

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar-mengajar, pasti akan terjadi komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik berperan sebagai pengirim informasi dan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berjalan sebagaimana semestinya apabila keduanya saling berkesinambungan. Dimana pendidik memberikan informasi dengan baik dan peserta didik memiliki kemampuan menerima informasi dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi yang efektif antar keduanya, maka diperlukannya alat komunikasi atau media.

Menurut Abi Hanip Dkk (2020 : 3-4) media pembelajaran merupakan proses belajar perantara atau sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, emosi, perhatian dan kemauan untuk didorong dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Proses pengembangan juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut dukungan pembelajaran. Berdasarkan arti media secara umum, pembelajaran media dipahami sebagai sesuatu yang digunakan untuk mengirim saluran untuk merangsang pemikiran peserta didik dan untuk mendorong pembelajaran yang lokal. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk bisa belajar bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran serta mengambil persepektif jangka panjang tentang pembelajaran peserta didik. Hasan, dkk. (2021 : 4).

Menurut Gagne dan Brosps dalam Azhar Aryad (2013 : 4) dukungan pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan isi materi pembelajaran, termasuk buku, rekaman, catatan, kamera video, foto, grafis, dan komputer. Sementara itu menurut Nunu Mahnun (2021 : 2) media adalah perantara melayani untuk memberikan informasi dan pesan persediaan pembelajaran selama proses pembelajaran langsung. Menurut Ramli (2012 : 2) media pembelajaran melingkupi tiga jenis yaitu alat bantu mengajar, alat peraga dalam mengajar, dan sumber belajar. Dan media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Musfiqon (2012 : 28).

Dari beberapa pernyataan ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari yang pada akhirnya dapat meingkatkan hasil belajar peserta didik. Dan alat yang digunakan untuk mengirimkan isi materi pembelajaran, termasuk buku, rekaman, catatan, kamera video, foto, grafis, dan komputer

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi saja. Akan tetapi dapat memotivasi peserta didik, hal tersebut merupakan fungsi dari media pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran harus dilihat sisi penggunaannya agar dalam penyampaian materi pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Menurut Sukitno (2013 : 106) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain :

- 1) Membantu pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran
- 2) Memperjelas penyajian pesan agar tidak verbal
- 3) Mengatasi batasan ruang
- 4) Pembelajaran lebih banyak berkomunikasi
- 5) Menghilangkan kejenuhan
- 6) Tingkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu
- 7) Menyajikan gaya belajar yang bermacam-macam
- 8) Tingkatkan keaktifan atau partisipasi peserta didik

Sementara itu menurut Haryono (2015 : 50) menunjukkan bahwa ada empat fungsi yaitu kreativitas dan perhatian peserta didik yang mengarah pada proses pembelajaran. Kedua, fungsi yang efektif dilihat dari kesenangan peserta didik pada saat pembelajaran, ketiga, fungsi kognitif yaitu memahami dan mengingat informasi. Keempat, fungsi kompesatoris yaitu untuk mengingatkan kembali dan mengatur informasi kepada peserta didik. Menurut Ramli (2012 : 2-3) fungsi media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yakni dapat membantu guru dalam bidang tugasnya, membantu para pembelajar, dan dapat memperbaiki proses belajar-mengajar.

Dari beberapa pernyataan ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu mempermudah peserta didik untuk memahami materi dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan keaktifan, serta menyajikan gaya belajar yang macam – macam. Fungsi media pembelajaran yang lain yaitu membantu kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran, memperbaiki proses belajar mengajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi.

c. Jenis - jenis Media Pembelajaran

1) Media Visual

Media visual adalah alat peraga yang mengandalkan suatu penglihatan, misalnya foto, gambar, peta, dan lukisan, Menurut Ngubaidillah dan Rike dalam bukunya „Syaifullah dkk, (2020 : 48) media visual mengacu pada semua alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dinikmati melalui panca indera. Alat bantu visual dapat memunculkan minat belajar peserta didik dan dapat memberikan materi pembelajaran dunia nyata. Sementara itu, menurut Arsyad (2013 : 89) media visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat membantu pemahaman dan memperkuat memori. Media visual membangkitkan minat dan dapat menghubungkan konten dokumen dengan dunia nyata. Bentuk visual antara lain :

1. Gambar reposisi sebagai gambar atau foto yang bertiup ke gambar asli.
2. Diagram menggambarkan hubungan antara konsep, organisasi, dan bahan yang mudah dipahami
3. dari peta yang menggambarkan dokumen tersebut harus dipahami oleh peserta didik untuk tidak merasa abstrak.
4. Grafik seperti tabel, grafik ditunjukkan dengan gambar yang mudah dipahami.

Dari beberapa pernyataan ahli, maka kesimpulannya yaitu media visual yang dapat dilihat oleh panca indera dan memiliki banyak manfaat untuk diajarkan kepada peserta didik dan harus beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya media peserta didik memiliki semangat dan minat pada pembelajaran.

2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah sekelompok media yang tidak memiliki proyeksi tetapi disajikan secara visual dalam tiga dimensi. Kelompok media tersebut dapat dianggap sebagai benda asli, baik benda hidup maupun benda mati sebagai tiruan yang mewakili aslinya Daryanto (2015 : 29). Media tiga dimensi juga dijelaskan oleh Sudjana (2011 : 101) bahwasanya media tiga dimensi merupakan alat peraga yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi. Artinya media yang tampilannya bisa diamati dari arah sudut pandang mana saja dikarenakan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Media tiga dimensi dapat dengan mudah diproduksi bahkan dari segi penggunaan. Hal ini tidak memerlukan penerapan keterampilan khusus, yang dapat dilakukan atau dibuat oleh guru. Penggunaan media tiga dimensi dapat menguntungkan peserta didik dengan menyajikan media tertentu. Dari beberapa pernyataan ahli, maka kesimpulannya hasil produk dalam penelitian ini yaitu termasuk dalam jenis media tiga dimensi. Dikarenakan media tiga dimensi yaitu media yang dapat dianggap sebagai benda asli maupun benda tiruan yang mewakili aslinya. Serta alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi yang dapat dilihat dari arah sudut pandang mana saja.

d. Media Pembelajaran TRALITESI (*Traffic Light dan Teks Eksplanasi*)

a. Pengertian Media TRALITESI (*Traffic Light dan Teks Eksplanasi*)

TRALITESI adalah kepanjangan dari *Traffic Light* dan Teks Eksplanasi. Media pembelajaran TRALITESI merupakan media peraga tiga dimensi karena secara fisik dibuat dalam bentuk papan persegi yang memiliki penutup akrilik yang menyerupai miniatur. TRALITESI sebagai media belajar tiga dimensi yang bisa mengatasi berbagai kendala yang ditemui jika mendatangkan benda langsung

kedalam kelas. Media TRALITESI dapat di implementasikan pada tema Tokoh dan Penemuan subtema penemu dan manfaatnya. Pada tema tersebut terdapat 2 mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia dan IPA. Untuk materi Bahasa Indonesia yaitu peserta didik mempelajari teks eksplanasi yang berisi tentang teks penemuan lampu lalu lintas atau *traffic light* dan untuk materi IPA peserta didik mempelajari tentang lampu lalu lintas atau *traffic light* dan rangkaian listrik sederhana. Media menggunakan bahan dasar dari papa triplek yang berfungsi untuk alas yang mudah dibawa, dipindah-pindahkan dan aman apabila digunakan oleh peserta didik dan guru. Papan triplek memiliki ukuran 50cm x 50cm media tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu alas bawah dan penutup, apa bila peserta didik hendak menggunakan media tersebut maka bisa dibuka dan setelah digunakan dapat ditutup kembali agar terlihat rapi dan praktis pada keempat sisi penutup digunakan untuk menempelkan gambar dari teks eksplanasi.

b. Kelebihan Media TRALITESI (*Traffic Light dan Teks Eksplanasi*)

Produk media TRALITESI merupakan salah satu jenis pengembangan media yang sengaja dirancang untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam media tersebut :

Manfaat media TRALITESI lainnya adalah :

- 1) Dapat mendemonstrasikan pembelajaran tertentu
- 2) Media menarik dengan bentuk dan tata letak yang bagus.
- 3) Mudah digunakan untuk membantu guru menjelaskan materi.
- 4) Materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
- 5) Membuat minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
- 6) Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung

7) Memori jangka panjang peserta didik

c. Kekurangan Media TRALITESI (*Traffic Light dan Teks Eksplanasi*)

- 1) Tidak dapat digunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang banyak
- 2) Membutuhkan tempat yang relatif luas

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu pada proses pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2013 : 193) bahwa pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang menggabung beberapa mata pelajaran dalam satu kali pembelajaran tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Menurut Hadi Subroto dalam Kadir dan Asrohah (2015 : 6). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran suatu mata pelajaran atau mata pelajaran tertentu yang dapat dihubungkan dengan mata pelajaran lain, dilakukan secara langsung atau terencana, baik dari satu atau lebih pelajaran maupun yang menyertainya. Pengalaman belajar bagi peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna. Dengan demikian, pembelajaran berbasis tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema-tema tertentu. Untuk menghubungkan berbagai topik dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan pengalaman yang berharga bagi peserta didik.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik pembelajaran tematik adalah suatu penerapan pada pembelajaran yang dapat menggabungkan tema dan materi pembelajaran. Karakteristik pembelajaran tematik ini dapat membentuk suatu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengamalan secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Majid (2014 : 89-90) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1) Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik atau disebut dengan *student center*. Hal ini menyesuaikan dengan pendekatan belajar modern yang menepatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik yang dihadapkan dengan sesuatu hal yang nyata (kongkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas dalam pembelajaran tematik. Dikarenakan pembelajaran diarahkan kepada pemahasan tema-tema yang menyesuaikan dengan kehidupan peserta didik.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan demikian peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh dan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dengan kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel.

Pembelajaran tematik bersifat luwes dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain bahkan juga mengaitkan pada kehidupan dan keadaan lingkungan peserta didik.

6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Adapun beberapa karakteristik pembelajaran tematik menurut Rusman (2015:146) sebagai berikut :

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak jelas
- d. Bersifat fleksibel atau luwes
- e. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- f. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan bakat peserta didik.
- g. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar.

Dari beberapa pernyataan ahli, maka pembelajaran memiliki karakteristik pendekatan yang terpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman kehidupan nyata, menyajikan konsep mata pelajaran yang berbeda dan fleksibilitas dalam menerapkan prinsip belajar sambil bermain.

c. Tujuan pembelajaran tematik

Dalam pedoman pembelajaran tematik menurut Kemendikbud (2016 : 10) tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut :

- 1) Sangat mudah untuk fokus pada subjek atau tema tertentu.

- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan keterampilan yang berbeda dari topik dengan topik yang sama
- 3) Pemahaman yang lebih dalam dan lebih efektif tentang subjek.
- 4) Kembangkan kemahiran bahasa yang lebih baik dengan menghubungkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih tertarik belajar karena peserta didik dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sambil mempelajari mata pelajaran lain.
- 6) Merasakan keunggulan dan makna belajar karena materi tersebut disajikan dalam konteks topik yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena topik-topik yang disajikan terintegrasi dan dapat segera disiapkan serta diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan dan pengayaan.
- 8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat dikembangkan dengan meningkatkan beberapa nilai karakter sesuai dengan situasi dan kondisi.

Adapun menurut Hidayati (2016 : 159) Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah sebagai berikut :

- 1) Berorientasi pada satu tema atau topik tertentu
- 2) Berdasarkan tema, dapat mewujudkan materi yang lebih mendalam dan berkesan bagi peserta didik.
- 3) Pembelajaran menciptakan suasana yang menuntut peserta didik untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan mengaitkan pada pengamalan pribadi peserta didik.
- 4) Peserta lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.

- 5) Menciptakan pembelajaran yang efisien, dikarenakan dalam penyajian 4-5 mata pelajaran dapat ditempuh dalam 2 atau 3 kali pertemuan.

d. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Tematik Kelas VI

Sejalan dengan kurikulum 2013 termasuk pembelajaran tematik terpadu. Dalam kurikulum 2013 juga terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator sesuai dengan Peraturan Budaya dan Materi Pembelajaran Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

1) Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2) Kompetensi Dasar dan Indikator

Tabel 2.1 KD dan Indikator

Muatan	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	<p>3.2 Menggali isi teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca.</p> <p>4.2 Menyajikan secara lisan, tulis, dan visual hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.2.1 Menguraikan isi teks, penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan isi teks, penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca.</p> <p>4.2.1 Menjelaskan secara lisan, tulis, dan visual hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p> <p>4.2.2 Menunjukkan secara lisan, tulis, dan visual hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>
IPA	<p>3.4 Mengidentifikasi komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana.</p> <p>4.4 Melakukan percobaan rangkaian listrik sederhana secara seri dan paralel.</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana.</p> <p>3.4.2 Mengimplementasikan komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana.</p> <p>4.4.1 Mempraktekkan rangkaian listrik sederhana secara seri dan paralel.</p> <p>4.4.2 Menyelesaikan rangkaian listrik sederhana secara seri dan paralel.</p>
PPKn	<p>3.2 Menganalisis pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan tindakan yang menunjukkan tanggung jawab atas hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2.2 Menyebutkan contoh-contoh tindakan yang menunjukkan tanggung jawab atas hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.2.1 Menunjukkan hasil analisis pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.2.2 Menceritakan pengalaman diri bertanggung jawab atas hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.</p>

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian pengembangan terdahulu dilakukan oleh Ramadhan,dkk (2021) yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Miniatur *Traffic light* Untuk Mata Pelajaran PKn Kelas V SD. 2020/2021”, persamaannya yaitu media pembelajaran yang digunakan atau dikembangkan sama-sama menggunakan miniature *Traffic Light*. Dan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut tidak menggunakan software Ardiuno uno dan hanya pada satu mata pelajaran PKn Kelas V SD saja. Sedangkan penelitian yang peneliti kembangkan yaitu pada pembelajaran tematik kelas VI kemudian dari ukuran medianya juga berbeda terpaut 10 cm lebih lebar yang peneliti kembangkan Penelitian kedua dilakukan oleh Bagus Dwi Cahyono dkk, (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Lampu Lalu Lintas Menggunakan Proteus dan Arduino” persamaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu media pembelajaran yang digunakan atau dikembangkan sama-sama menggunakan miniature *Traffic Light* yang menggunakan Arduino. Dan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut hanya menggunakan tiga buah Traffic Light sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan enam buah Traffic light yang didukung oleh media minitaur yang didalam media tersebut terdapat tiga materi yakni system seri palarel, teks eksplanasi, system traffic light dan rambu lalu lintas, serta sistem kelistrikan hanya menggunakan baterai sedangkan yang peneliti kembangkan menjadi tiga daya sistem kelistrikan yang terdiri dari powerbank, laptob, dan adapter hp dapat dipilih salah satu sesuai dengan kebutuhan.

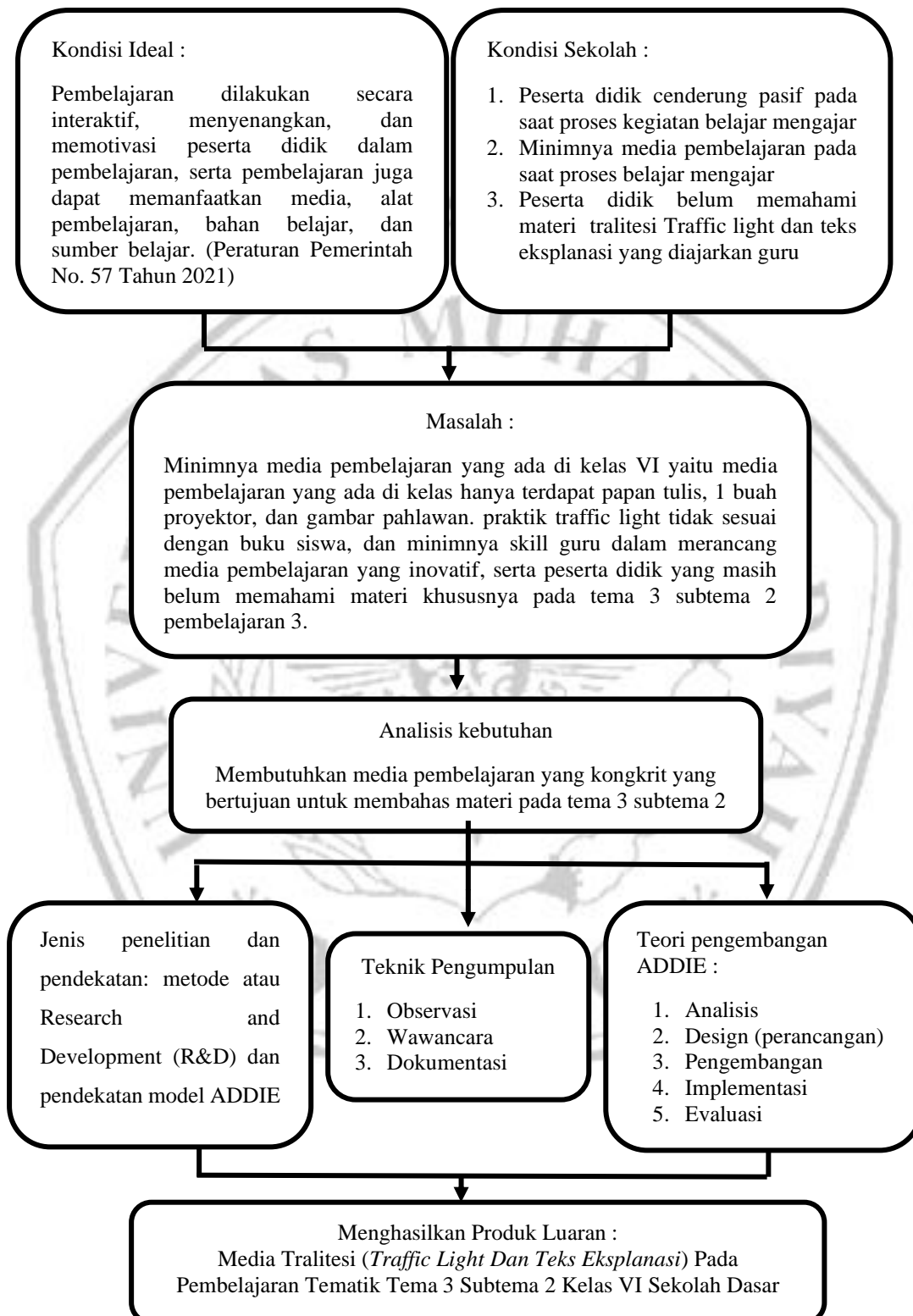
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan

No	Identitas Peneliti & Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahmadhan, Muhammad Fandi. Dkk. 2021. Pengembangan Media pembelajaran Miniatur Trafific Ligh Untuk Mata Pelajaran PKn Kelas V SD.	a. miniature Traffic Light	a. tidak menggunakan Software Ardiuno uno, b. Traffic light tidak menyala dengan otomatis dan c. Digunakan satu mata pelajaran.
2.	Cahyono, Bagus Dwi. Dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Lampu Lalu Lintas Menggunakan Proteus dan Arduino	a. miniature Traffic Light menggunakan b. menggunakan Ardiouno	a. 3 buah Traffic Light Traffic light b. sistem kelistrikanya hanya 1 jenis



C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat disajikan pada bagan di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir