

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar (Suryani dkk., 2018: 2). Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan, seperti media dalam menyampaikan pesan, istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) menyebutkan bahwa media merupakan bentuk yang dapat digunakan dalam proses penyaluran suatu informasi (Tafonao, 2018). Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) menyebutkan bahwa media merupakan suatu bentuk komunikasi yang tercetak dalam bentuk audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dilihat, didengar, dibaca serta dimanipulasi. Dalam penggunaan media pembelajaran guru harus memahami beberapa hal yang berkaitan dengan bahan ajar maupun media pembelajaran sebelum menggunakannya (Kumalasani, Maharani Putri & Yenny Elmelda, 2022).

Media pembelajaran sangat membantu guru serta dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan kegembiraan serta ketertarikan siswa dalam

belajar sehingga siswa tidak bosan saat belajar (Trisnawati, 2020). Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Suryani, 2021). Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan ataupun materi dari sumber belajar sehingga mampu membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yaitu membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa supaya siswa mampu dengan mudah memahami pelajaran (Anggita, 2021). Tujuan media pembelajaran yaitu untuk membantu pembelajar mengoptimalkan potensi serta karakteristiknya masing-masing, menciptakan inovasi strategi pembelajaran bahasa, meningkatkan motivasi pembelajar, menciptakan pembelajaran yang efektif, menciptakan pembelajaran yang bermakna karena media membantu menemukan sendiri materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran (Dewi, Putri Kumala. 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam penyampaian materi sehingga siswa dapat memahami konsep, prinsip dan keterampilan sesuai dengan materi sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan elemen kunci dalam proses pendidikan yang efektif dan inovatif. Dengan perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang beragam, media pembelajaran memiliki peran yang semakin penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa, memotivasi pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar-mengajar. Menurut (Susilawati, 2021) fungsi utama dalam media pembelajaran ada dua yaitu yang pertama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan fungsi yang kedua sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hal tersebut fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi, memfasilitasi pemahaman siswa dalam memperoleh informasi terkait materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam pendidikan modern. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memperkaya cara mengajar, tetapi juga memberikan sejumlah manfaat yang signifikan bagi proses pembelajaran. Menurut (Wulandari et al., 2023) media pembelajaran memiliki manfaat seperti penyampaian pesan menjadi lebih terstandar, pembelajaran dapat menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun, sikap positif siswa terhadap materi

dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, serta peran guru menjadi produktif dan positif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik sehingga menimbulkan sikap positif kepada siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran juga memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Mereka dapat merasakan manfaatnya langsung ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu memberikan acuan pada saat proses pembelajaran supaya materi yang disampaikan guru dapat disampaikan jelas dan berurutan sehingga siswa dapat memahami dengan cepat dan kualitas pembelajaran meningkat.

e. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif, beragam jenis media pembelajaran telah dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Menurut (Tafonao, 2018) membagi jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, media pembelajaran audio-visual dan multimedia.

f. Ciri- Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat disusun urut kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2. Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena produk media pembelajaran memiliki ciri manipulatif. Fenomena yang membutuhkan yang lama berhari-hari bahkan berjuta-juta tahun lamanya dapat disajikan dengan media pembelajaran dengan lebih singkat 2-3 menit saja namun tidak menghilangkan esensi utama dari apa yang disajikan sehingga peserta didik tetap mampu mengerti fenomena yang dimaksud dengan teknologi time-lapse.

3. Distributif

Ciri distributif media pembelajaran memungkinkan objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Distribusi media pembelajaran tidak hanya dalam satu kelas saja namun juga pada kelas lain, sekolah bahkan hingga secara global. Apalagi dengan adanya sistem pembelajaran online (e-learning) saat ini, distribusi dan penggunaan media pembelajaran dapat

dilakukan secara masif dan global di seluruh dunia bahkan hampir tanpa adanya delay atau penundaan.

Berdasarkan ciri-ciri di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik memiliki ciri dan kriteria tertentu. Media yang baik di sini tidak sebatas dari segi penampilan media yang telah berhasil dibuat, melainkan ditinjau pula dari segi yang lainnya, seperti kualitas, manfaat, kesesuaian dengan konteks pembelajaran dan lain sebagainya.

2. Video Interaktif

a. Pengertian Video Interaktif

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani & Syofyan, 2018). Pengertian lain dari video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik (Rahmatika, 2020).

Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara siswa dengan media tersebut sehingga siswa tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media video dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Video juga dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, serta suara sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Terlebih lagi media video interaktif memiliki kelebihan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

b. Kelebihan Video Interaktif

Produk media video interaktif merupakan salah satu jenis pengembangan media yang dirancang untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar dan tentunya memiliki keunggulan menurut (Biassari & Putri, 2021) dalam yaitu:

1. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
2. Proses belajar lebih interaktif;
3. Efisiensi waktu dan tenaga
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar
5. Belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja
6. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
7. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

c. Kekurangan Video Interaktif

Produk media video interaktif ini selain mempunyai kelebihan juga memiliki kekurangan. Adapun kelemahan yang terdapat pada media video interaktif menurut (Biassari & Putri, 2021) yaitu:

1. Pengadaan media memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak
2. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus
3. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video pembelajaran interaktif

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pengetahuan yang mengkaji hakikat makhluk hidup dan interaksinya dengan alam, serta kehidupan manusia sebagai individu dan terkadang sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Secara umum pengetahuan digambarkan sebagai sarana pendukung berbagai jenis pengetahuan yang dikumpulkan secara logis dan sistematis dengan tetap memperhatikan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016).

Kombinasi ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran di dunia nyata dan membantu siswa memperoleh keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi ini, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi. Integrasi dapat membantu siswa memahami pentingnya sains dalam mengatasi permasalahan sosial dan lingkungan, serta mengatasi permasalahan masa depan (Rahmawati dan Wijayanti, 2020).

Pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka Belajar mendapat pujian dari para pakar pendidikan dan masyarakat umum.

Menurut Rochsantiningih, Suciati, dan Hartoyo (2020), melakukan pendekatan holistik dan multidisiplin dapat meningkatkan perkembangan siswa.

Profil Pelajar Pancasila yang merupakan representasi sempurna dari karakteristik pelajar Indonesia, salah satunya dapat diwujudkan melalui pendidikan IPAS. IPAS mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya. Rasa ingin tahu ini dapat menginspirasi siswa untuk memahami cara kerja alam. Alam semesta berfungsi dan terlibat dengan kehidupan manusia di bumi. Pengetahuan ini dapat diterapkan untuk mengenali berbagai permasalahan dan menghasilkan solusi untuk tujuan pembangunan berkelanjutan. Ketika sains dan teknologi diajarkan dengan menggunakan dasar-dasar metodologi ilmiah, maka siswa akan mengembangkan sikap ilmiah, rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kemampuan mengambil kesimpulan yang benar berujung pada lahirnya kebijaksanaan (Kemdikbud, 2022).

Berdasarkan pernyataan ahli di atas, IPAS merupakan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS berdasarkan integrasi kurikulum merdeka. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial meliputi kajian alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Kemdikbud 2020 melalui mempelajari IPAS, siswa tumbuh menjadi pribadi yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Seperti:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa terinspirasi untuk meneliti fenomena yang berhubungan dengan manusia dan memahami alam, kosmos, dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam pelestarian, perlindungan, dan pemeliharaan lingkungan hidup; mengelola lingkungan hidup dan sumber dayanya secara bijaksana.
3. Menumbuhkan kemampuan melihat masalah dan tumbuh menuju pemecahannya melalui tindakan praktis.
4. Memahami identitasnya, konteks sosial di mana ia hidup, dan cara masyarakat dan keberadaan manusia berkembang sepanjang waktu.
5. Memahami apa artinya menjadi anggota masyarakat nasional dan internasional serta syarat-syarat yang harus dipenuhi agar siswa dapat bergabung dalam suatu komunitas atau kelompok agar dapat berkontribusi di dalamnya. menyelesaikan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan individu dan lingkungan di mana mereka tinggal; memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang konsep IPAS dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Demikian penjelasan diatas, dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPAS yakni untuk menumbuhkan nilai-nilai seperti kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikasi, kehidupan sosial, dan kewarganegaraan yang bertanggung jawab pada siswa SD/MI.

c. Karakteristik IPAS

Ilmu pengetahuan mengalami perubahan dan perkembangan seiring berjalannya waktu. Mungkin ada perubahan di masa sekarang atau di masa depan terhadap apa yang dulu kita anggap sebagai kebenaran ilmiah. Oleh karena itu, sains bersifat dinamis dan merupakan upaya terus-menerus manusia untuk mengungkap kebenaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sammel, 2014).

Kemampuan alam untuk sesekali memenuhi kebutuhan manusia juga semakin berkurang. Populasi manusia terus meningkat banyak persoalan yang muncul juga dipicu oleh eksponensial. Sering permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan hanya berfokus pada perspektif ilmu pengetahuan alam atau ilmu sosial; Sebaliknya, diperlukan strategi yang lebih komprehensif yang melibatkan berbagai bidang ilmu lintas disiplin (Yanitsky, 2017). Siswa harus mempelajari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu alam bersama-sama dalam satu unit yang kami sebut IPAS agar dapat membekali mereka dengan wawasan tersebut. Ada dua komponen utama dalam mempelajari sains: keterampilan proses dan pemahaman sains (baik sosial maupun ilmiah).

Berdasarkan karakteristik yang dimiliki IPAS, cakupan IPAS yang dipelajari di sekolah dasar tidak hanya berupa kumpulan Fakta saja, akan tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPAS untuk memprediksi atau menjelaskan dan menyelesaikan berbagai fenomena yang berbeda.

4. Materi Magnet

a. Pengertian Magnet

Magnet sendiri adalah objek yang mudah kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengertiannya magnet diartikan sebagai sebagai suatu benda yang memiliki gejala dan sifat yang dapat mempengaruhi bahan-bahan tertentu yang berada disekitarnya. Asal kata magnet diduga dari kata Magnesia yaitu nama suatu daerah di Asia kecil. Menurut cerita di daerah itu sekitar 4.000 tahun yang lalu telah ditemukan sejenis batu yang memiliki sifat dapat menarik besi atau baja atau campuran logam lainnya.

b. Sifat Magnet

1. Magnet dapat menarik benda

Benda yang dapat ditarik oleh magnet dinamakan benda magnetis contohnya besi dan baja. tidak semua benda dapat ditarik oleh magnet karena tidak mengandung logam. benda yang tidak dapat ditarik magnet dinamakan benda non magnetis contohnya kayu, plastik dan karet.

2. Medan magnet membentuk gaya magnet

Yang seperti kita ketahui gaya magnet tidak hanya terjadi di kutub-kutub magnet. Namun gaya magnet dapat timbul di sekitar magnet. Daerah magnet memiliki gaya magnet biasa disebut dengan medan magnet.

3. Magnet memiliki dua kutub

Magnet memiliki 2 kutub yaitu kutub utara dan kutub selatan. Kutub magnet yang berada diujung memiliki kekuatan magnet yang kuat.

4. Memiliki gaya tarik menarik dan tolak menolak

Penjelasannya magnet hanya dapat tarik menarik apabila kutub utara (U) dipertemukan dengan kutub selatan (S) sedangkan jika kedua kutub yang memiliki jenis yang sama seperti kutub utara (U) dipertemukan kutub utara (U) akan terjadilah gaya tolak menolak.

5. Sifat magnet dapat menghilang atau melemah

Hal ini dapat terjadi apabila magnet tersebut dibakar dengan sengaja, jatuh terus menerus dan lainnya.

6. Magnet memiliki garis gaya magnet

Garis gaya magnet adalah arah medan magnet yang berupa pola garis yang terbentuk di sekitar medan magnet. Arah gaya magnet selalu memiliki arah dari kutub utara (N) menuju ke kutub selatan (S).

c. Jenis Bahan Magnet

1. Feromagnetik

Feromagnetik adalah bahan yang bisa ditarik dengan kuat oleh magnet.

Bahan ini bisa digunakan untuk membuat magnet. Contoh bahan feromagnetik seperti besi, baja dan nikel

2. Paramagnetik

Paramagnetik adalah bahan yang bisa ditarik oleh magnet tetapi dengan daya tarik lemah. Contoh bahan paramagnetik seperti aluminium, tembaga, kalsium, magnesium dan platina.

3. Diamagnetik

Diamagnetik adalah bahan yang tidak dapat ditarik oleh magnet apabila didekatkan akan menolak. Contoh bahan diamagnetik seperti emas, timah dan seng.

d. Bentuk Magnet

Secara umum magnet memiliki 5 bentuk fisik tetap diantara lain:

1. Magnet batang, bentuknya menyerupai batang atau balok atau kubus.
2. Magnet silinder, bentuk magnet ini menyerupai tabung panjang.
3. Magnet jarum, bentuk magnet ini menyerupai jarum kompas dengan kedua ujung atau kutub magnetnya lebih runcing.
4. Magnet cincin, magnet ini memiliki bentuk bulat menyerupai cincin.
5. Magnet U, magnet ini berbentuk seperti tapal kuda atau serupa dengan huruf U.

e. Penggunaan Magnet

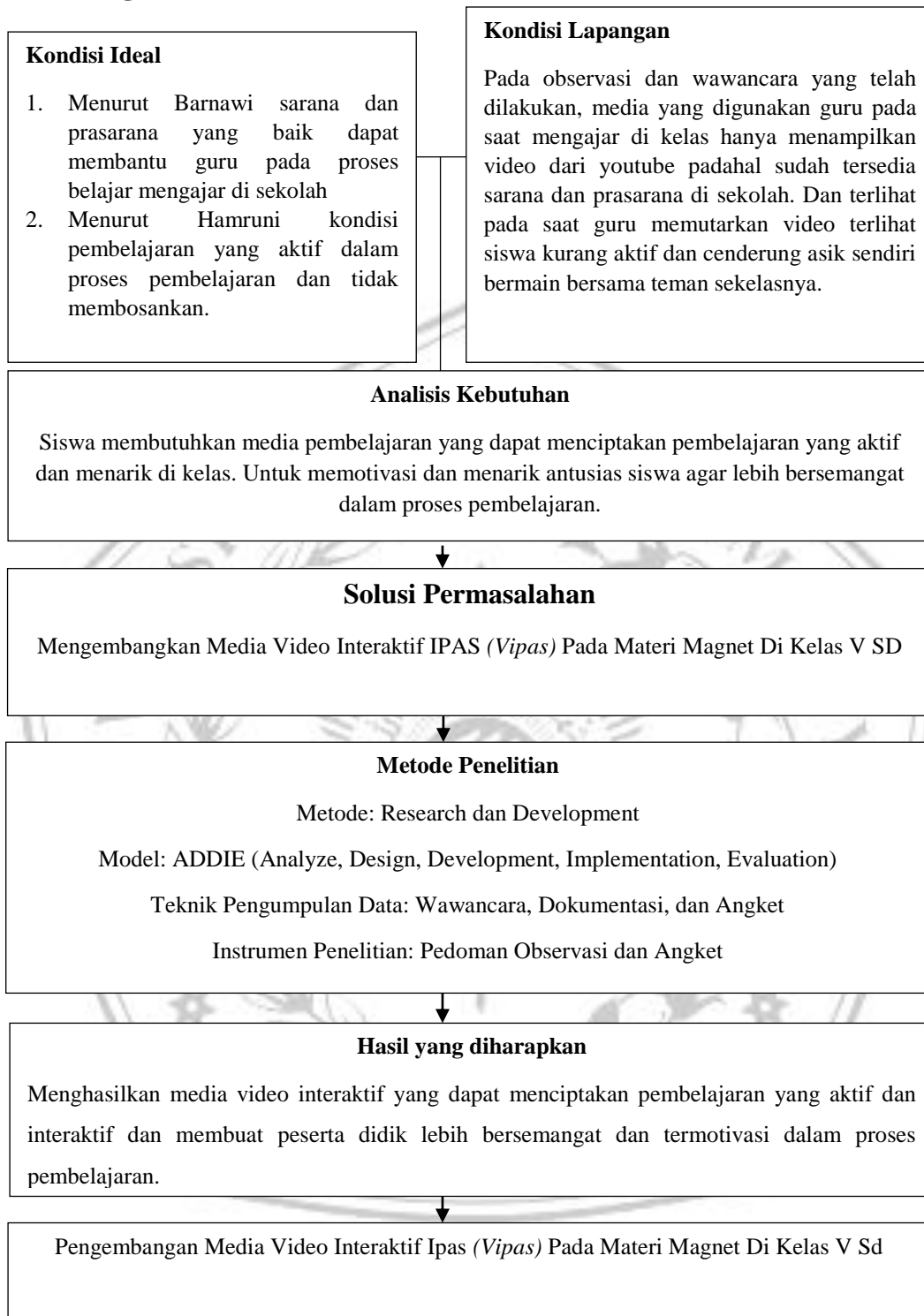
Kemampuan magnet untuk menarik logam dan gaya medan magnetnya sangat bermanfaat dalam membantu kita menjalani aktivitas sehari-hari. Banyak peralatan elektronik yang memanfaatkan gaya magnet, seperti penguat suara yang ada di ponsel pintar/televiisi, hiasan kulkas, dinamo pada kendaraan bermotor atau mesin, headset, sirine, pintu lemari pendingin, dan gardu listrik.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Intan Diana Sari (2021). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sd/Mi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama melakukan penelitian pengembangan. 2. Sama mengembangkan media video interaktif 3. Menggunakan model penelitian ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Mata pelajaran yang digunakan Tematik sedangkan yang digunakan peneliti IPAS 3. Penelitian dilakukan di kelas IV SD sedangkan yang dilakukan peneliti di kelas V.
Nanik Nofriyanti, Zumrotun Lutfiah, and Dwi Novri Asmara (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SDN 06 Timpeh Kabupaten Dharmasraya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama melakukan penelitian pengembangan 2. Sama mengembangkan media video interaktif 3. Menggunakan model penelitian ADDIE. 4. Penelitian dilakukan di kelas 5 SD. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Mata pelajaran yang digunakan IPA sedangkan yang digunakan peneliti IPAS
Dwi Iaksono, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama melakukan penelitian pengembangan. 2. Sama mengembangkan media video interaktif 3. Penelitian dilakukan di kelas 5 SD. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Mata pelajaran yang digunakan IPA sedangkan yang digunakan peneliti IPAS 3. Penelitian terdahulu menggunakan model Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan ADDIE. 4. Peneliti terdahulu menggunakan media powtoon sedangkan peneliti tidak

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir