

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Indit, 2012). Banyak ahli yang memberikan pendapat tentang pengertian media pembelajaran.

Menurut Wibawanto (2017) mengemukakan bahwa, Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan pada proses Pendidikan, Pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat Pendidikan yang juga harus diperhitungkan (ARTAMEVIAH, 2022).

Menurut Hamka (2018) bahwa Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih praktis dan menarik. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta

menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (ARTAMEVIAH, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar adalah manusia, alat dan bahan yang digunakan dan diprogramkan untuk mengungkapkan, mengolah dan menyampaikan informasi secara visual atau verbal untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada dasarnya semua pendapat menempatkan media sebagai alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Jika media merupakan sumber belajar, maka media dapat diartikan secara luas sebagai manusia, benda atau peristiwa yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran atau media pendidikan tumbuh dan berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Rohani, 2019) Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang praktis dan menarik untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.
- 2) Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit.

- 3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran.
- 4) Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain.

Adapun menurut (Miftah, 2013) Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat pengajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang direncanakan dan diciptakan oleh guru.

3. Prosedur Pemilihan Media

Berdasarkan pendapat (Wahyuni, 2018) sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk di nalar. Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila pendidik memilih medianya salah, sangatlah berakibat fatal bagi peserta didiknya, bukannya peserta didik faham dengan materi tersebut malah

peserta didik semakin bingung. Agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa prosedur dalam pemilihan media yaitu:

1) Sesuaikan Jenis Media dengan Materi Kurikulum Seperti halnya yang sudah dijelaskan pada kriteria memilih media pendidik itu harus menyesuaikan jenis media dengan materi pembelajarannya. Apabila mediana tidak sesuai dengan materi maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Akan tetapi ketika mediana sesuai maka kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan bisa mencapai tujuan awalnya.

2) Keterjangkauan dalam pembiayaan

Ketika pendidik tidak memiliki biaya yang cukup, maka pendidik ketika memilih media harus berkonsultasi dengan pendidik lainnya yang sudah berpengalaman dengan masalah pilih memilih media yang cocok dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Ketersediaan media pembelajaran di pasaran

Ketika pendidik ingin membeli media pembelajaran yang dijual di pasaran, penuhi ketersediaan perangkat keras terlebih dahulu untuk memfasilitasi kelas guna membantu kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran yang dijual di pasaran itu biasanya sulit untuk difahami oleh peserta didik, jadi harus ada pendamping media lain untuk memahami media yang dijual di pasaran tersebut.

4) Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran

Setelah semuanya sudah teratasi, tips terakhir yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu memilih media yang mudah untuk

difahami oleh peserta didik dan mudah digunakannya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, meskipun caranya berbeda-beda. Namun demikian, ada hal yang seragam bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan memberikan pengaruh kepada afektivitas program pembelajaran.

Sejalan dengan ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media pembelajaran sebagai bagian gelombang bunyi dan sifat-sifatnya dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi oleh beberapa hal berikut. Pertama, tujuan atau kompetensi apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian tujuan ini bisa dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut.

Kedua, materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauh mana kedalaman yang harus dicapai. Dengan demikian, kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut.

Ketiga, familiaritas media dan karakteristik siswa / guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri-ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.

Keempat, adanya sejumlah media yang bisa diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari jumlah media yang ada ataupun yang akan didesain atau dikembangkan (Maimunah, 2016).

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2002) dalam jurnal (Rohani, 2019), setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu memberi kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis, serta pengelompokan dari media yang akan digunakan tersebut, guru harus menyakinkan dirinya bahwa media yang akan digunakan tersebut akan memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya.

Berdasarkan pendapat (Maimunah, 2016) media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan kepada siswa. Selain itu, media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan

tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Menurut Hubbard (1983) dalam jurnal Maimunah (2016), ada sembilan kriteria untuk menilai kepraktisan sebuah media, yaitu biaya, ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan. pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan. (Ii & Pustaka, 2002)

Berikut adalah beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran,

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi materi pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan mendapatkan media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat pembelajaran.
- 4) Keterampilan guru menggunakannya; artinya secanggih apa pun sebuah media apabila tidak tahu cara menggunakannya, maka media tersebut tidak memiliki arti apa-apa.
- 5) Tersedia alokasi waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir dan perkembangan siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dan mudah dimengerti oleh para siswa.

5. Macam-macam Media

Menurut (Wardhana, 2010)

1. Media Grafis

Media grafis adalah media yang mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara kata-kata dan gambaran seperti berikut.

- a. **Bagan**, yaitu meliputi berbagai jenis presentasi seperti peta, grafik, lukisan, diagram, poster, bahkan kartun. Bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Bagan berfungsi sebagai perbandingan jumlah, hubungan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.
- b. **Diagram**, yaitu suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis. Bahkan diagram lebih unggul daripada bagan, hanya saja diagram lebih sulit dibaca daripada bagan.
- c. **Grafik**, yaitu penyajian data berangka. Suatu tabel gambar dapat mempunyai nilai informasi yang sangat berfaedah. Namun, grafik dari data yang sama menggambarkan inti sari informasi sekilas akan lebih efektif. Lebih jauh lagi grafik menggambarkan hubungan penting dari suatu data.
- d. **Poster**, yaitu kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang

yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya.

- e. **Kartun**, yaitu penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk memengaruhi opini masyarakat. Kartun mempunyai manfaat dalam pengajaran untuk menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.
- f. **Komik**, yaitu media yang menggambarkan lelucon, kegembiraan serta hiburan. Baik pendidikan maupun bukan pendidikan serta orang tua cenderung setuju dengan adanya komik sebagai media komunikasi.

2. Gambar Fotografi

Gambar fotografi salah satu media pengajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pengajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaan, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu di proyeksikan untuk mengamatinya. Gambar fotografi terdiri dari dua kelompok, **Pertama**, *flat opaque picture* gambar datar tidak tembus pandang. **Kedua**, *transparent picture* atau tembus pandang seperti, film, slides, dan flim strips. Karena gambar itu bersifat dua mensi maka perlu diketahui beberapa karakteristik guna memperoleh keuntungan dalam mengevektifan proses belajar mengajar seperti berikut.

- a. Bersifat dua dimensi sehingga perlu penambahan dampak tiga dimensional kepada bentuk dan kesan mendalam yang jelas.

- b. Bersifat diam sehingga amat sesuai untuk mengungkapkan fakta dan peristiwa yang actual.
- c. Bersifat rekaman fakta sehingga cocok sekali untuk tujuan pengajaran yang mengungkapkan rincian fotografi yang memerlukan kecermatan pengamatan atau enelitian.
- d. Bersifat *Still life* berkesan hidup dengan demikian media ini memerlukan sentuhan artistik seperti kombinasi, keseimbangan, titik perhatian, pewarnaan serta kualitas teknik memadai.

3. Media Proyeksi

Media jenis ini terdiri atas :

- a. *Overhead projector* merupakan jenis perangkat keras yang sangat sederhana, terdiri atas sebuah kotak dengan bagian atasnya sebagai landasan yang luas untuk meletakkan materi pengajaran.
- b. *Slide* dan *Filmstrip*, yaitu media yang bermanfaat dipakai dalam pengajaran, karena beberapa keuntungan yang dimiliki misalnya dapat membangkitkan motivasi belajar dan merangsang minat siswa dalam meneliti bahan pelajaran yang jauh. Media ini sangat baik untuk tujuan mengembangkan pengertian konsep abstrak menjadi lebih kongkret membantu mengingat isi materi pelajaran yang bersifat verbal. Itulah mengapa media ini cocok dipakai dalam *drill* bercakap-cakap bahasa asing. Tetapi mempunyai keterbatasan karena tidak mampu menampilkan gerak dan memerlukan *tape recorder* sebagian pelengkap suara.

4. Media Audio

Manfaat dari media audio dalam pengajaran akan dirasakan benar dalam melatih berbahasa asing, *music literary*, belajar jarak jauh, dan paket belajar atau modul untuk tujuan belajar mandiri. Ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari jenis media ini antara lain dalam hal melatih daya ingat dan mengungkapkan kembali gagasan cerita yang telah disimak. Melatih diri dalam memisahkan informasi yang relevan dari yang tidak relevan, serta dapat pula melatih daya analisis. Kelemahan dari media ini anatara lain dalam penggunaannya memerlukan latihan khusus. Selain itu, diperlakukan juga pembendaharaan kata bagi para pendengarnya untuk bisa memahami isi pesan yang disampaikan dan perlu dibantu oleh media *visual slides* atau *strips*.

5. Media Tiga Dimensi

Sebuah model memberikan impresi tiga dimensi dari objek nyata baik yang hidup maupun tidak. Model sangat membantu dalam mengomunikasikan hakikat dari berbagai benda, baik yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh maupun dekat sehingga dapat dipahami oleh siswa.

Sebuah model dapat dibuat untuk memperlihatkan karakteristik bagian luar saja misalnya solid model atau struktur bagian dalam objek misalnya *cut away model*, atau urutan bagian-bagian misalnya *build-up model*, atau cara kerja misalnya *working model* atau aspek-aspek lain dari benda nyata. Diaroma merupakan model khusus yang menciptakan suasana lingkungan tertentu, boneka merupakan variasi bentuk model yang diperuntukkan bagi pertunjukkan lakon-lakon dramatisasi. Penggunaan benda nyata dalam

proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu, atau bagian serta aspek lain yang diperlukan.

6. Media Lingkungan

Lingkungan sebagai media dan sumber belajar para siswa dapat dioptimalkan dalam proses belajar mengajar untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa di sekolah. Prosedur belajar untuk memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sumber. (Wardhana, 2010)

6. Kelebihan dan Kekurangan Media

Kelebihan dan Kekurangan Media menurut (Safei, 2007) sebagai berikut :

1. Media Grafis

a. Kelebihan :

- 1) Dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistic.
- 2) Dapat ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah, surat kabar, kalender, dan perpustakaan.
- 3) Mudah menggunakannya.
- 4) Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
- 5) Menghemat waktu dan tenaga dan juga menarik perhatian siswa.
- 6) Harganya relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pengajaran lainnya.
- 7) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.

- 8) Dapat mengatasi kekuatan daya maupun paca indera manusia.
- 9) Sifatnya konkret dan lebih realistik.
- 10) Dapat memperjelas suatu masalah sehingga dapat membetulkan kesalahpahaman.

b. Selain Kelebihan terdapat Kekurangan Media Grafis antara lain :

- 1) Kadang-kadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang cukup besar.
- 2) Pada umumnya hanya dua dimensi yang tampak, sedangkan dimensi yang lainnya tidak jelas.
- 3) Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh.
- 4) Tanggapan bisa berbeda-beda terhadap gambar yang sama.
- 5) Sulit dipahami oleh siswa yang tingkat usia dan pendidikannya masih rendah.
- 6) Membutuhkan pengetahuan yang cukup dan keterampilan yang khusus dari guru.
- 7) Tidak cocok bila dipergunakan dalam kelas yang luas serta pembelajaran kelompok besar.
- 8) Sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya berdimensi 3 dan tidak memperlihatkan pada persepsi halnya gerakan hidup.
- 9) Terlalu menekankan pada persepsi mata juga kemungkinan kelas akan penuh dengan gambar.
- 10) Gambar benda terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

2. Gambar Fotografi

Media Gambar fotografi Menurut (Safei, 2007)

a. Kelebihan Gambar Fotografi antara lain :

- 1) Mudah dimanfaatkan didalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
- 2) Harganya relatif lebih murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya.
- 3) Gambar fotografi dapat dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu. Mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi, dari ilmu sosial sampai ilmu eksakta.
- 4) Gambar fotografi dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.

b. Selain Kelebihan terdapat Kekurangan Fotografi antara lain:

- 1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- 2) Gambar fotografi adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali jika dilengkapi dengan beberapa gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan.
- 3) Gambar fotografi bagaimanapun indahnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun

demikian, beberapa gambar fotografi yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak dapat saja dicobakan, dengan maksud meningkatkan daya efektivitas proses belajar mengajar.

3. Media Proyeksi

a. Kelebihan Filmstrip antara lain :

- 1) Penggandaannya karena tidak memerlukan bingkai.
- 2) Frame-frame filmstrip tidak akan tertukar karena merupakan satu kesatuan.

b. Selain Kelebihan terdapat Kekurangan Filmstrip antara lain :

- 1) Pengeditan dan perbaikan filmstrip relatif agak sukar, karena melakukannya harus di laboratorium khusus.

c. Kelebihan Slide antara lain :

- 1) Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang tersampaikan dan dapat menggunakan unsur suara.
- 2) Merangsang minat dan perhatian peserta didik dengan warna dan gambar yang kongkrit.
- 3) Guru dapat merevisi program slide sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah.
- 4) Penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil.

d. Selain Kelebihan terdapat Kekurangan Slide antara lain :

- 1) Memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya.

- 2) Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang.
- 3) Memerlukan biaya yang boleh dikatakan besar.
- 4) Hanya dapat menyajikan gambar yang diam (geraknya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor).

7. Media Kartu Domino

1. Pengertian Media Kartu Domino

Merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berbentuk kartu domino materi dan kartu domino kuis yang berisikan sebuah pertanyaan yang ada di ruas atas dan sebuah jawaban di ruas bawah yang dikemas dalam bentuk menarik berupa gambar-gambar mengenai materi yang terkait. Media pembelajaran berupa kartu domino ini memiliki sifat yang mengaplikasikan kegiatan belajar mengajar sambil bermain sehingga siswa lebih dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung dan merupakan pembelajaran edukatif. Menurut Depdikbud (1994) menyebutkan bahwa teknik-teknik permainan adalah salah satu penyajian bahan pembelajaran melalui bentuk permainan Permainan yang dimaksud bisa kartu bergambar, kartu domino, dan teka-teki (Anom et al., 2013). Menurut Pujiati (2003 : 2) “Pembelajaran dengan kartu domino merupakan salah satu pembelajaran dengan permainan edukatif yang memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan cara belajar yang baik dan memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar”. (Penelitian et al., 2013)

Kartu domino adalah kertas tebal yang berukuran kecil yang digunakan untuk bermain dimana setiap kartu dibagi menjadi dua bagian setiap bidangnya berisi 0-6 titik dengan bulatan besar tiap kartu (Nengsih & Rochmawati, 2014).

Kartu domino ini dibatasi oleh garis tengah yang di rancang terdapat ruas kanan dan ruas kiri, yang dari tiap ruas memiliki titik bulat yang berbeda (Rendana, 2018). Berdasarkan pernyataan di atas kartu domino adalah sebuah kertas tebal yang berukuran kecil yang terdapat garis tengah yang membagi antara ruas kanan dan ruas kiri, biasanya berisikan titik besar di tiap ruas kartu yang jumlahnya berbeda antara 0-6 titik pada tiap ruas. Berikut merupakan contoh kartu domino secara umum :



Gambar 2.1 Kartu Domino Secara Umum

Sumber : <https://images.app.goo.gl/Lr5RCL9TDYPm8beWA>

Jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan persepsi indra yaitu salah satunya media kartu domino. Media kartu domino merupakan media yang menggabungkan indera pada media kartu domino. Media kartu domino menggunakan indera penglihatan dan indera peraba sebagai perantara menyampaikan isi atau materi. Media domino berbentuk dua kartu yaitu kartu materi dan kartu quis. Kartu materi adalah media kartu yang berisikan materi dalam pembelajaran, sedangkan kartu quiz adalah kartu yang berisikan quiz yang diambil dari materi yang dibahas.

Menurut (N.L.G. Wiratni et al., 2021) kartu domino dimainkan oleh sekelompok orang dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain. Media pembelajaran kartu domino tersebut dapat dijadikan media pembelajaran

yang menarik bagi siswa karena digunakan sambil bermain yang dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, membuat peserta didik tidak mudah bosan, meningkatkan hasil belajar peserta didik, kerjasama, melatih daya ingat siswa, dan siswa juga akan saling berinteraksi dengan siswa lainnya. (Nurhamidin, 2018) dalam jurnal (Tamba & Butar-Butar, 2023) menyatakan bahwa domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya: Sideal untuk materi yang hendak disampaikan, dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui oleh siswa, kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, membantu siswa yang lebih pemalu menjadi lebih terbuka, kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan sebagai pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks. Dengan demikian, pesan-pesan pembelajaran disampaikan secara langsung melalui kelompok dalam pengerjaannya. Kartu domino merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Maka media kartu domino juga membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan hasil belajar, dan dapat merangsang keaktifan serta pemikiran siswa dalam kegiatan belajar (Rahman & Amalia, 2019).

Menurut pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu domino adalah media pembelajaran yang menarik dan dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, membuat peserta didik tidak mudah bosan, meningkatkan kerjasama dan hasil belajar pada peserta didik, melatih daya ingat siswa, serta siswa juga akan saling berinteraksi dengan siswa lainnya.

2. Karakteristik Media kartu domino

Kartu domino memiliki beberapa karakteristik menurut Ginnis (2008) yaitu: kartu domino ideal untuk materi yang akan disampaikan, dapat digunakan untuk

mengetahui apa yang telah diketahui peserta didik, dengan kartu domino peserta didik dituntut untuk terlibat semua, serta dapat membantu peserta didik untuk lebih percaya diri, di level yang lebih lanjut, kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat. Dengan kartu domino guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah dipelajari dan peserta didik lebih percaya diri dan berani dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan para ahli juga diperkuat oleh hasil penelitian terkait yang didapatkan dan sesuai dengan hasil penelitian yang diharapkan peneliti diantaranya menurut (Nelwati & Rahman, 2022) menyebutkan bahwa media kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media kartu domino memiliki sifat yang mengoptimalkan belajar sambil bermain, sehingga peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran kartu domino agar materi pembelajaran mudah diingat oleh siswa.

Kelebihan dari penggunaan media kartu Domino dengan media pembelajaran yang lainnya yaitu: memiliki gambar-gambar dan warna yang menarik, gampang digunakan, media kartu domino menuntut semua siswa untuk terlibat, membantu siswa yang lebih pemalu menjadi lebih terbuka, kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan sebagai pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, pertanyaan pada kartu domino dapat digunakan pada semua materi pelajaran dan mata pelajaran, media kartu domino dapat digunakan pada tingkat kelas yang berbeda dan membuat siswa lebih aktif karena memuat materi yang dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang

masih lekat dengan bermain. Belajar sambil bermain menggunakan kartu domino melibatkan siswa dalam belajar, bergerak, berkelompok serta dalam praktik penggunaannya (Nurhamidin, 2019).

Adapun kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan kartu Domino yaitu : adanya kontrol guru yang lebih optimal, sulit untuk dilakukan pengawasan dalam kelas yang lebih besar (jumlah siswa yang lebih banyak), membutuhkan keterampilan untuk mengendalikan kelas yang ramai (gaduh), membutuhkan waktu yang banyak dalam satu pertemuan. Hal yang diperlukan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut dapat dilakukan dengan melakukan perencanaan yang matang untuk mengatur waktu yang akan digunakan dalam pembelajaran, membuat kontrak belajar, menjelaskan peraturan-peraturan permainan secara jelas dan menyeluruh, serta memberikan *punishment* (hukuman) dan *reward* (hadiah) kepada siswa (Nurhamidin, 2019).

8. Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

1. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi gelombang Bunyi dan Sifat-sifatnya :

a. Sifat-sifat bunyi :

1) Merambat melalui medium/Difraksi

Bunyi merambat melalui medium padat, cair dan gas. Media padat merupakan penghantar bunyi paling baik karena kerapatan partikel yang tersusun pada benda padat. Oleh karena itu, bunyi yang dirambatkan pada media padat akan terdengar lebih keras dan cepat.

2) Bunyi dapat dipantulkan/Refleksi

Pemantulan bunyi terjadi jika sumber bunyi mengenai dinding pantul. Macam-macam pemantulan bunyi yaitu : Gaung, Gema, dan bunyi pantul yang memperjelas bunyi asli. Walaupun dinding dan lantai dikelas atau dirumah terbuat dari benda yang keras, kita tidak mendengarkan gaung atau gema. Hal ini dikarenakan ruangan tersebut terisi dengan benda-benda lain yang menyerap suara, seperti tirai, karpet, buku, tas, bantal, baju, dan benda-benda lainnya. Namun hasil yang berbeda bisa terjadi jika ruangan tersebut kosong. Gaung adalah bunyi pantul yang terdengar hampir bersamaan dengan bunyi asli, sehingga menyebabkan bunyi tidak jelas. Hal ini terjadi karena jarak sumber bunyi dengan dinding pantul tidak terlalu jauh. Sedangkan gema adalah bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli. Hal ini terjadi karena jarak antara sumber bunyi dan dinding pantul sangat jauh. Sedangkan jika jarak sumber bunyi dengan dinding pantul sangat dekat maka bunyi pantul akan memperjelas bunyi asli. Contohnya suara tetesan air dikamar mandi.

3) Merambat ke segala arah/Difraksi

Hal inilah yang menyebabkan kita bisa mendengar bunyi walaupun tidak melihat. Hal tersebut terjadi karena gelombang bunyi memunyai panjang dalam rentang sentimeter hingga dengan beberapa meter. Contoh dari sifat bunyi ini yaitu saat kita mendengar suara sepeda motor ataupun mobil yang lewat ditikungan jalan. Walaupun kita belum melihat motor atau mobil tersebut, tapi bunyi yang dihasilkan dari mobil dan motor itu sudah bisa kita dengar terlebih dahulu.

4) Bunyi dapat dibiaskan/Refraksi

Pembiasan bunyi terjadi jika gelombang bunyi melewati medium yang berbeda misalnya udara dan air. Bunyi mengalami pembiasan atau refraksi. Contohnya

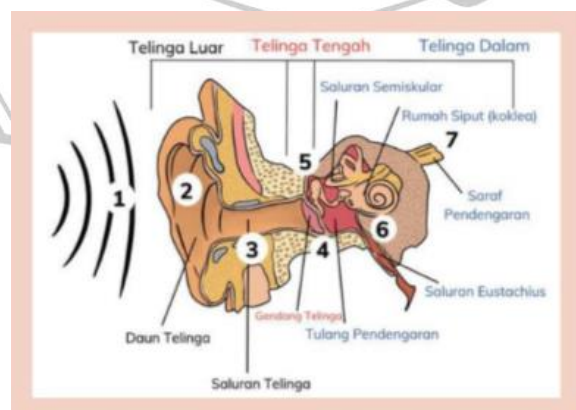
fenomena petir yang terdengar lebih keras di malam hari daripada di siang hari. Hal ini terjadi karena suhu udara di malam hari lebih dingin daripada suhu udara di siang hari.

b. Frekuensi Bunyi

Bunyi dihasilkan oleh sebuah getaran. Jumlah getaran yang dihasilkan setiap detik disebut frekuensi. Jumlah frekuensi ini akan mempengaruhi tinggi rendah nada. Semakin tinggi frekuensi bunyi maka akan semakin tinggi nada yang dihasilkan. Frekuensi diukur dengan satuan Hertz (Hz). Sedangkan keras lemahnya bunyi ditentukan oleh amplitudo. Amplitudo adalah simpangan getar. Contohnya senar gitar yang ditarik kuat menimbulkan suara lebih kencang dibandingkan ditarik lemah.

Berdasarkan frekuensinya bunyi dibagi menjadi :

- a. Infrasonik : $\leq 20\text{Hz}$ (Contoh, hewan yang bias mendengar bunyi infrasonik yaitu, jangkrik, Anjing, dan Lumba-lumba).
 - b. Audiosonik : $20\text{Hz} - 20.000\text{Hz}$ (Audiosonik dapat didengar oleh manusia).
 - c. Ultrasonik : $< 20.000\text{Hz}$ (Dapat didengar oleh kelelawar).
- c. Telinga dan bagian-bagiannya



Gambar 2.2 Bagian-Bagian Telinga
 Sumber : Amalia dkk, 2021

- a. Telinga luar meliputi 3 bagian yaitu daun telinga, saluran telinga, dan gendang telinga. Daun telinga berfungsi menangkap suara. Suara tersebut akan dialirkan melalui saluran telinga sampai ke gendang telinga. Kelenjar kulit yang melapisi saluran telinga memproduksi kotoran telinga yang berfungsi untuk menyaring kotoran dan membantu mencegah infeksi.
- b. Telinga tengah merupakan rongga di dalam telinga. Di dalam rongga tersebut terdapat tiga tulang pendengaran yang berukuran sangat kecil, yaitu tulang martil, tulang landasan, dan tulang sanggurdi. Ketiga tulang ini bergerak akibat getaran dari gendang telinga. Pada bagian ini terdapat juga saluran eustachius yang menghubungkan telinga dengan hidung dan berfungsi menjaga tekanan udara di dalam telinga tetap seimbang. Saluran ini akan membuka dan menutup untuk mengatur agar tekanan udara dalam telinga setara dengan tekanan udara di luar.
- c. Telinga dalam merupakan bagian telinga yang diantaranya terdiri atas rumah siput atau koklea. Gerakan dari tulang pendengaran membuat cairan yang terdapat dalam koklea bergerak. Gerakan cairan ini membuat rambut-rambut halus yang ada dalam koklea ikut bergerak dan meneruskan sinyal ke saraf pendengaran. Saraf inilah yang mengirimkan sinyal ke otak untuk menerjemahkan bunyi menjadi sebuah informasi. Otak kita akan merekam bunyi sehingga kita bisa mendengar. Pada telinga dalam, terdapat juga saluran kanalis semisirkularis yang berfungsi menjaga keseimbangan. Pada saluran ini terdapat cairan dan rambut-rambut halus. Cairan ini akan ikut bergerak saat badan kita melakukan gerakan. Gerakan cairan ini menggoyangkan rambut-rambut halus dan mengirim sinyal melalui saraf vestibular. Saraf ini berperan meneruskan sinyal keseimbangan ke otak. Ketika berputar cepat kemudian berhenti,

keseimbangan kita masih belum stabil dan terasa seperti masih berputar. Hal ini karena cairan dalam saluran kanalis semisirkularis masih berputar sehingga sinyal masih diteruskan oleh saraf. Akibatnya, sudah kita menterjemahkan bahwa tubuh kita masih berputar.

d. Proses pendengaran

Bunyi merambat melalui udara, daun telinga menangkap gelombang bunyi. Gelombang bunyi diteruskan menuju gendang telinga melalui saluran telinga. Gelombang bunyi menggetarkan gendang telinga, getaran dari gendang telinga menggerakkan tulang-tulang pendengaran. Gerakan tulang pendengaran menyebabkan cairan yang ada dalam rumah siput bergetar. Getaran cairan ini mengirim sinyal ke saraf pendengaran. Saraf pendengaran meneruskan sinyal ke otak. Otak kita menterjemahkan sinyal sebagai bunyi.



B. Kajian Penelitian yang Relevan

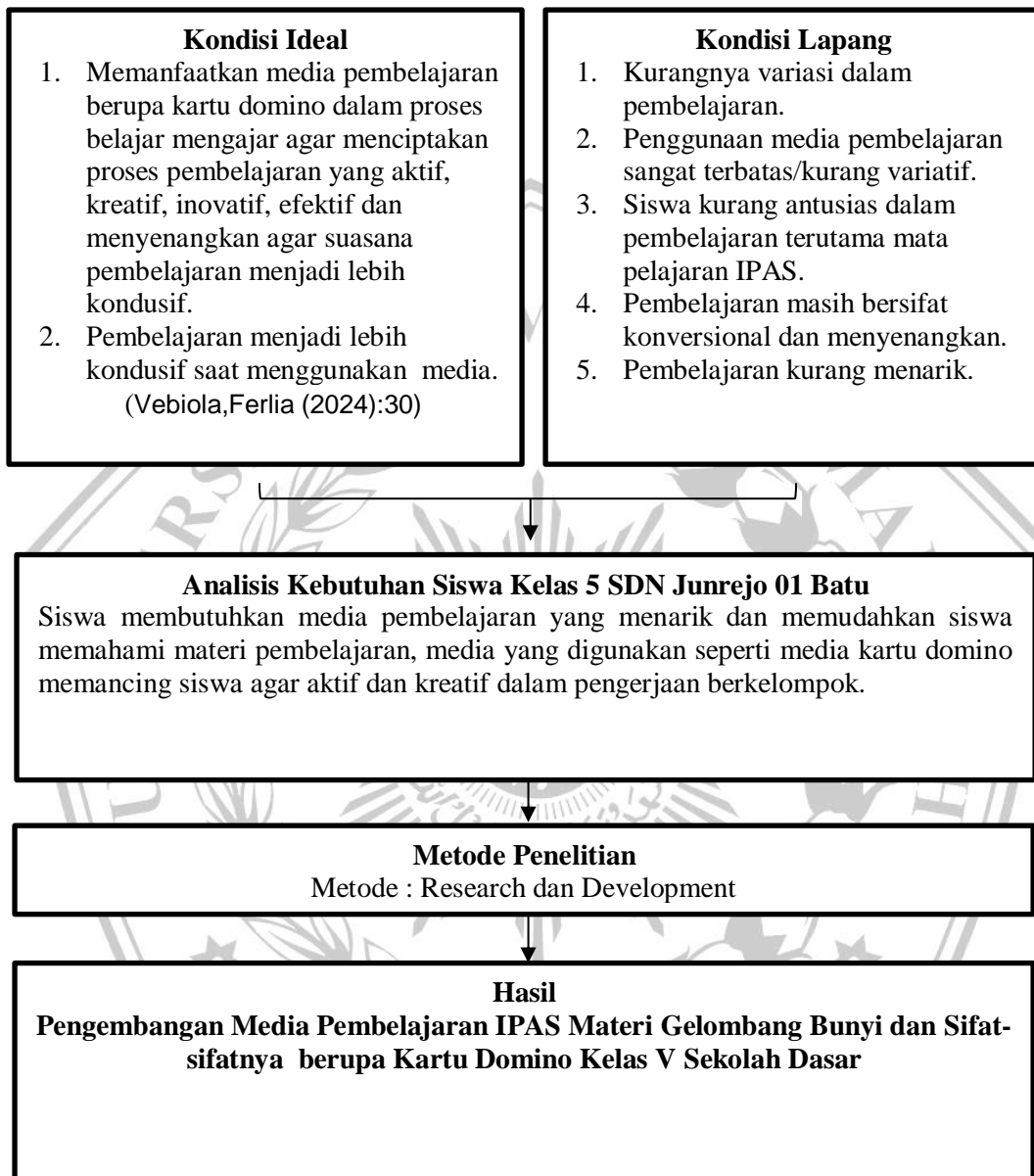
Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	(Rendana, 2018) Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian pengembangan 2. Media kartu domino 3. Mata pelajaran IPA 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian pengembangan model Borg and Gall. 2. Media kartu domino (1 jenis). 3. Mapel IPAS kelas IV materi struktur dan fungsi tumbuhan. 4. Subjek penelitian
2.	Nabilatul Kamaliyah, 2022/ Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A Unggulan Nuris Jember Tahun Pembelajaran 2022/2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian pengembangan model ADDIE 2. Media kartu domino 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media kartu domino (1 jenis) 2. Mata pelajaran Matematika 3. Subjek penelitian.
3.	Wartini, 2022/ Pengembangan Media Donat (Domino Matematika) untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian pengembangan 2. Media kartu domino 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian pengembangan model <i>Four D</i> 2. Satu jenis kartu domino 3. Mata pelajaran Matematika 4. Subjek penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan pada bagan berikut:



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir