

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah Bahasa Latin *medius* yang memiliki arti tengah, perantara maupun pengantar. Jika diartikan secara sederhana dalam pembelajaran media merupakan suatu alat bisa berupa grafis, elektronik yang digunakan untuk memberikan pelajaran. Di awal perkembangannya, media dianggap sebagai alat bantu yang memusatkan pembelajaran pada media tersebut. Pendapat media pembelajaran awalnya dipaparkan oleh Edgar Dale (Mahmud *et al.*, 2023) bahwa media pembelajaran adalah bentuk komunikasi untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yang didalamnya termasuk media visual, media audio hingga media audiovisual.

Pendapat lain tentang pengertian media dipaparkan oleh (Moto, 2019) yaitu suatu penghubung untuk meneruskan materi dari sumber ke penerima. Pembelajaran merupakan proses atau hubungan antara peserta didik dengan sumber belajar yang ada di lingkungan belajar. Di proses pembelajaran, harus ada perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian yang harus diawasi. Pengawasan tersebut dilakukan agar efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran sendiri harus menyenangkan dan penuh dengan tantangan maupun motivasi agar peserta didik bisa aktif pada pembelajaran

Pengertian media pembelajaran juga dipaparkan oleh Hasan *et al.*, (2021) bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal yang berhubungan dengan proses pembelajaran, sehingga orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut dapat memahami dan mengerti pengetahuan tersebut. Ramadani *et al.*, (2023) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media pembelajaran mencakup apapun yang digunakan, baik benda maupun lingkungan di sekitar siswa, yang dapat dimanfaatkan siswa selama proses pembelajaran.

Kesimpulan dari beberapa ahli diatas, bahwa media pembelajaran adalah bagian yang paling penting dan utama dari kegiatan pembelajaran. Media tersebut dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran bisa menciptakan keingin tahuan siswa dalam belajar, siswa juga menjadi fokus dan semangat pada saat pembelajaran.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran muncul bukan berarti tidak memiliki manfaat. Berikut beberapa manfaat media pembelajaran menurut Alfiani *et al.*, (2018) salah satu manfaatnya sebagai berikut: 1) dapat menangkap objek atau peristiwa tertentu dalam membantu kegiatan pembelajaran. 2) dapat meningkatkan gairah belajar siswa. 3) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indra selama proses pembelajaran. 4) dapat membantu mengatasi karakteristik dan keunikan siswa. Pendapat lain tentang manfaat media pembelajaran juga disampaikan Kustandi & Darmawan (2020) bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat praktis dalam proses belajar mengajar yaitu :

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan hasil belajar menjadi lebih mudan dan lebih baik
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga muncul motivasi, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan keinginan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan minat dan kemampuan mereka sendiri
- c) Media pembelajran bisa mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

Dengan adanya media pembelajaran juga membuat tujuan pembelajaran yang sudah dirancang menjadi cepat tercapai. Tidak hanya memiliki manfaat, media pembelajaran juga memiliki fungsi. Fungsi media pembelajaran menurut Oemar Hamalik dalam Nurfadhillah & Rosnaningsih (2021) yaitu :

- a) Memperjelas pembelajaran agar tidak hanya dalam bentuk kata maupun lisan.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti objek yang terlalu besar maka digantikan dengan gambar, film atau model.
- c) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi bisa mengatasi sikap pasif peserta didik.

- d) Memberikan pengalaman dan pemahaman yang sama diantara peserta didik
- e) Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Fungsi media pembelajaran menunjukkan peran mereka dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Fungsi media pembelajaran meliputi a) fungsi manipulative yang berarti mereka dapat menggambarkan peristiwa dalam berbagai cara berdasarkan kondisi, tujuan dan sasaran; b) fungsi fiksatif yang berarti mereka dapat menyimpan, menampilkan peristiwa yang sudah lama terjadi dan ditampilkan kembali sesuai dengan kebutuhan; c) fungsi distribusi yang berarti bahwa siswa dapat melihat semua objek di tempat yang sama; d) fungsi psikologis yang berarti bahwa media pembelajaran sangat penting karena keinginan siswa untuk selalu belajar; dan e) fungsi sosio kultural.

Kesimpulan yang bisa diambil dari pendapat beberapa ahli diatas bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar untuk pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran sangat beragam seperti memberikan pengalaman, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa hingga memberikan pemahaman pembelajaran yang nyata. Fungsi media pembelajaran juga sangat jelas dan kompleks yaitu untuk mempermudah penyampaian informasi hingga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, seperti yang disampaikan oleh Kristanto (2016) :

- a) Media grafis yang merupakan media visual yang memberikan pesan lewat symbol visual untuk menarik perhatian dan mengilustrasikan fakta ataupun konsep yang diajarkan. Yang mencakup pada media grafis adalah gambar, sketsa, poster, kartun, grafik, bagan.
- b) Media tiga dimensi yang dalam penyampaian pesan memiliki ciri bertekstur hingga tinggi, lebar dan bervolume. Biasanya bisa berwujud benda mati dan benda tiruan yang menyerupai aslinya. Yang termasuk media tiga dimensi bisa berupa media realia, model, dan boneka.

- c) Media proyeksi merupakan media yang disajikan rangsangan visual dengan menggunakan *overhead projector*. Yang digunakan dalam pembelajaran biasanya disertai rekaman audio.
- d) Media audio yang mengandung pesan suara untuk mendorong pikiran dan keinginan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Biasanya berbentuk siaran radio maupun streaming.
- e) Media video atau televisi merupakan media penyampaian pesan dengan menggunakan media audio-visual. Penyampaian pesan didalamnya bersifat fakta maupun fiktif dan informatif, edukatif dan instruksional.
- f) *E/V/M-learning* merupakan media pembelajaran untuk mengatasi masalah pendidikan di negara maju. Pemanfaatan media ini menggunakan teknologi elektronik atau internet sehingga bisa dilakukan dalam jarak jauh.

Pendapat lain mengenai jenis-jenis media pembelajaran juga disampaikan oleh Ibrahim *et al.*, (2022) yang menyatakan bahwa ada tiga jenis media pembelajaran yaitu a) media visual (gambar, foto, komik); b) media audio (music, suara dan lagu).; dan c) media audio visual (drama, film, televisi dan lain-lain). Dari semua media yang ada tersebut pastinya memiliki kekurangan dan kelebihan. Dalam memilih media pembelajaran harus lebih selektif lagi dan disesuaikan dengan suasana di sekitar.

Penjelasan terkait jenis media pembelajaran bisa disimpulkan bahwa ada berbagai macam sumber pembelajaran yang biasa digunakan dikelas. Beberapa yang paling umum yaitu berupa audio, visual dan audio visual. Jenis media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran dapat efektif, menarik, bervariasi dan mudah diakses siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Indomini Warisan Kita

a. Pengertian Media Indomini Warisan Kita

Media Indomini Warisan Kita merupakan media pembelajaran visual dua dimensi menggunakan alat indra penglihatan siswa. Media ini dibentuk dari alas triplek ukuran 100cm x 50cm dan di atasnya terdapat bentuk pulau yang di bentuk dari bubur kertas yang sudah dihancurkan. Indomini merupakan singkatan dari Indonesia dalam bentuk mini atau kecil. Warisan menurut Fatmawati (2020)

merupakan kata serapan Bahasa Arab yang memiliki arti benda yang kongkret maupun abstrak yang dimiliki oleh seseorang. Jadi pengertian dari Indomini Warisan Kita yaitu benda yang kongkrit atau abstrak yang dimiliki oleh Indonesia dalam bentuk kecil. Kata tersebut bisa juga memiliki makna suatu komitmen dalam menghadirkan bentuk kecil Indonesia yang kaya akan budaya dan warisan.

Indomini Warisan Kita nantinya akan dibuat dari bubur kertas lalu dibentuk seperti pulau di Indonesia. Pulau yang akan dibuat hanya ada 2 pulau yaitu Pulau Jawa dan Pulau Bali. Gambaran, pulau atau daerah yang ada pada media pembelajaran tersebut akan diberi warna seperti pada simbol yang ada di dalam peta. Dataran tinggi diberi warna kuning dan dataran rendah diberi warna hijau. Warna yang digunakan adalah warna untuk melukis.

Media pembelajaran tersebut tidak hanya diberikan warna saja, tetapi juga akan diberikan gambar dengan diberikan tulisan dibawahny dengan ukuran 5cm x 10cm. Gambar tersebut seperti rumah adat, lagu daerah, tarian daerah, makanan daerah, senjata tradisional, upacara adat dan bahasa daerah. Tidak hanya gambar dan tulisan, dibalik gambar dan tulisan akan ada *scan barcode* yang berisi tentang video penjelasan dari gambar dan tulisan tersebut dan beberapa fakta menarik yang ada di daerah tersebut dalam bentuk video.

Media pembelajaran Indomini Warisan Kita bisa memberikan pandangan yang kongkrit terhadap siswa di kelas karena mereka bisa melihat melalui gambar apa yang sedang mereka pelajari. Sehingga pemikiran mereka tidak abstrak. Media ini bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengenal Indonesia yang kaya akan budaya khususnya pada daerah mereka sendiri.

Penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran Indomini Warisan Kita yaitu media pembelajaran dua dimensi yang mengenalkan budaya dan warisan Indonesia kepada siswa dalam bentuk mini. Media tersebut memberikan pandangan yang kongkret tentang budaya dan warisan yang dimiliki oleh Indonesia. Selain itu juga untuk membangkitkan rasa cinta tanah air dan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di kelas.

b. Karakteristik Media Indomini Warisan Kita

Media pembelajaran Indomini Warisan Kita merupakan salah satu media yang digunakan untuk memberikan pemahaman tentang materi Indonesia Kaya

Budaya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Media ini memiliki tampilan yang menarik, aman bagi siswa dan bisa dipelajari oleh guru maupun siswa. Adanya media pembelajaran ini, minat dan motivasi siswa dalam belajar bisa meningkat.

Tampilan dalam media pembelajaran Indomini Warisan Kita nanti akan dijelaskan pada setiap kartu. Kartu pada setiap daerah dari atas akan ada nama daerah, foto dan keterangan pada setiap daerah atau kota. Jika dibalik, dihalaman selanjutnya akan terdapat teks yang terkait dengan gambar di depannya. Penempatan video diberikan pada setiap provinsi. Video tersebut diletakkan pada samping tulisan nama provinsi pada setiap provinsinya. Dalam video tersebut akan terdapat penjelasan singkat terkait dari provinsi tersebut.

Kelebihan dari media pembelajaran ini yaitu memberikan pemahaman kongkret kepada siswa karena ada gambar maupun video yang bisa diakses melalui *scan barcode* dengan isi tentang budaya dan warisan yang dimiliki oleh Indonesia. Selain itu dalam video ada penjelasan dan fakta menarik, bahan yang dibuat juga sederhana karena bisa menggunakan kertas bekas. Kekurangan dari media pembelajaran ini yaitu warisan atau kebudayaan yang ditampilkan hanya dua pulau di Indonesia (Jawa dan Bali). Kekurangan lain yaitu membutuhkan perangkat atau handphone jika ingin *scan barcode*, bentuk yang lumayan besar sehingga agak sulit jika di bawa kemana-mana dan hanya bisa digunakan untuk mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar saja.

3. Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan penggabungan dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS pada Kurikulum Merdeka di tahun 2022. Pada kurikulum sebelumnya, IPA dan IPS berdiri sendiri lalu digabung menjadi tematik dan sekarang digabung lagi menjadi IPAS. Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS diharapkan bisa menyelesaikan tantangan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah disesuaikan dan akan dihadapi di masa mendatang. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 (2022) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati

di alam semesta serta interaksinya, dan juga akan mempelajari tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan.

Keputusan tersebut sudah sangat jelas bahwa dalam mata pelajaran IPAS terdapat aspek IPA dan IPS, kedua hal tersebut harus dipahami. Dijelaskan oleh Prasasti & Listiani (2019) bahwa dalam pembelajaran IPA hakikatnya siswa akan mempelajari tiga sudut pandang yaitu dari tahap dimensi proses dilanjutkan dengan bagaimana bentuk produk, dan dilengkapi dengan pengembangan sikap ilmiah didalamnya. Proses, produk dan pengembangan sikap tersebut diartikan bahwa dalam pembelajaran IPA manusia akan dihadapkan dengan observasi, hasil pengamatan, eksperimen yang dilakukan oleh manusia sehingga akan menghasilkan sebuah kesimpulan yang hasilnya konsisten.

Pembelajaran IPA yang dipelajari adalah tentang alam, sedangkan dalam IPS manusia akan mempelajari tentang lingkungan. Pengetahuan sosial atau IPS menurut Dewi & Rohmanurmeta (2019) memiliki arti bahwa rangkaian peristiwa dan realitas dalam kehidupan manusia membangun diri dan sekitarnya berdasarkan pengalaman masa lalu, digunakan untuk membuat keputusan saat ini dan digunakan untuk memprediksi kejadian di masa depan. Melihat dari pengertian tersebut bahwa dalam pembelajaran IPS siswa akan belajar mengembangkan keterampilan berfikir kritis, pemecahan masalah dan komunikasi. Adanya pembelajaran IPS ini diharapkan siswa bisa memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan, menyelesaikan masalah, menjadi seseorang yang bertanggung jawab dan mengembangkan rasa empati dan menghargai perbedaan terhadap keragaman.

Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ini dibidang cukup baik karena mata pelajaran IPAS ini akan menjadi pembelajaran yang terintegrasi dan sifat dasarnya yaitu alam dan hubungan timbal balik antar manusia. Dari pengertian tersebut maka tujuan dari pembelajaran IPAS menurut Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 (2022) yaitu :

- a) Meningkatkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk belajar fenomena di sekitar;
- b) Membentuk siswa yang aktif dalam menggunakan sumber daya alam dengan baik;
- c) Meningkatkan keterampilan inkuiri dan penyelesaian masalah melalui pengalaman langsung;

- d) Menyediakan siswa untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa yang berkontribusi dalam penyelesaian masalah;
- e) Meningkatkan pemahaman siswa tentang diri mereka sendiri, lingkungan sosial dan perubahannya dari waktu ke waktu; dan
- f) Meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep di dalam IPAS yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator pengembangan media pembelajaran Indomini Warisan Kita yang diajarkan pada penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator Pengembangan Media Pembelajaran Indomini Warisan Kita

Indikator Pencapaian Peserta Didik	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. - Peserta didik menganalisis keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan LKPD kepada peserta didik yang berisi kegiatan yang akan dilakukan saat pembelajaran - Perwakilan kelompok diminta untuk maju secara bergantian untuk men-scan kode QR masing-masing daerah - Peserta didik diskusi dengan kelompoknya melalui materi yang ada di dalam kode QR dan menulis hasilnya di lembar kerja - Peserta didik maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka 	<p>Kegiatan menggunakan media Indomini Warisan Kita bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Adanya media tersebut memberikan motivasi belajar yang menarik untuk peserta didik agar tidak bosan serta membantu guru dalam memberikan pembelajaran di kelas.</p>

Kesimpulan dari penjelasan diatas yaitu bahwa pembelajaran IPAS adalah gabungan dari IPA dan IPS. IPAS merupakan mata pelajaran penting dalam Kurikulum Merdeka karena bisa memberikan pemahaman bagaimana interaksi manusia dengan alam dan lingkungan. Selain itu, pembelajaran IPAS juga untuk membentuk manusia memahami alam dan interaksinya, memahami kehidupan manusia sebagai makhluk sosial, mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreatif dan tanggung jawab serta menyiapkan manusia untuk menghadapi masa depan. Dan indikator yang dipakai dalam penelitian ini bahwa siswa mampu mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia dengan tepat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

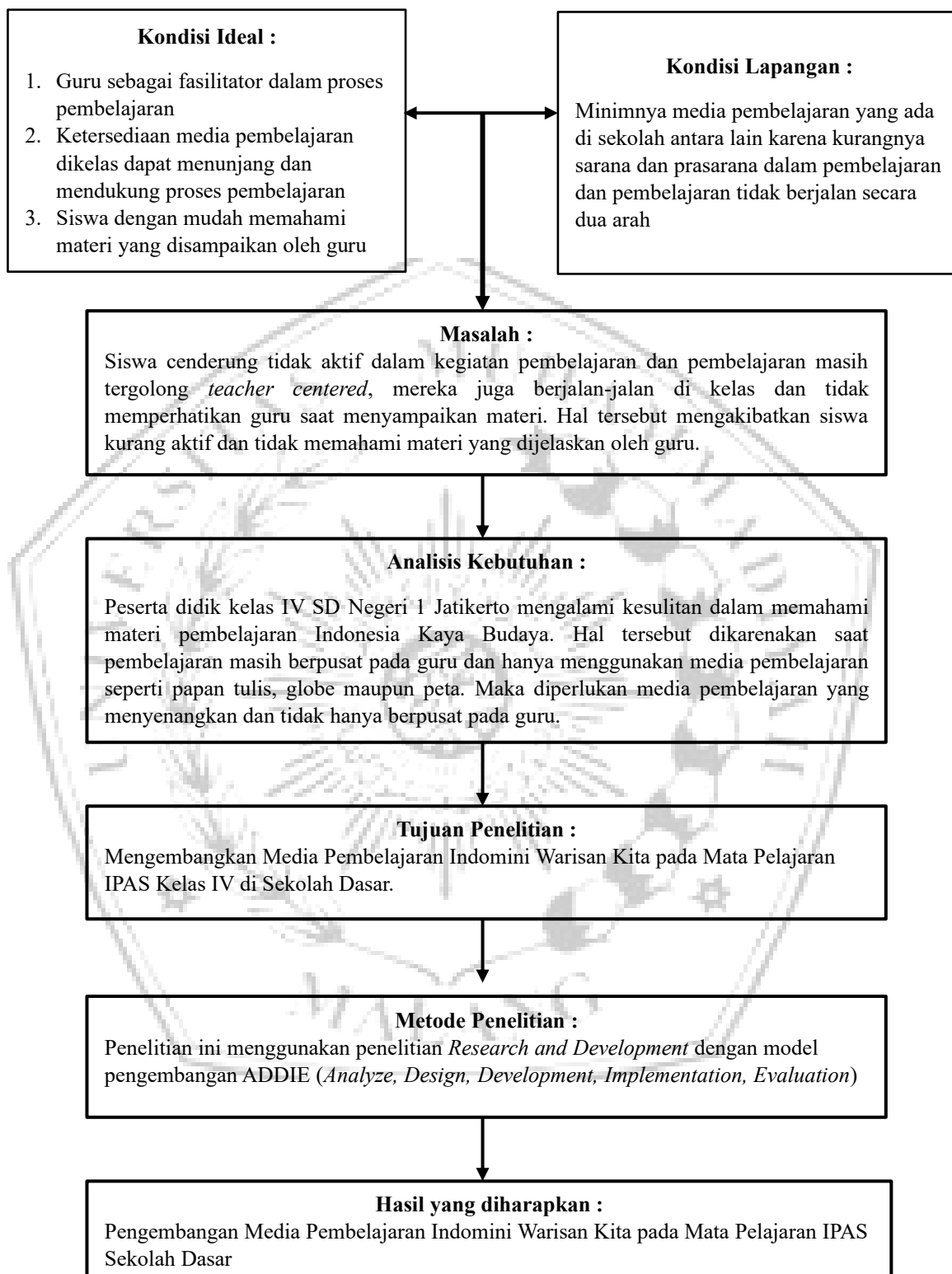
Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, sebagai berikut :

Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Bunga Mekar Yati, Prima Zola, Risma Apdeni, Fani Keprila Prima (2023)	Pengembangan Media Miniatur untuk Pembelajaran pada Elemen Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan di SMK Negeri 1 Sumatera Barat	Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah menggunakan materi pembelajaran elemen dasar konstruksi bangunan dan perumahan sedangkan peneliti menggunakan materi IPAS. Peneliti terdahulu menggunakan subjek siswa SMK sedangkan peneliti menggunakan siswa SD. Perbedaan lain yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan 4D sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.	Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media visual.
2	Yusmarwati (2018)	Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar mengindektifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Pembelajaran yang diberikan pada penelitian terdahulu yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS.	Persamaan dari penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti siswa Sekolah Dasar. Selain itu, persamaan lain bahwa sama-sama menggunakan media audio visual yang dalam penelitian ini audio visual didapatkan dari <i>scan barcode</i> dibalik gambar dan tulisan. Serta subjek penelitian sama-sama siswa sekolah dasar.
3	Nur Afifah, Otang Kurniawan, dan Eddy Noviana	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially sedangkan dalam penelitian ini menggunakan peta kongkret dalam bentuk mini. Serta	Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE serta subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. Media yang

			<p>pembelajaran yang dipilih yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS. Subjek penelitian pada penelitian terdahulu adalah kelas III sedangkan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV.</p>	<p>digunakan yaitu sama-sama media audio visual yang pada penelitian ini terdapat pada <i>scan barcode</i> di balik gambar dan teks.</p>
4	<p>Sherli Pentianasari, Deni Adi Putra, Badruli Martati (2023)</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar</p>	<p>Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada model pengembangan yang pada penelitian terdahulu menggunakan 4-D sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Perbedaan lain yaitu terdapat pada media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire sedangkan pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran Indomini Warisan Kita.</p>	<p>Persamaan pada penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu pada subjek penelitian yang mengambil siswa kelas IV Sekolah Dasar dan juga menggunakan mata pelajaran IPAS pada materi yang digunakan.</p>

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir