

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sebuah keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya sebuah interaksi antara guru dan peserta didik yang aktif. Media pembelajaran pada dasarnya dapat dikatakan sebagai sebuah benda yang dapat menyalurkan intisari dari suatu materi dan dapat juga merangsang pikiran, mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif yang kemudian terciptalah sebuah proses pertukaran informasi baru melalui kegiatan memindah barang atau lainnya. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar (Pakpahan, dkk. 2020:8). Dari penjabaran ahli dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara materi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan memaparkan materi terkait.

Media pembelajaran juga bisa dikatakan suatu alat untuk perantara penyampaian sebuah materi yang dibuat sedemikian rupa untuk merangsang daya pikir peserta didik agar lebih fokus

menerima materi yang diberikan oleh pengajar dan juga tujuan yang telah dibuat pada modul ajar dapat tercapai dengan maksimal. Pembuatan suatu media pembelajaran tidak bisa sembarang memilih bentuk melainkan pembuatan media pembelajaran juga harus disamakan dengan materi yang akan diambil dan memiliki berbagai macam permainan atau teka-teki di dalamnya supaya peserta didik tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain bentuknya media pembelajaran juga memiliki jenis dan pada setiap jenisnya memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Media pada awalnya dianggap menjadi sebuah alat bantu pada saat pengajar memaparkan sebuah materi ajar supaya tujuan pembelajarannya tercapai yang biasanya berupa alat bantu visual contohnya seperti gambar, model objek maupun benda-benda yang sebisa mungkin memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yang kemudian memberikan pengalaman belajar konkret. Menurut Sadiman dkk, 2014 mengungkapkan bahwa pada tahun 1960-1965 saat teori tingkah-laku (*Behaviorism Theory*) yang diajarkan oleh B.F. Skinner mulai diperhatikan. Teori tersebut mengungkapkan bahwa mendidik merupakan mengubah tingkah laku sehingga teori ini mendorong untuk terciptanya media pembelajaran yang dapat mengubah tingkah laku sebagai proses hasil belajar.

Dari penjelasan dari beberapa ahli terkait media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa dari penggunaan media pembelajaran untuk sebuah proses pembelajaran cukup mendapatkan respon yang baik dari segi kreativitas guru untuk membuat media ajar yang disesuaikan dengan materi yang dipilih dan untuk peserta didik penggunaan media pembelajaran ini cukup untuk memotivasi, mengasah kreativitas, dan melatih focus terhadap materi yang diajarkan

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Di dalam sebuah proses pembelajaran, penggunaan media itu memiliki sebuah fungsi sebagai sarana prasarana yang membawa sebuah informasi dari guru atau bisa dikatakan sumber materi yang kemudian menuju peserta didik sebagai penerima materi. Media pembelajaran pada intinya dibuat untuk alat bantu mengajar yang membuat suasana pada saat proses pembelajaran semakin seru. Menurut Arsyad (2017:19) memaparkan 3 fungsi media yaitu

1. Fungsi Afektif yaitu media yang dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar dengan menggunakan teks yang bergambar.
2. Fungsi Kognitif yaitu media yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingat suatu informasi yang terkandung didalamnya.

3. Fungsi Kompensatoris yaitu media yang dapat mempermudah peserta didik yang lemah pada saat memahami bacaan untuk mengerti sebuah informasi pada materi tersebut.

Dari penjabaran fungsi menurut ahli kesimpulan yang dapat diambil yaitu media memiliki banyak kegunaan yang mana terdapat 3 fungsi yang sering muncul yaitu fungsi afektif, kognitif, dan kompensatoris.

Selain memiliki fungsi yang cukup menarik media juga memiliki beberapa manfaat didalamnya. Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017:25) mengungkapkan bahwa media memiliki beberapa manfaat dalam bidang pendidikan diantaranya yaitu

1. Materi yang disampaikan pengajar akan lebih baku, menarik, dan interaktif.
2. Mampu mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan dari materi terkait.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar jika media memuat informasi yang komunikatif, spesifik, dan jelas.
4. Pembelajaran dapat dilakukan dalam waktu dan tempat yang diinginkan.
5. Meninggalkan sikap positif kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

6. Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat terbantu bahkan berkurang.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari manfaat media pembelajaran menurut ahli penggunaan media pembelajaran ternyata cukup efisiensi dalam membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mempersingkat waktu pemaparan materi, dan mengurangi guru untuk menjelaskan materi secara berulang.

c. Ciri - Ciri Media

Dalam sebuah media terdapat pula beberapa ciri-ciri adapun menurut Gearlach & Elly dalam Arsyad (2017:15) mengungkapkan beberapa ciri-ciri yakni :

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Media pembelajaran yang memuat ciri fiksatif ini dapat merekam serta menyimpan sebuah peristiwa maupun sebuah objek.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media dengan ciri manipulatif ini memiliki arti yaitu sebuah media yang dapat mengubah suatu peristiwa yang cukup memakan waktu yang lama yang kemudian melalui proses editing akan menjadi lebih singkat.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dalam sebuah media pembelajaran dapat disebarluaskan melalui sebuah salinan audio pada suatu

peristiwa. Media ini nanti akan disajikan dalam sebuah ruangan dengan memberikan stimulus pengalaman yang hampir sama dengan keadaan sebenarnya.

Secara garis besar ciri-ciri media pembelajaran yaitu kerangka awal yang nantinya dipilih untuk menentukan jenis media apa yang akan dipilih.

d. Jenis - Jenis Media

Tidak dipungkiri seiring perkembangannya waktu terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun jenis-jenis media pada dasarnya memiliki empat jenis. Menurut Anon (2018:10) menjabarkan empat jenis tersebut yaitu

1. Media Visual yaitu sebuah media yang dapat dilihat oleh peserta didik secara langsung. Media ini pada dasarnya dibuat untuk peserta didik yang cara penggunaannya hanya menggunakan indra penglihatan saja. Adapun contoh dari media visual ini yaitu media foto, komic, poster, majalah, dan lain sebagainya.
2. Media Audio yaitu sebuah media yang mampu didengar oleh peserta didik. Media audio ini cukup mengandalkan indra telinga sebagai perantara peserta didik. Adapun contoh dari media audio ini yaitu musik, alat musik, siaran radio, dan lain sebagainya.
3. Media Audio Visual yaitu sebuah media yang mampu didengar dan dilihat oleh peserta didik secara bersamaan. Media audio

visual ini merupakan sebuah media yang menggunakan indra pendengar dan penglihatan secara bersamaan. Adapun contoh dari media audio visual ini yaitu drama / pementasan teater, film, televisi, dan lain sebagainya.

4. Multimedia yaitu jenis media yang terangkum menjadi satu kesatuan yang mana di dalam penggunaannya menggunakan internet sebagai sarana pendukungnya. Jenis media yang satu ini cukup fleksibel dalam penggunaannya karena adanya bantuan internet tadi yang kemudian dapat diakses oleh peserta didik atau pengajar dimanapun dan kapanpun.

Dari banyak nya jenis-jenis yang ada dalam media pembelajaran maka dari itu guru wajib memilih media apa yang cocok untuk diterapkan di kelasnya dan pemilihan materi juga harus diperlukan pada saat memilih jenis media pembelajaran.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembuatan sebuah media pada dasarnya akan dibuat berdasarkan materi yang akan diajarkan oleh pengajar pada peserta didik. Selain itu media dibuat untuk menunjang keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Sebuah kelancaran dalam proses pembelajaran juga cukup penting. Demi menunjang media yang bisa menunjang keberhasilan tujuan dan kelancaran dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa prinsip dalam memilih media

pembelajaran yang perlu diperhatikan. Menurut Asreiani (2018:6-9) terdapat prinsip-prinsip memilih media yaitu

1. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Prinsip ini membuat media yang dibuat dapat meningkatkan sebuah ketertarikan kepada peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat mencapai target yang diinginkan

2. Prinsip taraf berfikir peserta didik

Pembuatan sebuah media juga harus disamakan dengan taraf berfikir para peserta didik yang mana jika tingkat kerumitan sebuah media tidak disamakan dengan taraf berfikir peserta didik maka akan membuat peserta didik akan menjadi bingung dengan materi yang dijelaskan oleh pengajar.

3. Prinsip interaktivitas media pembelajaran

Sebuah media pembelajaran yang semakin interaktif dapat membuat peserta didik semakin aktif dan dapat fokus dalam sebuah pembelajaran.

4. Ketersediaan media pembelajaran

Ketersediaan media pembelajaran disini memiliki penjelasan dimana jika terdapat kegiatan pembelajaran secara berkelompok maka pengajar harus melihat ketersediaan media apakah mencukupi untuk minimal 4-6 kelompok.

5. Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran

Guru atau pengajar sebagai poros berjalannya sebuah pembelajaran haruslah mengerti dan paham terhadap materi yang diajarkan. Selain itu media yang telah dibuat untuk alat bantu pengajaran juga harus menguasai secara penuh bagaimana penggunaan media supaya tidak merasa canggung di depan para peserta didik.

6. Alokasi waktu

Setiap harinya guru atau pengajar dibatasi oleh waktu pembelajarannya sehingga menuntut guru harus bisa memampatkan materi dengan lugas dan jelas.

7. Fleksibilitas media pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih dan kemudian dibuat untuk membantu proses pembelajaran harus memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran yang baik dapat dikatakan sebagai media yang dapat digunakan dalam waktu dan berbagai situasi. Mengapa demikian, dikarenakan waktu yang tidak bisa ditebak terkadang mengharuskan berpindah tempat yang mana bisa jadi media tersebut kemudian tidak bisa digunakan pada tempat tersebut.

8. Keamanan penggunaan media pembelajaran

Guru sebagai pengajar harus berhati-hati dalam menentukan pilihan media yang akan digunakan. Media pembelajaran yang dipilih harus memiliki spesifikasi yang aman bagi peserta didik sehingga tidak menimbulkan suatu kejadian yang tidak diinginkan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Namun pada intinya kriteria utama pemilihan suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang telah dibuat pada modul ajar yang ingin dicapai. Sebuah keberhasilan pembuatan media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menjelaskan suatu materi tidak lepas juga adanya interaksi antara guru yang dapat menjelaskan dan menggunakan media pembelajaran dengan baik dan juga peserta didik yang mampu mengimbangi guru dengan cara fokus dan mengerti bagaimana alur penggunaan media ajar tersebut sehingga menciptakan perpaduan antara guru dan peserta didik yang terlihat senang dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

f. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah suatu proses yang dapat dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang dapat berupa proses, produk, dan rancangan (Setyosari, 2016:271). Dalam

sebuah pengembangan media terdapat tujuan yang ingin dicapai yaitu bisa menghasilkan suatu produk baru yang mana bisa mempermudah saat proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan sebuah media juga tidak terlepas dari adanya aspek-aspek penilaian media. Adapun aspek - aspek penilaian media menurut Arsyad dalam Fuada (2015) sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Aspek penilaian media

Aspek	Keterangan
Relevan dengan tujuan belajar	Aspek ini terdiri dari kesamaan sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk menyamakan media dengan tujuan yang telah dibuat, kesesuaian media gambar dan video dengan materi, kesamaan judul dengan isi materi ajar, kesamaan dengan karakteristik dan pemahaman peserta didik terhadap materi.
Kesederhanaan	Aspek kesederhanaan ini memiliki kaitan dengan media pembelajaran yang ringkas, rapi, teratur, tidak terdapat media atau objek latar belakang yang mengganggu, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
Tidak ketinggalan zaman	Aspek ini berkaitan dengan pembuatan media yang tidak menggunakan gambar, video, maupun suara yang bernuansa kuno tetapi kembali lagi jika memang media tersebut mengandung unsur zaman dulu masih tetap diperbolehkan.
Skala	Media dalam aspek ini harus menggunakan skala atau ukuran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
Kualitas teknik	Aspek ini berisikan dengan warna media yang harus menarik perhatian peserta didik dan dapat juga menggunakan warna yang alamiah sesuai materi yang diambil.
Ukuran	Ukuran dapat disesuaikan dengan penggunaannya pada kelompok besar atau kecil.

Aspek -aspek diatas merupakan penilaian yang dijelaskan oleh ahli yang mana jika ditarik kesimpulan aspek-aspek tersebut yaitu gabungan yang digunakan untuk menilai suatu media apakah pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti bagus atau tidak.

2. Media *Lapbook*

a. Pengertian Media *Lapbook*

Media *Lapbook* menurut Antosa dan Kiram (2019:283) berpendapat bahwa media *Lapbook* merupakan salah satu bahan pembelajaran visual yang terdiri dari gambar, teks, dan lembar kegiatan yang memiliki desain yang menarik, imajinatif, dan dapat dilipat, terbuka, dan tertutup. Penggunaan media *Lapbook* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pengembangan materi oleh guru, Antosa dan Kiram (2019:288) Penggunaan sebuah media pembelajaran sangatlah penting dalam membantu guru memberikan materi. Sehingga dari penjabaran para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa media *Lapbook* adalah sebuah proyek buku yang berisikan gambar, cerita yang berisikan suatu materi tertentu. *Lapbook* memiliki berbagai macamnya sehingga dengan kata lain media yang dikenal sebagai media pembelajaran berupa buku atau potongan kertas yang dibuat ulang dengan desain yang lebih menarik supaya peserta didik tidak merasa bosan dan mudah dipahami. namun bisa dibuka pada kedua sisinya. Media *lapbook* ini nantinya berisikan berbagai macam bentuk yaitu materi ajar (pengertian, ciri,ciri, unsur) dan beberapa kuis yang berisi pertanyaan terkait materi kalimat efektif.

b. Manfaat Media *Lapbook*

Terdapat beberapa manfaat dari media *lapbook* ini salah satunya yaitu peserta didik mendapatkan suasana media pembelajaran baru yang mana di dalam *lapbook* terdapat berbagai macam bentuk penjelasan materi dengan konsep yang berbeda-beda. Terdapat pula kegiatan interaktif yang membuat peserta didik bakal merasa bahwa pembelajaran merasa nyaman dan menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Lapbook*

Media *lapbook* merupakan sebuah media yang cukup menarik untuk digunakan karena tampilannya yang memiliki banyak jenis seperti pop up materi, tempel kata kalimat efektif, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dan kekurangannya yaitu

1. Kelebihan media *lapbook*

- a. Menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk berpikir lebih kritis.
- b. Pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan karena peserta didik merasa bahwa media yang digunakan sangat membantu menjelaskan materi ajar.
- c. Peserta didik mampu memahami tentang apa itu kalimat efektif dengan baik dan benar.
- d. Mampu memberikan pengalaman baru mengenai media ajar ini.

2. Kekurangan media *lapbook*

- a. Biaya pembuatannya cukup mahal dan membutuhkan banyak waktu.
- b. Membutuhkan ide kreatif pada saat pembuatannya.
- c. Media *lapbook* ini hanya bisa digunakan pada 1 materi saja.
- d. Membutuhkan tempat yang lebar.

d. **Prosedur Penelitian dan pengembangan**

Penelitian menggunakan model pengembangan cukup banyak menyita waktu bagaimana cara memilih dan kemudian mengembangkan sebuah media yang telah ada. Menurut Sugiyono (2016:407) metode pengembangan merupakan sebuah metode yang cukup bisa digunakan untuk menguji keefektifan sebuah produk yang telah dibuat. Penelitian pengembangan media ini nantinya akan menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE sendiri merupakan sebuah singkatan dari *Analys* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Tahapan dari pengembangan ADDIE ini memiliki keterkaitan dan cukup terstruktur. Adapun lima tahap pengembangan ADDIE menurut Branch dalam (Sari dkk,2017) yaitu :

1. *Analysis*, di dalam tahapan ini bisa melakukan sebuah kegiatan menganalisis dan menerapkan sebuah kebutuhan apa yang tepat.

Pada tahapan ini juga memiliki beberapa tahapan didalamnya yang mana terdapat validasi sebuah permasalahan, menentukan sebuah tujuan pembelajaran, analisis peserta didik, mengidentifikasi sebuah kebutuhan di dalam suatu pengembangan, dan mampu menentukan sebuah sistem yang cukup potensial.

2. Design, pada tahapan ini merupakan sebuah rancangan yang mana tampilannya untuk mengolah suatu informasi sehingga mampu untuk dimengerti dengan mudah suatu penggambaran perencanaan dan pembuatan sebuah sketsa untuk dijadikan sebuah barang yang utuh sehingga memiliki fungsi.
3. Development, pada tahap ini terdapat suatu pembuatan sebuah media pembelajaran yang mana harus melewati validasi media oleh para ahli dan revisi media.
4. Implementation, pada tahap ini merupakan tahap uji coba media pembelajaran yang telah dibuat yang mana dilakukan pada ruang kelas yang dituju.
5. Evaluate, pada tahap ini merupakan sebuah tahap perbaikan media berdasarkan uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk media pembelajaran yang telah dibuat apakah sudah memenuhi syarat sebagai media pembantu pembelajaran yang sudah dikembangkan.

3. Kalimat Efektif

Kalimat merupakan sebuah sebutan yang dapat digunakan untuk menyebutkan gabungan dari beberapa kata yang mana nantinya akan memiliki sebuah bentuk dan makna yang lengkap. Kalimat adalah bagian ujaran yang mempunyai struktur minimal subjek (S) dan predikat (P) dan intonasi yang menunjukkan bagian ujaran itu sudah lengkap dengan makna Suyanto, 2017:85. Menurut (Mulasih, dkk. 2020) mengungkapkan bahwa kalimat merupakan kumpulan dari gagasan yang berciri utama berupa intonasi final dan mengungkapkan pikiran secara utuh. dari penjabaran beberapa ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasannya kalimat yaitu gabungan dari beberapa suku kata yang terdiri dari subjek (S) dan predikat (P) yang mana memiliki berbagai intonasi sehingga pada akhirnya memiliki makna tersendiri pada setiap penulisannya.

Menurut Prima (2017:91) mengungkapkan bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang memiliki kemampuan untuk menimbulkan kembali gagasan-gagasan pada pikiran pendengar atau pembaca sama dengan pikiran penulis atau pembaca. Dari beberapa penjelasan yang telah dijelaskan oleh para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kalimat efektif yaitu kalimat yang mampu mewakili sebuah pikiran sari sang penulis dengan tepat yang mana pembaca dapat memahami pemikiran sang penulis dengan mudah, jelas, lugas, dan lengkap. Selain itu kalimat efektif juga memiliki beberapa ciri-ciri yaitu minimal memiliki

sebuah unsur subjek dan predikat didalamnya, menggunakan ejaan yang sudah disempurnakan sesuai KBBI, dan memilih kata yang tepat, logis dan hemat.

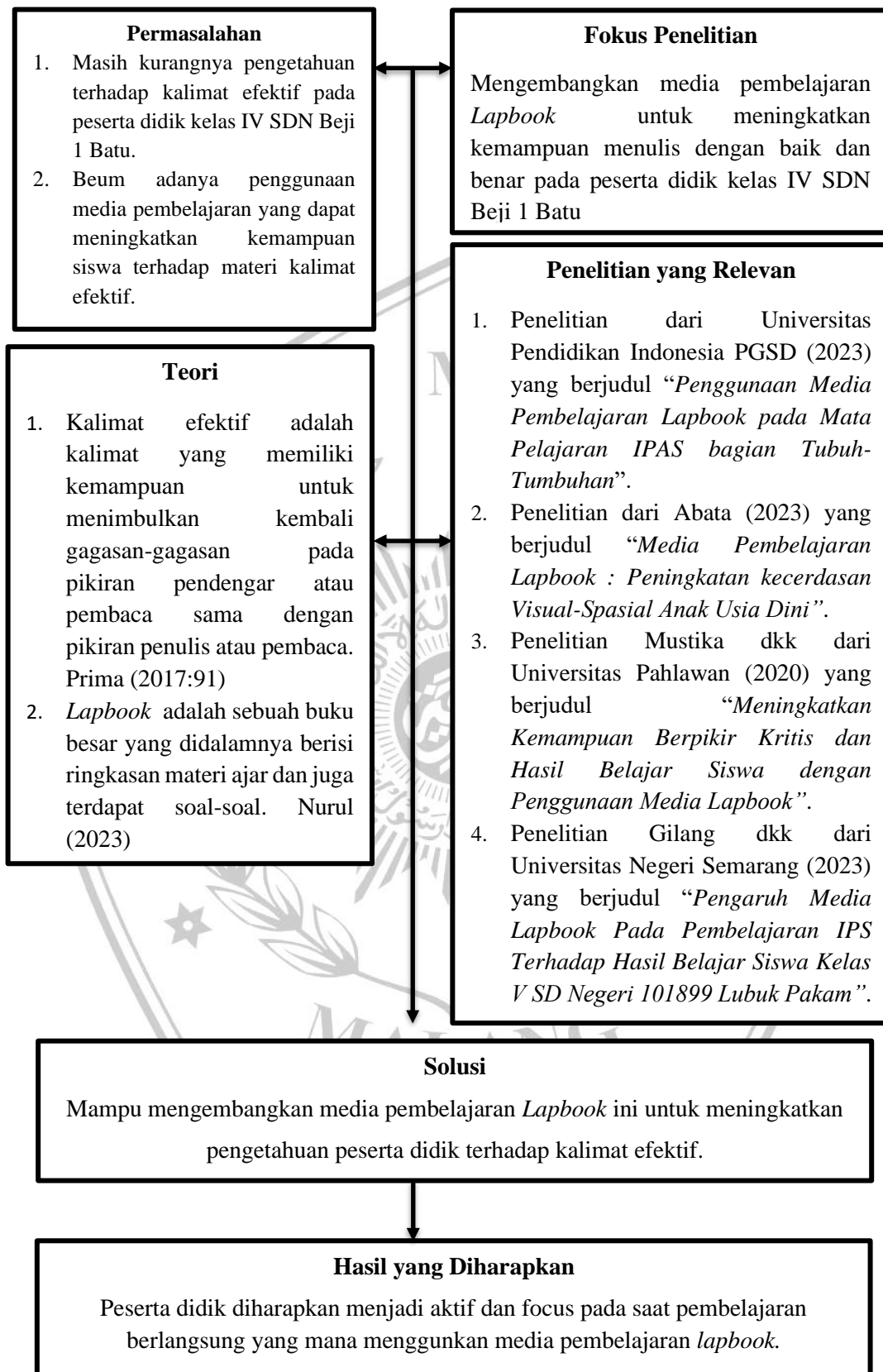
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil dari penelitian relevan yang menunjang dari penelitian ini yaitu :

Tabel 2. 2 Jurnal penelitian relevan

No	Jurnal Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian dari Universitas Pendidikan Indonesia PGSD (2023) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Lapbook pada Mata Pelajaran IPAS bagian Tubuh-Tumbuhan”	Persamaan dari penelitian ini adalah upaya dalam penggunaan media <i>Lapbook</i> untuk membantu proses pembelajaran yang mana media <i>Lapbook</i> ini dapat digunakan untuk media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik	Perbedaannya terdapat pada penggunaan mata pelajaran yang dipilih.
2.	Penelitian dari Abata (2023) yang berjudul “Media Pembelajaran Lapbook : Peningkatan kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini”	Persamaan dari penelitian ini adalah upaya dalam penggunaan media <i>Lapbook</i>	perbedaannya terdapat pada penggunaannya yang mana ini digunakan pada anak usia dini yang mana bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial.
3.	Penelitian Mustika dkk dari Universitas Pahlawan (2020) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Media Lapbook”.	Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>Lapbook</i> yang mana digunakan untuk membantu pengajar untuk menjabarkan suatu materi tertentu supaya mencapai target yang ingin dicapai	perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan materi yang diambil untuk mengembangkan media ajar ini.
4.	Penelitian Gilang dkk dari Universitas Negeri Semarang (2023) yang berjudul “Pengaruh Media Lapbook Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam”.	Persamaan dari penelitian ini yaitu sama menggunakan media <i>Lapbook</i> untuk membantu guru dalam proses pembelajaran	perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan materi yang digunakan untuk pengembangan media <i>lapbook</i> itu sendiri.

C. Kerangka Berfikir



Tabel 2. 3 Kerangka konsep penelitian