

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

*Association of Education and Communicatoin Technology* atau yang disebut AECT (Muhammad dkk., 2020) menjelaskan secara etimologi “media” sendiri diartikan bentuk dari “medium”, asalnya dari Bahasa Latin “medius” yang artinya “di tengah”. Didalam Bahasa Indonesia sendiri “medium” mempunyai arti yaitu “antara” ataupun “sedang” sehingga arti media ini bisa merujuk terhadap suatu hal yang memberikan atau menyampaikan informasi diantara penerima pesan dengan pemberi pesan. Media yaitu sebagai wujud dan saluran sehingga bisa dipakai pada tahapan pemaparan informasi.

Bersumber Ely dan Gerlach (dalam Rohani, 1997:2) menyebutkan bahwa media mempunyai 2 bagian, yakni pengertian luas dan sempit. Dalam arti sempit, ini mencakup media dalam bentuk foto, grafik, serta perangkat elektronik dan mekanis guna memproses, merekam, serta mengirimkan informasi. Di sisi lain, menurut arti luasnya, yakni kegiatan yang bisa menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.

Bersumber (Putu Dewi Primayanti dkk., 2021) media pembelajaran diartikan sebagai suatu bentuk perangkat yang dirancang guna menyampaikan informasi dan menciptakan interaksi. Yang dimaksud perangkat tersebut yaitu berupa gambar, audio, audio visual, multimedia, dan web. Kemudian perangkat tersebut dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang

digunakan untuk membantu guru menyampaikan materinya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perangkat wajib bisa digunakan untuk menyampaikan informasi saat pembelajaran agar peserta didik bisa membangun pengetahuan yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran ialah sarana yang bisa meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar serta menjelaskan maksud pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercaai secara baik dan sempurna, hal itu disampaikan oleh (Nugrahani dkk., 2016)

Menurut (Qondias dkk., 2016), media pembelajaran ialah satu diantara kunci suksesnya pada tahapan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Lantaran media yang digunakan guru mempunyai kemampuan menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas, maka berdampak langsung terhadap keberhasilan prestasi akademik peserta didik. Media salah satu alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yang nantinya akan membuat proses kegiatan pembelajaran akan lebih menarik. Pembelajaran tematik akan lebih bermakna jika disampaikan dengan diajarkan menggunakan media berbasis elektronik *flipbook*.

Dengan demikian media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan dan dapat memunculkan interaksi dengan saling tukar informasi diantara keduanya.

## **B. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut (Suripaha dkk., 2016) memberikan pendapat bahwa ada beberapa tujuan dari media pembelajaran diantaranya yaitu. Pertama, dapat meringankan kepada peserta didik agar bisa memahami prinsip, konsep, sikap, serta

keterampilan. Guru juga dapat menyatakan dan memberikan contoh konsep, prinsip, serta sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk kepada peserta didik melalui media pembelajaran.

Kedua,, memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan berbeda agar peserta didik lebih berminat dalam belajarnya. Melalui media pembelajaran guru tak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal lagi, akan tetapi bisa dilakukan melalui lewat gambar, video, teks, serta suara.

Ketiga, dapat menumbuhkan sikap keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk nyata ataupun contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang akan ditanamkan kepada peserta didik. Tidak hanya itu, siswa akan tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga secara tak langsung akan bersikap positif terhadap perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi.

Keempat, melalui media pembelajaran dapat menciptakan situasi pembelajaran yang tidak bisa dilupakan para peserta didik. Karena pengalaman yang didapatkan mampu mengaktifkan beberapa alat indra secara bersamaan ataupun berturunan, maka hasil pembelajaran yang dapat bertahan lebih lama dari sekedar menggunakan satu atau beberapa alat indra. Dan dalam multimedia interaktif, peserta didik berkesempatan mengoperasikan sendiri dan belajar sendiri dari media yang di operasikan. Hal tersebut akan meningkatkan daya tahan bagi peserta didik terhadap materi yang sudah mereka pelajari.

### C. Fungsi dan Manfaat Media

Menurut di dalam jurnal (Indra Puspita dkk., 2021), Adapun fungsi dan manfaat media itu sendiri, antara lain seperti:

1. Memperjelas penyampaian pesan supaya tidak hanya berbentuk kata-kata yang tertulis maupun lisan.
2. Mengatasi daya ruang, waktu, indra yang terbatas seperti:
  - a. Objek yang terlalu besar dan tidak dapat dibawa ke dalam ruang kelas bisa diganti gambar ataupun film
  - b. Peristiwa yang terjadi yang lampau dapat disampaikan melalui film documenter dan video.
  - c. Konsep yang menunjukkan seperti peristiwa alam yang terlalu luas contohnya gempa bumi dan lain-lain bisa disampaikan dalam bentuk film maupun gambar.
  - d. Menggunakan media yang tepat dapat membuat siswa yang awalnya pasif menjadi bervariasi dan menjadi aktif, karena itu dapat menumbuhkan gairah saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu menurut (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021) mengatakan media itu mempunyai fungsi sebagai sumber belajar, fungsi manipulatif, fungsi fiksatif, fungsi efektif, fungsi distributif, fungsi sosiokultural, fungsi psikologis, fungsi kognitif, fungsi motivatif, serta fungsi imajinatif. Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk pendukung pembelajaran di dalam kelas disaat pembelajaran sedang berlangsung dan memberikan pengalaman langsung dengan rangsangan agar tidak memunculkan persepsi yang berbeda. Media menyajikan sesuatu yang terbatas dengan ruang, waktu, dan indra yang disajikan di kelas dengan berbagai cara yakni

melalui gambar, video, film dan lainnya serta dapat memotivasi yang dapat menimbulkan imajinasi terhadap peserta didik.

Menurut (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021) menjelaskan media mempunyai manfaat untuk pembelajaran, yakni seperti manfaat media pembelajaran bagi guru:

1. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa disaat pembelajaran.
2. Bisa digunakan untuk pedoman, ter arah, serta urutan dalam pembelajaran.
3. Mampu menyajikan materi dengan kongkrit pada materi pembelajaran yang bersifar abstrak.
4. Waktu yang digunakan tidak menyita dengan banyak saat informasi disajikan secara sistematis dan mudah disampaikan oleh guru.
5. Membantu kecermatan dan ketelitian saat guru menyajikan materi pembelajaran
6. Mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa ada tekanan.

Adapun manfaat bagi siswa yakni seperti:

1. Mampu mempermudah siswa terangsang ingin tahu disaat belajar.
2. Siswa mampu termotivasi supaya belajar lebih baik di dalam kelas maupun sendiri.
3. Menumbuhkan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan saat pembelajaran
4. Mampu memudahkan siswa saat memahami materi pembelajaran.

#### **D. Jenis - Jenis Media**

Menurut (Devi & Maisaroh, 2017) perkembangan media pembelajaran sekarang ini berkembang sangat pesat melalui teknologi, dimana di dalam

perkembangan teknologi, media pembelajaran di klasifikasi menjadi 4 kelompok, yakni :

1. Media teknologi cetak

Teknologi cetak merupakan sarana untuk memasukkan informasi dokumen melalui visual seperti buku dan dokumen statis, melalui proses cetak mekanis maupun fotografis. Media berisikan teks, gambar, ataupun foto. Alat bantu cetak ini yang digunakan adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan.

2. Media audio, visual

Media ini merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi dan mampu menyajikan pesan berupa audio dan visual menggunakan mesin mekanik dan elektronik.

3. Teknologi berbasis komputer

Media berbasis komputer ini dapat menyampaikan materi melalui sumber berbasis mikroprosesor. Informasi dan dokumen dapat tersimpan dalam format digital.

4. Teknologi gabungan

Media ini mampu membuat atau mengirim materi melalui gabungan penggunaan bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

**E. Media Flipbook**

*Flipbook* merupakan media di era globalisasi yang berkembang sangat cepat dan dapat mempengaruhi media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Pembelajaran yang sebelumnya hanya disampaikan menggunakan buku tulis

sekarang bisa menggunakan dengan bantuan teknologi. Teknologi tersebut yaitu munculnya *e-book (electronic book)* (Luluk Herdiawan dkk., 2022)

Salah satu bentuk dari *e-book* itu sendiri yaitu versi *flipbook*, *flipbook* memiliki tampilan berupa 3D yakni semacam buku, selain isinya berupa gambar dan teks juga menampilkan video dan animasi yang dapat memvisualisasikan materi materi dan dibutuhkan format *flipbook* yang interaktif. *Flipbook* yang dikembangkan berupa media data digital yang berisi teks, gambar yang dapat bergerak ataupun video dan animasi serta suara (audio) yang nantinya akan memberikan kesan yang menarik untuk peserta didik. (Yulianto, 2022)

Hal serupa disampaikan oleh (Pendidikan & Konseling, 2022) media *flipbook* berupa buku yang hampir sama dengan album berbentuk virtual yang didalamnya ada materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat yang berisi kolom warna-warni. Media ini akan didesain yang menarik dan menggunakan kombinasi kolom warna-warni sehingga peserta didik lebih tertarik, dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### **F. Kelebihan Media *Flipbook***

Kelebihan dari media *flipbook* yaitu dapat dilihat dari segi isi konten materinya lebih variatif dan lebih menarik juga lebih praktis sehingga nantinya diharapkan saat memakai media *flipbook* dapat menambah sebuah keberhasilan buku ajar pada umumnya untuk memvisualisasikan materi dan informasi yang valid terhadap peserta didik. Media yang dikembangkan berupa buku dalam format interaktif yang berupa interaksi dari *flipbook* ke peserta didik melalui fitur-fiturnya dan dapat berpindah dari gambar ke halaman satu ke halaman berikutnya, sehingga dapat

membolak-balikkan halaman dengan cepat, dan gambar dapat terlihat hidup dan menjadi sebuah buku sederhana, hal tersebut juga disampaikan oleh penelitian (Ilmiah dkk., 2020), yakni tampilan media *flipbook* adalah gabungan dari gambar-gambar yang bisa dibolak-balik dengan cepat.

Hal serupa juga dikatakan oleh (Luh Nuryani dkk., 2021) media *flipbook* memiliki banyak kelebihan diantaranya bisa menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar, kata-kata, dan kalimat, dan dilengkapi dengan warna-warni sehingga membuat peserta didik lebih tertarik.

### **G. Critical Thinking**

Di dalam buku (Siti Nurhasanah, 2020) *Critical Thinking* atau berpikir kritis diartikan sebagai proses yang terjadi pada alam pikir pada seseorang dalam membuat konsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi suatu informasi yang telah di koleksi dan dapat dihasilkan dari observasi, pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran yang akan mempengaruhi tindakan yang dilakukan. Berpikir kritis mampu mendapatkan informasi yang diperlukan, dan dengan informasi ini dapat digunakan untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan dari gejala-gejala alam yang diamati.

Kemampuan berpikir kritis sangatlah penting didalam menghadapi perkembangan teknologi. Menurut (Qondias dkk., 2016) terdapat beberapa persoalan akibat dari kemajuan ilmu dan teknologi. Maka dari itu peserta didik perlu faham dengan persoalan yang dihadapi dan diharapkan mampu memecahkannya dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik



harus mencermati dan menganalisis masalah terlebih dahulu sebelum memutuskan sebuah solusi.

Untuk itu, kemampuan berpikir kritis sangatlah penting diajarkan dan dikembangkan didalam kegiatan pembelajaran. (Hendracipta dkk., 2017)menjelaskan bahwa “dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar merupakan sarana yang tepat dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik”. Peserta didik nantinya akan sadar bahwa di dalam hidup bersama akan menghadapi berbagai masalah. Kegiatan belajar mengajar bisa membantu peserta didik untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk mengenal dan dapat memecahkan masalah, menganalisis, menyampaikan pendapat dan membuat suatu keputusan yang rasional sehingga bisa membantu memecahkan masalah.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan, tujuan kegiatan belajar tidak hanya sekedar membekali peserta didik dengan informasi yang bersifat hafalan saja, melainkan juga harus dapat mengembangkan keterampilan berpikir, agar peserta didik dapat mengkaji berbagai kenyataan serta permasalahannya.

## Materi Kelas IV Tema 5 Pahlawanku, Subtema 1 Perjuangan Para

### Pahlawan

Pada pembelajaran tematik pada kelas 4, Tema 5 Pahlawanku, Subtema 1, Pembelajaran 1

**Tabel 2.1 Kompetensi Inti Pembelajaran Tematik Kelas IV**

Kompetensi Inti	
<b>K1</b>	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
<b>K2</b>	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
<b>K3</b>	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menerima berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain
<b>K4</b>	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

(Sumber Buku Guru Kelas 4 Tema 5 Tahun 2017)

**Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 1**

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
IPA	3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan	3.7.1 Menganalisis sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan (C4)
	4.7 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya	4.7.1 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya (C5)
IPS	3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini	3.4.1 Menganalisis kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat (C4)
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/ atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan	4.4.1 Menyimpulkan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/ atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat (C5)

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
	masyarakat masa kini.	
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi	3.7.1 Membuktikan pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi (C4)
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Membuat teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri (C5)

(Sumber Buku Guru Kelas 4 Tema 5 Tahun 2017)

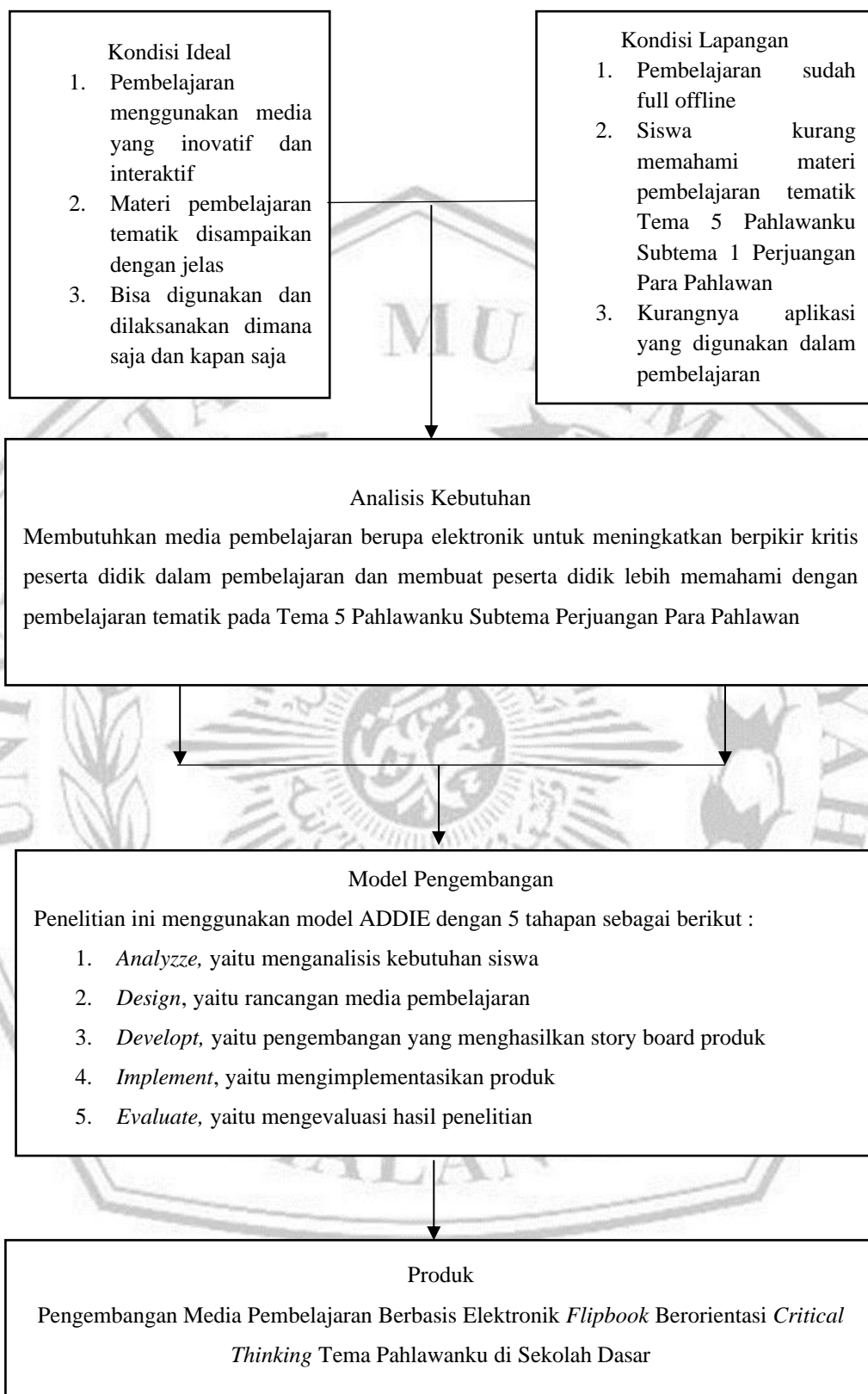
## H. Kajian Penelitian Yang Relevan

**Tabel 2.3 Kajian Penelitian Yang Relevan**

No.	Nama / Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad, (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook Digital</i> di Sekolah Dasar”	Sama - sama mengembangkan media <i>flipbook</i>	Pada penelitian terdahulu hanya terfokus pada materi IPS, sedangkan peneliti berfokus pada materi tematik berorientasi <i>Critical Thinking</i>
2.	Dwi Wahyu Agustina dan Herlina Fitrihidajati, (2020) dengan Judul “Pengembangan <i>Flipbook</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Submateri Pencemaran Lingkungan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA”	Menggunakan media <i>Flipbook</i>	Penelitian dilaksanakan pada jenjang kelas X SMA
3.	Zeni Rahma Dayanti dkk., (2021) dengan Judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar”	Menggunakan media berbasis <i>Flipbook</i>	a. Hasil jadi berbentuk bahan ajar b. Menggunakan materi pembelajaran Seni Rupa Daerah saja

(Sumber Oleh : Peneliti)

## I. Kerangka Berpikir



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**