

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Dari maksud tersebut dapat dipahami bahwa media adalah pengantar pesan. Menurut (Triskawati & Silalahi, 2022) media pembelajaran merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru untuk memudahkan penyampaian materi selama kegiatan pembelajaran di Sekolah. Menurut (Nurfadhilah dkk., 2021) media adalah berbagai bentuk komunikasi, baik percetak maupun audio visual beserta perangkat yang digunakan. Menurut (S. Mashuri, 2019) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai pengantar pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses komunikasi materi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat.

Menurut (Kustandi, 2019) media adalah sebuah tempat penyalur pesan yang oleh sumbernya ingin disampaikan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar. Menurut (Amelia, 2020) media pembelajaran di sekolah dasar adalah

segala sesuatu yang berbentuk benda, alat atau komponen yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap proses pembelajaran yang mana disesuaikan dengan usia dan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu sekitar usia 7 sampai 14 tahun.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan sebuah pesan melalui berbagai saluran, baik yang cetak maupun non cetak. Hal tersebut dapat mendorong pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran, materi pembelajaran akan sulit untuk dipahami oleh siswa, terutama pada beberapa materi yang terlihat abstrak oleh siswa.

Menurut (Rohani, 2020) ada beberapa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat membantu mempermudah dalam proses belajar bagi siswa dan guru.
- 2) Melalui alat bantu konsep atau tema pengajaran yang abstrak dapat diubah dengan lebih kongkrit dan mudah dipahami.
- 3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton.
- 4) Segala indera mampu menafsirkan dan berinteraksi sehingga kekurangan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kelebihan indera lain.

Menurut (Nurfadhillah dkk., 2021) manfaat media dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi dapat disetarakan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa belajar dimana saja, mengubah peran guru menjadi lebih produktif dan positif. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat untuk menyampaikan materi
- 2) Pembelajaran akan lebih jelas.
- 3) Dapat lebih mengaktifkan proses pembelajaran.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang baik digunakan dalam proses pembelajaran bukan suatu hal yang sulit. Seorang guru maupun calon

guru profesional seharusnya sudah paham dalam pemilihan media yang baik untuk siswanya. Menurut Mashuri S (2019) ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran.

- 1) Rasional artinya media harus masuk logika dan akal sehat kita.
- 2) Ilmiah artinya media yang digunakan sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.
- 3) Ekonomis artinya tidak menggunakan biaya yang berlebihan.
- 4) Praktis dan efisien artinya media mudah digunakan dan mudah dibawa kemana-mana.

Menurut (Rohani, 2020) terdapat kriteria umum dalam pemilihan media yaitu: kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*), kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*), kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa, kesesuaian dengan teori, kesesuaian dengan cara belajar siswa, kesesuaian dengan lingkungan dan fasilitas sekolah.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, dapat dilihat bahwa aspek utama pemilihan media yang baik yaitu memerhatikan aspek keterampilan guru, penunjang isi materi pembelajaran, karakteristik siswa, dan kesesuaian media yang digunakan dengan fasilitas yang ada di sekolah.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan sesuai dengan indera manusia meresponnya. Kebanyakan manusia, merespon bahwa media

pembelajaran dibagi menjadi 3 kategori yaitu, media audio, media visual dan media audiovisual.

1) Media Audio

Menurut (Faujiah dkk., 2022) Media audio merupakan media yang hanya dapat digunakan dengan pendengaran saja, hanya mempunyai unsur bunyi dan lain sebagainya. Menurut (Mufarikha & Susi Darihastining, 2022) Media audio merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi cerita atau informasi melalui pendengaran dan juga dapat digunakan sebagai sumber bantu dalam proses pembelajaran. Media audio adalah jenis media yang memanfaatkan indra pendengaran sebagai penghantar informasi. Misal dari media audio yaitu radio, rekaman suara.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menggunakan unsur indra penglihatan sebagai penyampai isi materi. Menurut (Faujiah dkk., 2022) media visual adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyajikan benda kongkrit maupun abstrak berbentuk, bersifat real langsung sehingga dapat dirasakan oleh pengguna dalam panca inderanya. Menurut (Nurfadhillah dkk., 2021) media visual adalah sebuah sarana komunikasi dengan menggunakan panca indera penglihatan dengan menggunakan komposisi warna, gambar dan grafik yang menarik. Media visual dibagi menjadi dua yaitu media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Media visual 2

dimensi yaitu media representasi grafis yang hanya terdiri dari panjang dan lebar. Misalnya seperti lukisan, poster. Media visual 3 dimensi adalah media yang mencakup representasi grafis yang terdiri dari panjang lebar dan kedalaman. Dimana media 3 dimensi menciptakan ruang. Misalnya seperti patung.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah sebuah media yang menggabungkan 2 elemen menjadi satu. Yaitu media yang memadukan indera visual dan audio menjadi 1. Menurut (Fatimah dkk., 2022) media audio visual adalah media yang mengombinasi elemen suara dan gambar yang dapat dibuat ataupun ditemukan. Menurut (Setiyawan, 2021) Media audio visual dapat dimaknai sebagai perangkat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Contoh dari media audio visual yang sering kita temukan yaitu media video, film ataupun televisi.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Menurut (Efendi dkk., 2020) media video adalah gabungan dari media pendengaran (audio) dan penglihatan (visual). Menurut (Parlindungan dkk., 2020) Media video pembelajaran adalah suatu alat bantu yang berisi pesan – pesan pembelajaran yang terdapat audio serta visual. Menurut (Permatasari dkk., 2019) Animasi adalah suatu proses menghidupkan atau menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-

olah hidup. Menurut (Zebua dkk., 2020) animasi merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Menurut (D. K. Mashuri & Budiyono, 2020) animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik.

Menurut (Ariani & Ujianti, 2021) video animasi merupakan media menyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional. Menurut (Asnawati, & Sutiah, 2023) video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Menurut (Komara dkk., 2022) video animasi adalah media berbasis audio visual yang dimana di dalamnya berisikan gambar animasi yang dapat bergerak. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media berbasis audio visual yang menggambarkan seorang yang berbentuk kartun bergerak bersamaan dengan sebuah gambar sehingga mempunyai daya Tarik lebih menarik.

b. Manfaat Video Animasi

Menurut (Izzaturahma dkk., 2021) manfaat video animasi yaitu mempermudah pemahaman materi oleh siswa dan memperkuat ingatan siswa. Menurut (D. K. Mashuri & Budiyono, 2020) manfaat video animasi yaitu dapat mengaktifkan pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar siswa. dari beberapa pendapat diatas dapat

disimpulkan bahwa media video animasi memiliki manfaat yaitu dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Menurut (Bua, 2022) media animasi mempunyai kelebihan yaitu tampilan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut (Apriansyah, 2020) manfaat video animasi yaitu Dapat digunakan dalam kurun waktu yang panjang.

Menurut (D. K. Mashuri & Budiyo, 2020) kelebihan dari penggunaan video animasi yaitu:

- 1) memiliki tampilan yang menarik, sehingga dapat mengajak siswa untuk belajar.
- 2) Sebagai pandangan alternative guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Bersifat efisien, karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media video animasi yaitu dapat membantu siswa memahami sebuah materi, menarik perhatian siswa untuk mau belajar, dan bersifat efisien.

Menurut (Yuli Lestari, 2023) kekurangan dari media video animasi yaitu, memerlukan vasilitas yang memadai sehingga memerlukan biaya lebih, dapat membuat siswa jenuh, apabila durasi terlalu panjang, bersifat searah.

3. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial)

a. Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

IPAS merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPAS merupakan sebuah mata pelajaran, yang menggabungkan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS di integrasikan menjadi satu mata pelajaran yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Menurut (Nadhifah, 2023) kedua ilmu pengetahuan ini memiliki materi yang berintegrasi antara alam dan sosial, seperti alam itu sendiri yang dapat berhubungan dengan sosial mulai dari alam yang dapat memenuhi kebutuhan manusia hal ini berkaitan dengan biologi dan kimia yang berkaitan dengan ilmu sosial yaitu ekonomi. (Kemendikbud, 2022) menyatakan tujuan dari pembelajaran IPAS yaitu, mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tau mengenai fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semester dan kaitanya dengan kehidupan manusia, berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam. Tugas Menurut (Rahmayati & Prastowo, 2023) kurikulum merdeka tingkat sekolah dasar terbagi menjadi 3 fase. Fase A berada di kelas 1 dan 2, fase B berada di kelas 3 dan 4, dan fase C berada di kelas 5 dan 6.

b. Materi Keragaman Budaya

Indonesia dikenal dengan negara kepulauan, yang dimana terdapat bermacam-macam suku bangsa yang mendiami indonesia. Dari setiap

suku bangsa, memiliki beberapa perbedaan yang mencolok, antara satu daerah dengan daerah yang lain.

Kurikulum merdeka atau biasa disebut kurmer adalah kurikulum yang digunakan untuk menggantikan K13. Pada materi keragaman budaya terdapat pada fase B tepatnya di kelas 4 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Materi keragaman budaya pada kelas IV memuat keragaman budaya yang mencakup macam-macam suku adat, bahasa daerah, rumah adat, tarian daerah, serta makanan khas Indonesia.

Menurut (Triwibisono & Aurachman, 2021) suku adat adalah sebuah kelompok sosial dalam sistem budaya dan sosial yang diberikan status khusus, karena memiliki ciri-ciri yang berbeda, antara satu suku dengan suku yang lain. Menurut sensus BPS tahun 2011, terdapat 1340 suku bangsa yang mendiami di seluruh semenanjung Indonesia. Suku yang tercatat paling banyak yaitu suku Jawa.

Bahasa daerah adalah bahasa yang diakui oleh negara setelah bahasa Indonesia. Bahasa daerah adalah bahasa yang dikenal dengan sebutan bahasa ibu, maksud tersebut karena bahasa daerah adalah bahasa yang pertama kali diajarkan kepada anak. Menurut (Pandaleke dkk., 2020) bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh suatu penduduk di daerah geografis tertentu yang dibatasi oleh satu wilayah tertentu.

Menurut (Mar dkk., 2021) rumah adat adalah kelengkapan yang digunakan atau ditempati oleh seseorang yang menunjukkan etos kebudayaan masyarakat Indonesia. Rumah adat di Indonesia lebih banyak berbentuk rumah panggung. Hal tersebut karena untuk melindungi dari gangguan sekitar, seperti hewan buas, ataupun gempa bumi.

Tarian adat adalah salah satu tradisi yang menggabungkan keindahan ekspresi melalui gerakan dan nyanyian. Menurut (Wijayanti & Ekantiri, 2023) tarian adat adalah sebuah bagian tradisi warisan budaya yang memiliki nilai gotong royong dan kerja sama dalam penampilannya. Tarian adat suatu daerah memiliki makna yang berbeda-beda, ada yang bermakna sebagai penyambutan, ritual dll.

Indonesia terkenal dengan bermacam-macam kuliner yang di setiap daerahnya memiliki perbedaan, entah perbedaan dari rasa, bentuk dll. Makanan tradisional adalah makanan atau minuman yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat tertentu, dan menjadi ciri khas dari masyarakat tersebut.

4. Indikator Pengembangan Media Onirada (video animasi keragaman budaya)

Tabel 2.1 Indikator Pengembangan Media Onirada

Indikator Pencapaian Peserta Didik	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
menyebutkan macam - macam suku yang mendiami Provinsi Jawa Timur (C1)	Guru menyiapkan media onirada, yang akan ditampilkan pada layar proyektor.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media onirada untuk mempermudah siswa dalam memahami materi keragaman budaya Provinsi Jawa Timur.
mengenal suku yang mendiami Provinsi Jawa Timur, serta keragaman budayanya. (C4)	Siswa memerhatikan video animasi yang ada dilayar proyektor. Siswa berkelompok dibantu guru melakukan scan barcode untuk memulai kuis. Siswa mengerjakan kuis.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media onirada untuk mempermudah siswa mengenal keragaman budaya Provinsi Jawa Timur

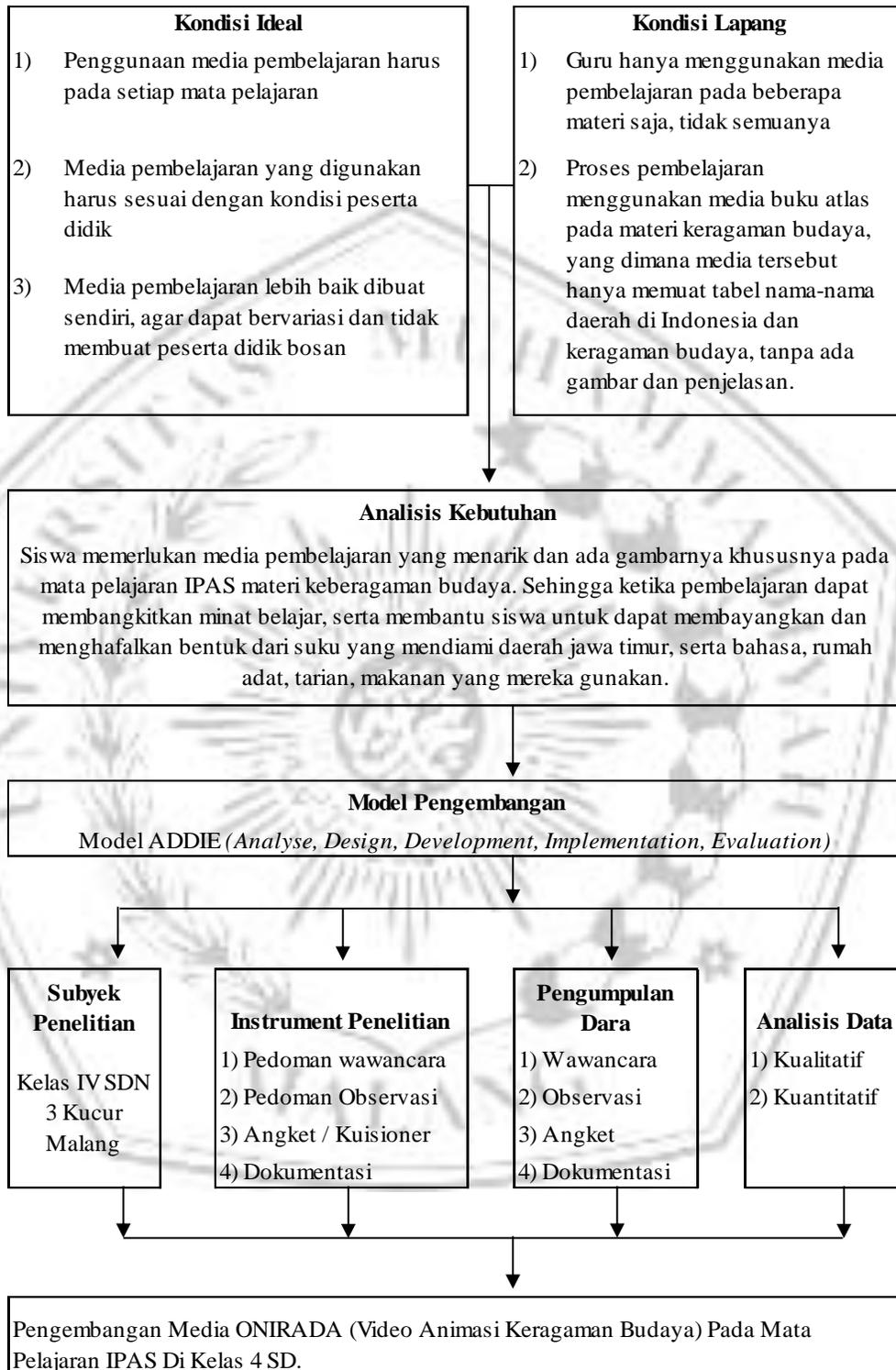
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2 kajian penelitian yang relevan

Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Audita Alfianti (2020) Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahya Keragaman di Negeriku.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian sama - sama pengembangan media pembelajaran. 2. Penelitian ini sama-sama di kelas IV SD 3. Penelitian sama-sama mengembangkan media video animasi 4. Penelitian sama-sama mengembangkan media pada materi keragaman budaya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti terdahulu mengembangkan pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini mengembangkan pada mata pelajaran IPAS. 2. Peneliti terdahulu menggunakan model R&D sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE
Gita Permata Puspita Hapsari (2021) Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian sama-sama pengembangan media pembelajaran. 2. Penelitian sama-sama untuk kelas IV SD. 3. Penelitian sama - sama mengembangkan video animasi 4. Penelitian sama - sama menggunakan model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan mengembangkan pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran IPAS.
Anisa Lusiana Komara (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini sama-sama penelitian pengembangan media pembelajaran. 2. Penelitian sama - sama mengembangkan media video animasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu dilakukan di kelas V, sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas IV 2. Penelitian terdahulu menggunakan model 4D sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE.

(Sumber Data: Alfianti 2020, Puspita 2021, Komara 2022)

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir