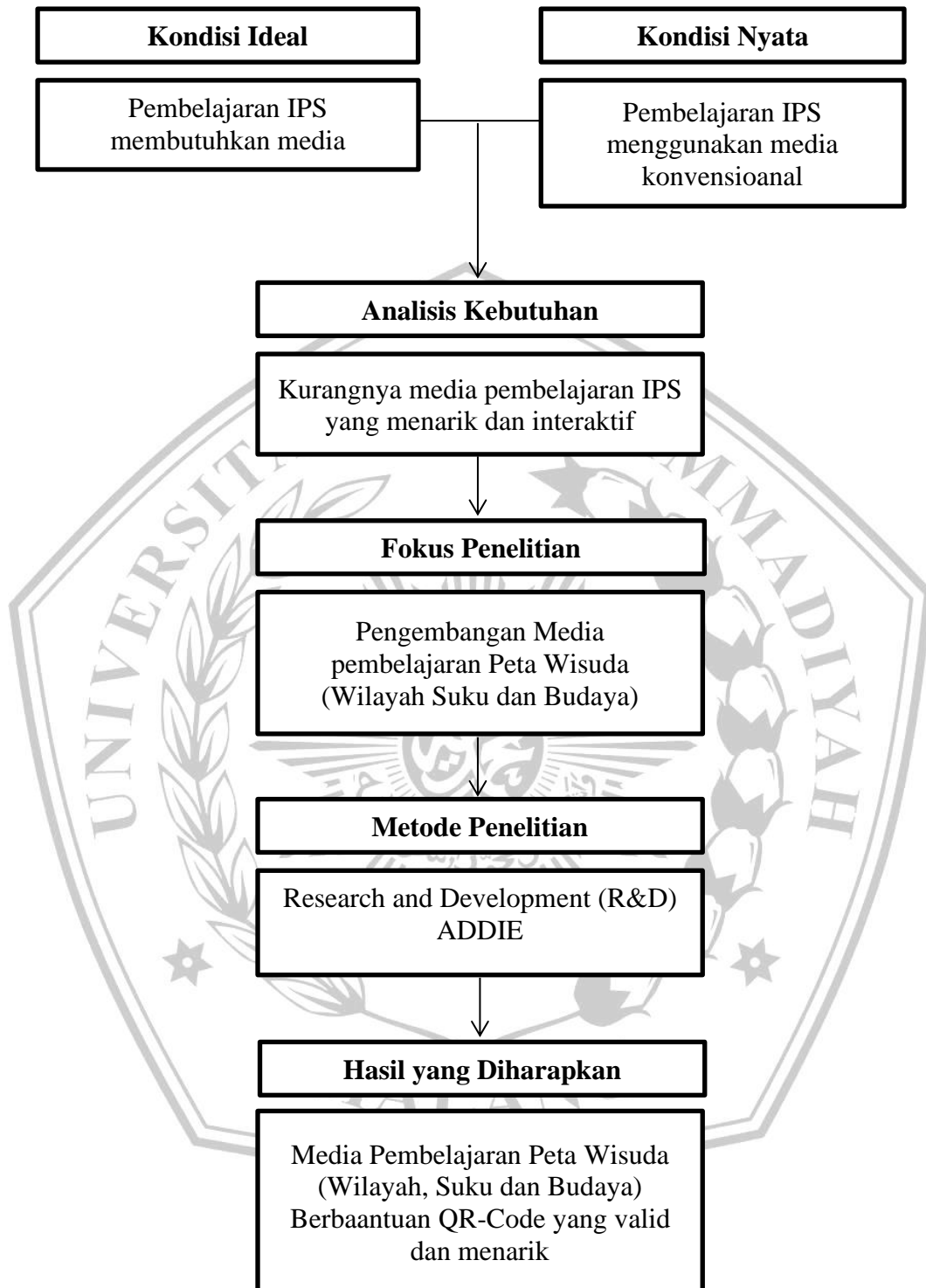
Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang telah dikaji oleh Dhiniaty Gularso yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Timbul Berbahan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD”. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut menunjukkan penggunaan media yang dikembangkan tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Persamaan dari peneliti terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada media yang dikembangkan sama-sama melibatkan media yang sudah ada sebelumnya, yaitu media pembelajaran peta, serta melibatkan respon siswa untuk validasi produk yang dikembangkan. Perbedaannya yaitu terletak pada hasil yang didapatkan, penelitian yang sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan serta kelayakan media yang dikembangkan
2. Penelitian berikutnya yang telah dikaji oleh Aas Sukaetin, dkk (2022), yang berjudul “Penggunaan Media Peta Timbul Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia”. Dilihat dari peningkatan pada siklus I dan penurunan pada siklus II, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran peta muncul dapat meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran. Media yang dihasilkan, khususnya media pembelajaran peta,

merupakan media yang tumpang tindih antara peneliti sebelumnya dan yang saya selidiki. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan; Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang mencoba meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa.

3. Penelitian berikutnya yang telah dikaji oleh Asma Desi Ratnasari (20), yang berjudul ” pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari”. Berdasarkan temuan validasi ahli materi dan ahli media, temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi kategori relevan. Media yang dihasilkan memanfaatkan media yang sudah ada sebelumnya, yaitu media pembelajaran peta, dan memasukkan jawaban siswa untuk memverifikasi produk yang dikembangkan dan jenis pembelajaran yang digunakan. Di sinilah peneliti sebelumnya dan peneliti yang saya teliti saling tumpang tindih. Perbedaannya terletak pada validasi yang akan diuji yaitu dari segi kegunaan dan khasiatnya.

### C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir