

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi pendidik dengan siswa, dimana media dapat menjadi salah satu alat ganti sumber belajar yang digunakan guru, ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara langsung. Media pembelajaran ialah alat bantu guru dalam proses pembelajaran untuk lebih memotivasi peserta didik untuk belajar, mendorong peserta didik untuk menulis dan berbicara (Tafonao, 2018). Media dapat dikatakan juga perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi (bahan ajar) kepada siswa dengan tujuan memudahkan siswa untuk memahami materi (Hasan, 2021). Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar yang berkaitan dengan hasil belajar yang akan dicapai dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Fadilah, 2019).

Media menjadi salah satu cara yang bisa digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran (Widodo, dkk., 2020). Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memudahkan pemahaman peserta didik dan menyampaikan materi kepada peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Yulistanti & Mukhlisina, 2022).

Berdasarkan penjelasan mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk memudahkan guru menyampaikan materi kepada peserta didik agar isi dari materi pembelajaran lebih mudah diterima dan dipahami peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga bisa menarik peserta didik untuk memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi pemahaman siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, pendekatan pembelajaran pun mengalami transformasi signifikan. Dalam konteks ini, penting untuk menjelajahi berbagai macam media pembelajaran yang muncul sebagai pilihan kreatif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran modern.

Media pembelajaran memiliki beberapa macam yang terbagi menjadi 3, yaitu media audio, media visual, media audio-visual dan multimedia (Nasikah and Andiansyah 2021).

1) Media Audio

Media audio merupakan media yang menyajikan pesan secara auditif. Atau dengan kata lain, yang dimaksud dengan media audio adalah semua media yang pemanfaatannya menggunakan unsur dengar (audio). Sedangkan karakteristik media audio menurut (Ramli, 2014). Mengemukakan hubungan media audio dengan

pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi: (a) Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian; (b) Mengikuti pengarah; (c) Melatih daya analisis; (d) Menentukan arti dari konteks; (e) Memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan; (f) Merangkum, mengemukakan kembali atau mengingat kembali informasi.

2) Media Visual

Media visual dua dimensi merupakan media yang bersifat elektronik, yang di proyeksikan serta terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Penggunaan media ini memerlukan aliran listrik untuk dapat menggerakkan pemakainya. Ada beberapa macam media visual dua dimensi ini, antara lain overhead proyektor, slide dan film strip.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang berisi pesan dalam pembelajaran yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan (Ramli 2014). Media audio-visual dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, karena melibatkan penglihatan dan pendengaran. Ada beberapa macam media audio-visual ini, antara lain film, televisi, DVD dan VCD.

4) Multimedia

Menurut (Munir 2020) multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada. Multimedia memuat elemen beberapa media seperti audio, video, grafik, teks, dan animasi menjadi kesatuan yang dapat menguntungkan pengguna daripada elemen media berdiri sendiri.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam era modern ini, penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membawa berbagai manfaat signifikan bagi peserta didik. Di dalam Ensiklopedia of Education Research (Rahma, 2019) ada beberapa manfaat yang dapat diketahui ketika menggunakan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Meningkatkan perhatian dan fokus siswa ketika pembelajaran berlangsung.
2. Siswa akan mendapat pengalaman yang baru secara langsung ketika siswa berusaha sendiri untuk mendapatkan pemahamannya.
3. Dapat mengembangkan proses belajar siswa.
4. Membantu siswa berpikir jangka panjang tentang apa yang dipelajari.

5. Menemukan hal baru atau pengalaman baru yang jarang diperoleh dengan cara lain.
6. Membantu siswa untuk belajar lebih banyak dan efisien.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2014: 21-23) manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sehingga landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa selalu terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.

4. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
6. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Dari berbagai manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh beberapa ahli, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam membuat media pembelajaran juga memerlukan adanya suatu karakteristik dari media tersebut, yang paling utama dalam membuat media yaitu sasaran dari media tersebut dan tujuan dari media pembelajaran tersebut. Maka sebaiknya harus diketahui terlebih dahulu karakteristik dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan Indera manusia yakni media visual, media audio, dan media audio visual, penjelasan mengenai media visual yaitu media yang bisa dilihat dengan menggunakan indera penglihat yaitu mata dalam proses menyampaikan pesan dari media tersebut (Widodo, dkk., 2020). Media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis yaitu media dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi hanya terdiri dari Panjang dan lebar saja misalnya gambar, poster, dan lain sebagainya. Sedangkan media tiga dimensi yaitu media yang tidak hanya memiliki Panjang dan lebar akan tetapi memiliki ruang atau dimensi dan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut seperti kotak belajar, globe, dan lain sebagainya (Widodo, dkk., 2020). Media visual termasuk kedalam sumber belajar yang didalamnya mengandung pesan dan materi pembelajaran, yang diciptakan dengan menarik terdapat perpaduan antara gambar, teks, Gerakan, dan animasi agar peserta didik belajar dengan nyaman (Setiono & Sari, 2016).

Berdasarkan penjelasan karakteristik media terutama mengenai media visual, dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan media

yang dapat dilihat menggunakan Indera mata, terdiri dari dua dimensi dan tiga dimensi. Selain itu media visual mengandung pesan dan materi pembelajaran yang dibuat dengan menarik yang didalamnya terdapat perpaduan gambar, teks, Gerakan, dan animasi untuk memotivasi peserta didik untuk belajar.

2. Literasi

Pada materi literasi dibawah ini akan menjelaskan mengenai pengertian literasi dasar, literasi membaca, literasi menulis:

a. Pengertian Literasi Dasar

Literasi dasar merupakan kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berhitung sehingga berkaitan dengan kemampuan analisis dalam memperhitungkan, memberi tanggapan terhadap informasi, mengkomunikasikan dan menggambarkan informasi tersebut sesuai dengan pemahaman individu. Kemampuan literasi dasar mencakup tentang kemampuan menulis dan membaca, apabila peserta didik telah menguasai dasar untuk menulis dan membaca maka akan mempermudah peserta didik pada kelas berikutnya (Laksono, 2018).

Menurut Kern (2017:23) terdapat tujuh prinsip Pendidikan literasi, yaitu : (a) Literasi melibatkan interpretasi, (b) Literasi melibatkan kolaborasi, (c) Literasi melibatkan konvensi, (d) Literasi melibatkan pengetahuan kultural, (e) Literasi melibatkan pemecahan masalah, (f) Literasi melibatkan refleksi dan refleksi diri, (g) Literasi melibatkan penggunaan bahasa.

Dari beberapa paparan tersebut maka dapat di simpulkan bahwa dalam pendidikan literasi melibatkan interpretasi, kolaborasi, konversi, pengetahuan kultural, pemecahan masalah, refleksi diri, dan melibatkan pengguna bahasa. Oleh karena itu dalam melaksanakan pendidikan literasi harus melibatkan prinsip-prinsip literasi tersebut. Pendidikan literasi sangatlah penting untuk dimiliki oleh setiap peserta didik.

b. Literasi Membaca

Membaca merupakan suatu cara untuk mendapatkan informasi yang sudah ditulis dengan cara membaca. Literasi membaca adalah proses transaksi yang dilakukan pembaca cerita untuk menggambarkan tujuan penulis. Membaca adalah proses untuk memperoleh informasi dari kombinasi alphabet dan kata yang mempunyai makna, mengenal kata lalu menghubungkan arti kata ke dalam bentuk kalimat dengan struktur yang utuh.

Menurut Dalman (2014: 5) menyatakan membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Adapun menurut Ana Widyastuti (2017: 2) menyatakan membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika peserta didik senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku bahasa merupakan alat komunikasi utama peserta didik mengungkapkan keinginan maupun kebutuhannya.

Sedangkan menurut Nurhadi (2016: 2) membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu.

Berdasarkan teori di atas, dapat dikatakan bahwa membaca merupakan kegiatan positif dalam proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Membaca juga menjadikan sebagai alat komunikasi utama peserta didik mengungkapkan keinginan maupun kebutuhannya. Dalam kegiatan membaca melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan) untuk memahami isi bacaan yang dibaca.

c. Literasi Menulis

Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menuangkan ide gagasan atau pokok pikiran ke dalam bentuk tulisan dengan tujuan tertentu. Menulis merupakan suatu bentuk berpikir untuk menuangkan ide pada bentuk tulisan sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

Menulis adalah bentuk komunikasi berbahasa (verbal) yang menggunakan simbol tulis sebagai mediumnya.

Menulis adalah proses berulang yang dilakukan seorang penulis untuk merevisi pemikirannya sampai mereka mampu mengungkapkan pemikiran dan ide tersebut dalam tulisan yang sesuai dengan ide mereka sendiri (Yunansah, 2017). Upaya ini dilakukan untuk membantu penulis menemukan strategi yang paling tepat saat menulis. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menghasilkan karya yang memenuhi tujuan penulisan yang ditentukan. Oleh karena itu, untuk menulis teks yang baik, seorang penulis harus selalu mempertimbangkan pembaca, tujuan penulisan, dan konteksnya. Faktor penting lainnya yang perlu diperhatikan adalah bahwa isi teks adalah konsep ilmiah tertentu yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca (Yunansah, 2017).

Wardoyo (2018: 2) menyatakan bahwa menulis adalah menemukan ide, mengorganisasi ide dan mengkomunikasikan ide. Menulis juga diartikan sebagai sebuah kegiatan menemukan ide, mengorganisasikan juga mengkomunikasikan ide tersebut sehingga dapat dinikmati oleh orang lain. Komunikasi ide itu tentu saja bukan secara lisan, tetapi dengan rangkaian kata- kata sehingga membentuk sebuah tulisan.

Anisatun (2018: 93) menyatakan bahwa menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktik proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh.

Berdasarkan teori di atas, dapat dikatakan bahwa menulis juga diartikan sebagai sebuah kegiatan dalam menuangkan pemikiran dan ide ke dalam sebuah tulisan sehingga dapat dinikmati oleh orang lain yang membacanya. Menulis juga merupakan sebuah komunikasi bukan secara lisan, tetapi dengan rangkaian kata-kata sehingga membentuk sebuah tulisan.

Sehubungan dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa literasi menulis merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penulis dalam proses mengingat, mencari ide tulisan, berpikir kritis serta mempelajari hal yang baru. Selain itu, dalam proses menulis harus memperhatikan konteks teks dan isi di dalam teks serta agar tujuan dari tulisan tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Muatan PJOK

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2019: 32). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis

melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak (Akhiruyanto, 2018: 60).

Sementara Khomsin (dalam Sartinah, 2018: 63) menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2018: 17). Lutan (2014: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana

untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Paturusi (2014: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sutrisna (dalam Sartinah, 2018: 63) menyatakan PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Utama (2015: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani

maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani.

Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan social (Hendrayana, dkk., 2018). Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik (Hendrayana, dkk., 2018).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk mendidik anak atau siswa melalui aktivitas jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula.

b. Materi Gerak Dasar

Banyak pengertian dan ruang lingkup gerak dasar yang digunakan dalam bidang olahraga. Dibawah ini dikemukakan beberapa

pendapat mengenai gerak dasar. Menurut Imam Hidayat (2016: 13) gerakan dasar pada manusia adalah lokomosi (locomotion) yaitu gerakan siklus atau perputaran dari kaki-kakinya yang silih berganti. Lokomosi terdiri dari berjalan dan berlari, gerakan ini dapat dibagi menjadi: 1) Berjalan-jalan (jalan santai, jalan cepat), 2) berlari (lari anjing/jogging, lari cepat).

Menurut Sugiyanto (2014: 13), keterampilan gerak adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien. Keterampilan gerak merupakan perwujudan dari kualitas koordinasi dan control tubuh dalam melakukan gerakan. Keterampilan gerak diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang dengan kesadaran pikir akan benar tidaknya gerak yang telah dilakukan. Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (2014: 249), keterampilan gerak dapat diartikan sebagai keterampilan untuk melakukan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik.

Menurut Aip Syarifudin dan Muhadi (2015: 24), gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Menurut Phil Yanuar Kiram (2016: 11), keterampilan adalah tindakan yang memerlukan aktifitas gerak yang harus dipelajari agar supaya mendapatkan bentuk gerakan yang benar. Menurut Phil Yanuar Kiram (2016: 91-92), gerak diartikan sebagai perubahan tempat posisi, dan kecepatan tubuh dan bagian tubuh manusia yang terjadi dalam suatu dimensi ruang dan waktu yang dapat diamati secara obyektif.

Dari beberapa pengertian tentang keterampilan gerak dasar diatas dapat didefinisikan bahwa keterampilan gerak dasar adalah kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan tugas-tugas jalan, lari, lompat, loncat dan lempar secara efektif dan efisien. Gerak dasar pada anak bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan fondasi esensial yang mendukung pengembangan kemampuan sensorimotorik, kognitif, dan sosial. Dengan memahami dan melibatkan anak dalam gerak dasar, kita tidak hanya membantu mereka mengembangkan kemampuan motorik, tetapi juga memupuk kemandirian, rasa percaya diri, dan keterampilan sosial yang sangat penting dalam membentuk pribadi yang seimbang dan berkembang secara optimal.

4. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan menjadi beberapa produk media pembelajaran berdasarkan jenisnya. Salah satu jenis multimedia pembelajaran adalah media interaktif. Berikut penjelasan mengenai media pembelajaran interaktif. Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini

dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif (Azhar Arsyad, 20019).

Media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya (Sutopo, 2018). Multimedia interaktif merupakan konvergen dari berbagai media, seperti video, audio, foto, grafis, dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif. Hal tersebut menjadikan multimedia interaktif mempunyai potensi yang besar untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, memberikan penekanan terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran (Koesnandar, 2016).

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disusun dengan menggabungkan teks, ilustrasi, gambar foto, bunyi, suara, animasi, dan memiliki unsur interaktif sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan beberapa definisi tentang media pembelajaran interaktif tersebut, dapat disimpulkan pula ciri-ciri media pembelajaran interaktif. Ciri-ciri yang dapat dirumuskan antara lain: (1) pengguna dapat mengakses informasi seperti video, teks, animasi dengan hanya meng-klik; (2) waktu munculnya respon tidak terlalu

lama; (3) informasi dapat diakses oleh pengguna. Selain itu Media Interaktif dapat diartikan sebagai media elektronik yang didalamnya berisikan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Astra, dkk., 2014).

Dalam penggunaannya Media Interaktif berdampak baik bagi pembelajaran saat ini, dikarenakan siswa terbantu dalam memahami materi dan berpengaruh pada hasil belajar. (Salehudin, 2020). Di masa saat ini pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat membuat siswa lebih modern atau tidak tertinggal oleh perkembangan jaman (Syuhriyah, 2018).

Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif berbasis Gsites merupakan media elektronik yang memanfaatkan teknologi, serta dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah terdapat materi yang sesuai kebutuhan. Media Interaktif juga memudahkan guru dalam memantau siswa pada proses pembelajaran tanpa melalui tatap muka. Dengan keberagaman fitur interaktifnya, Google Sites menjadi alat yang tak ternilai bagi pengguna dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif. Kesederhanaan penggunaan, kemampuan berkolaborasi, dan fungsionalitas yang kaya membuat Google Sites menjadi pilihan yang tak terhindarkan untuk memperkaya proses pembelajaran, menjembatani guru dan siswa dalam sebuah ruang digital yang dinamis dan inovatif.

b. LORA

Penggunaan media interaktif LORA bertujuan untuk dapat memperluas wawasan literasi dan olahraga, memberikan pengalaman belajar yang dinamis dan terlibat. Melalui platform LORA ini, pengguna tidak hanya dapat menjelajahi dunia literasi modern dan informasi olahraga terkini, tetapi juga berpartisipasi aktif, memecahkan tantangan, dan merasakan kegembiraan pembelajaran yang bersifat interaktif.

Dengan fitur interaktif yang disajikan melalui media ini, pengguna dapat mengasah keterampilan literasi mereka dengan mengikuti cerita interaktif, ujian kuis, atau bahkan berpartisipasi dalam forum diskusi untuk berbagi pemikiran dan pengalaman literatur yang menarik. Selain itu, dalam aspek olahraga, media interaktif memungkinkan pengguna untuk menyelami dunia olahraga secara lebih mendalam melalui simulasi permainan, analisis statistik, dan pelatihan virtual yang mendukung pengembangan keterampilan gerak dasar mereka.

Media pembelajaran LORA merupakan sarana untuk memperlancar interaksi antar guru dengan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan bahan visual. Menurut (Ega Rima Wati, 2016: 32-34) media visual sangat bermanfaat bagi pembelajaran, yaitu proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran dapat terjadi di kelas, di perpustakaan, dan objek lainnya yang kesemuanya merupakan input bagi perkembangan pengetahuan para siswa. Pengertian ini diperkuat oleh Ariyus (2019:2) yang

menyampaikan multimedia adalah suatu media yang menyediakan berbagai macam cara dalam penyampaian pesan seperti teks, grafik, gambar, suara, dan sebagainya.

Dengan menggabungkan literasi dan olahraga melalui media interaktif, kita menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberdayakan. Pengguna dapat membaca kisah olahraga yang menginspirasi, mendalaminya melalui fitur interaktif, dan pada gilirannya, melibatkan diri dalam kegiatan olahraga yang mendukung kesehatan dan kebugaran. Media interaktif menjadi jembatan antara literasi dan gaya hidup sehat, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna.

5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Siswa yang duduk di kelas IV merupakan siswa dari kelas tinggi (kelas 4, 5, 6). Di masa kelas rendah siswa masih dibimbing sepenuhnya dengan guru, Piaget berpendapat bahwa siswa sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun merupakan masa- masa anak mulai berpikir konkret yang memiliki arti masa siswa untuk fokus pada hal-hal yang sifatnya objektif atau nyata yang mengenai pengalaman yang pernah dilakukan. (Bakhtiar. FA, 2016). Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda biasanya dipengaruhi oleh faktor bawaan dan faktor lingkungan. Sehingga guru harus memahami karakteristik siswa, supaya siswa dapat melakukan peningkatan dalam proses pembelajaran. Perlunya mengetahui karakteristik siswa terlebih dahulu supaya memudahkan untuk dapat mengetahui media pembelajaran yang tepat bagi siswa yang sesuai dengan

karakteristik siswa, agar siswa dapat menggunakannya dengan mudah. Piaget (dalam Rita Eka Izzaty, 2018: 119) menjelaskan masa anak sekolah dasar dalam tahap operasi konkret dimana konsep yang semula samar-samar dan tidak jelas menjadi konkret, mampu memecahkan masalah-masalah yang actual, mampu berfikir logis, berkurang rasa egonya, menerima pandangan orang lain, materi pembicaraan lebih ditujukan kepada orang lain. Anak berfikir induktif, berfikir dari hal-hal yang khusus kemudian ditarik kesimpulan ke yang umum. Mereka memiliki pengertian yang lebih baik tentang konsep ruang, sebab akibat, kategorisasi, konservasi, dan tentang jumlah. Anak mulai memahami jarak, hubungan antara sebab dan akibat yang ditimbulkan, kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan kriteria tertentu, dan menghitung. Anak mampu mengklasifikasikan dan mengurutkan suatu benda berdasarkan ciri-ciri suatu objek.

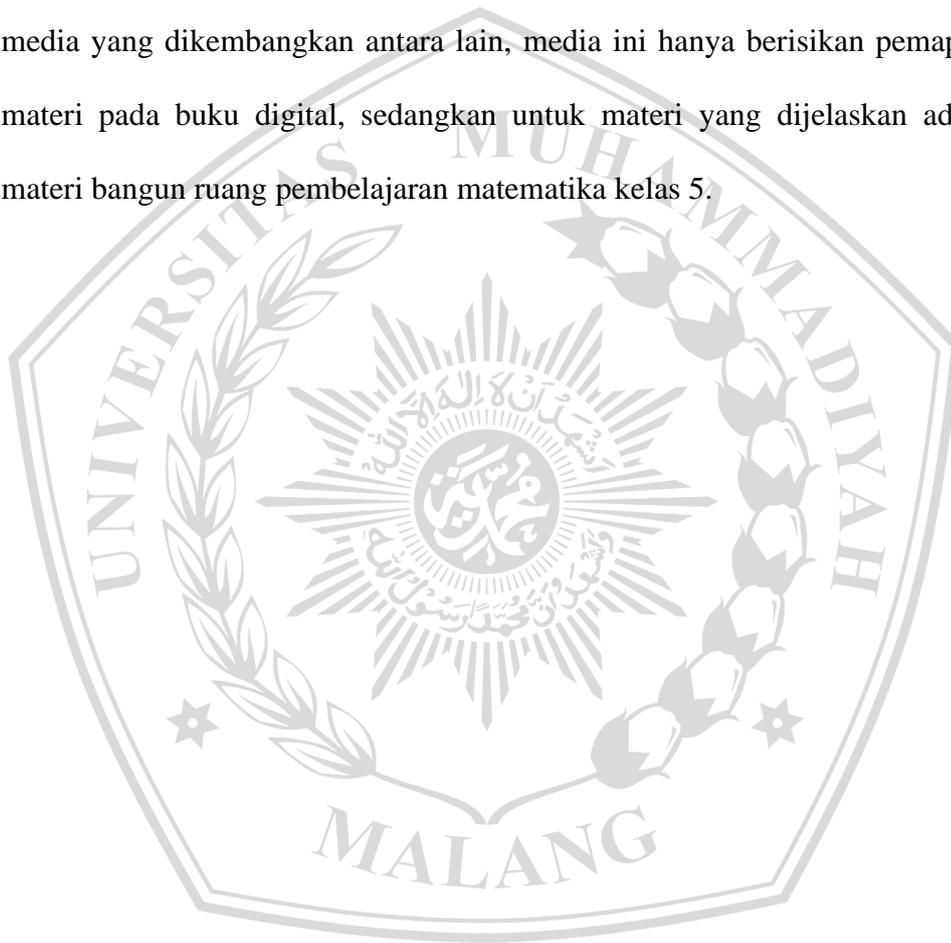
Dapat disimpulkan bahwa karakteristik yang dimiliki siswa kelas IV atau kelas tinggi ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terkait objek nyata dari kejadian yang pernah di alami, lebih memiliki kelompok-kelompok dalam berteman, mulai belajar secara mandiri atau individu tanpa memerlukan bantuan dari orang lain. Oleh sebab itu semakin bertambahnya umur siswa bertambah pula pemikiran serta rasa ingin tahu siswa. Dengan keunikan dan keceriaannya, karakter siswa kelas 4 sekolah dasar menjadi sumber kegembiraan dan inspirasi di ruang kelas. Mereka bukan hanya belajar keterampilan akademis, tetapi juga mengasah nilai-nilai seperti kerjasama, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

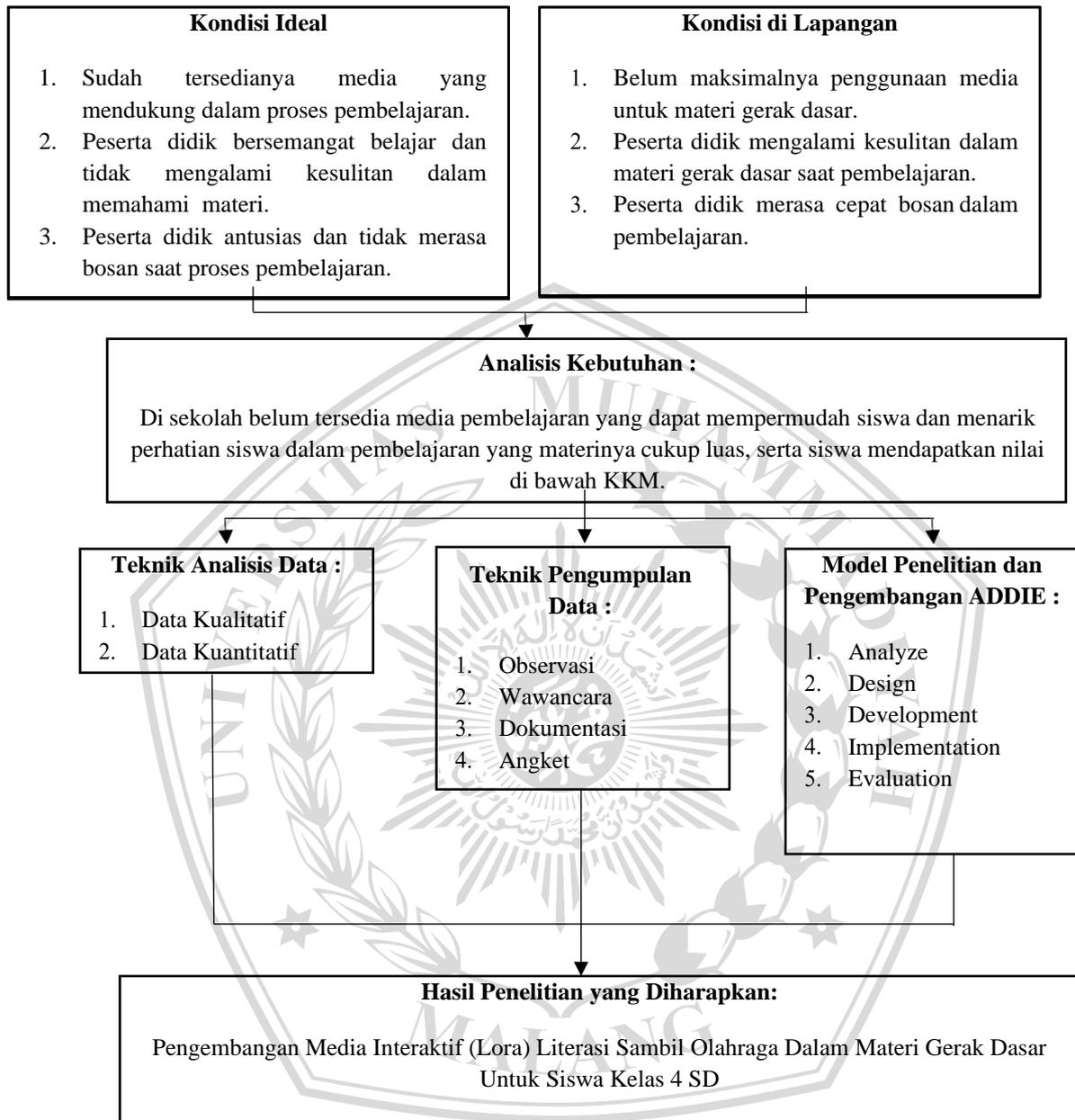
Penelitian terdahulu pertama “Pengembangan media berbasis web Google Sites materi hukum newton pada gerak benda” (Putri, 2021). Pada pengembangan media ini memiliki persamaan dengan media yang dikembangkan, seperti: kedua media tersebut telah menggunakan teknologi yang semakin maju dan juga menggunakan web Google Sites, dengan materi yang pembelajaran yang berhubungan dengan gaya, media ini juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa bahwa belajar dan meningkatkan hasil belajarnya, media tersebut dapat digunakan dalam jangka yang panjang serta digunakan kapan saja, media ini juga sama-sama interaktif dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu media ini juga memiliki perbedaan dengan media yang dikembangkan peneliti. Media ini ditujukan kepada siswa SMP dan hanya berisikan materi serta soal evaluasi di dalamnya.

Penelitian terdahulu kedua “Pengembangan media pembelajaran berbasis website IPA materi gaya dan gerak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Imami Kepanjen.” (Fadilah, 2019). Dari media tersebut dengan media yang dikembangkan memiliki beberapa persamaan antara lain, media yang memanfaatkan teknologi dengan berbasis web dengan materi yang sama yaitu terkait gaya walaupun media yang dikembangkan mencakup 3 materi dari 3 mata pelajaran, media ini dapat dibuka dimana saja tanpa memerlukan memori yang besar. Tetapi media ini dengan media peneliti memiliki perbedaan yaitu media ini hanya berisikan materi dan evaluasi saja.

Penelitian terdahulu ketiga “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran matematika untuk kelas 5 Sekolah Dasar” (Firmansyah, dkk., 2020) . Pengembangan media terdahulu ini dengan media yang dikembangkan memiliki beberapa persamaan yaitu, media ini berbasis web yang terintegrasi dengan Google Sites, media yang mudah digunakan kapan saja. Tidak hanya itu media terdahulu ini memiliki perbedaan dengan media yang dikembangkan antara lain, media ini hanya berisikan pemaparan materi pada buku digital, sedangkan untuk materi yang dijelaskan dalam materi bangun ruang pembelajaran matematika kelas 5.



C. Kerangka Pikir



(Sumber: Olahan peneliti)

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir