

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran (Ani Daniyati et al., 2023). AECT (Association of Education and Communication Technology) menyebutkan bahwa media merupakan bentuk yang dapat digunakan dalam proses penyaluran suatu informasi (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Media pembelajaran merupakan sarana untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa dalam rangka merangsang proses belajar (Wicaksana et al., 2023). Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Halawa, 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam mencapai keberhasilan belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ahmad Zaki, 2020). Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan (Indriyani, 2019). Media pembelajaran sangat membantu guru serta dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan kegembiraan serta ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa tidak bosan saat belajar (Trisnawati et al., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar dan berfungsi sebagai pengantar informasi dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik untuk mendukung proses belajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk mendukung pembelajar dalam mengembangkan potensi dan karakteristik masing-masing, menciptakan inovasi dalam strategi pembelajaran bahasa, meningkatkan motivasi pembelajar, menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna, serta membantu siswa dalam menemukan materi pembelajaran secara mandiri dan mencapai tujuan pembelajaran (Dewi, Putri Kumala, 2018). Selain itu tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran (Anggita, 2021).

Media pembelajaran juga bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan keterampilan yang diperlukan dengan menggunakan media yang sesuai dengan materi. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman yang beragam kepada siswa, menumbuhkan minat belajar, membantu meningkatkan konsentrasi, memperjelas informasi yang disampaikan, serta meningkatkan kualitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Purba, et.al., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk mendukung pengembangan potensi dan karakteristik siswa, menciptakan inovasi dalam strategi pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi serta memfasilitasi pemahaman konsep, prinsip, dan keterampilan, memberikan pengalaman belajar yang beragam, meningkatkan konsentrasi, dan memperjelas informasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Mengenai fungsi media itu sendiri pada mulanya kita hanya mengenal media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, mudah dipahami. Dewasa ini dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pengajar berfungsi sebagai berikut (Miftah, 2020):

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret)

3. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan)
4. Semua indera murid dapat diaktifkan
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar, dan
6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu (Rizqi Ilyasa Aghni, 2020) :

1. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasebagai aspek kognitif tahap tinggi.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
5. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi komunikasi untuk memudahkan penyampaian pesan, motivasi untuk meningkatkan gairah belajar siswa, kebermaknaan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, penyamaan persepsi untuk memastikan pemahaman yang seragam di antara siswa, dan individualitas untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda-beda pada setiap siswa.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Selain memiliki beberapa fungsi diatas, media pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu memperjelas penyajian, meningkatkan kualitas belajar mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam meningkatkan peran guru ke arah yang positif dan produktif (Nurfadhillah, 2021). Selain itu media pembelajaran juga memiliki manfaat seperti penyampaian pesan menjadi lebih terstandar, pembelajaran dapat menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun, sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, serta peran guru menjadi produktif dan positif (Safira, 2020).

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu (Nurrita, 2018) :

1. Menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa
3. Metode pembelajaran bervariasi, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi, meningkatkan kualitas pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memperbaiki peran guru menjadi lebih positif dan produktif serta membuat penyampaian pesan lebih terstandar, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, mempercepat waktu pelaksanaan pembelajaran, serta meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi yang diajarkan.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dari segi sifatnya, media dapat digolongkan ke dalam media auditif, visual, dan audiovisual. Dari segi jangkauannya, ada media radio dan televisi serta film slide, film, dan video. Dari segi pemakaiannya, media dapat dikelompokkan ke dalam media proyeksi dan bukan proyeksi (Dwi et al., 2021). Jenis-jenis media pendidikan yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran secara umum meliputi (Amelia, 2019) :

1. Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indera penglihatan. Apabila media ini digunakan dalam pembelajaran maka

siswa sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya. Contoh dari media visual ini yaitu foto, gambar, globe, dan poster.

2. Media Audio

Media audio merupakan media yang digunakan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Contoh dari media ini adalah radio, tape recorder, dan lain-lain.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan jenis media yang memvisualisasikan suatu gambar dan suara. Penyampaian media ini yaitu dengan menggabungkan indera pendengaran dan indera penglihatan sehingga mampu menambah daya ingat siswa. Contoh dari media audio-visual adalah video, DVD, video disc, dan lain-lain.

4. Multimedia

Multimedia merupakan istilah yang digunakan dalam menggabungkan teknologi digital dan analog. Multimedia merupakan serangkaian kombinasi antara teks, seni grafik, animasi, suara, video dan dikemas menjadi satu kesatuan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran antara lain media visual, seperti foto dan gambar, yang mengandalkan indera penglihatan; media audio, seperti radio dan tape recorder, yang hanya melibatkan indera pendengaran; serta media audio-visual yang menggabungkan gambar dan suara, seperti video dan DVD, untuk meningkatkan daya ingat siswa. Selain itu, multimedia juga merupakan jenis media yang

menggabungkan teknologi digital dan analog, menyatukan teks, grafik, animasi, suara, dan video dalam satu kesatuan untuk memperkaya pengalaman belajar.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mendefinisikan media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arliza, dkk, 2019).

Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara (Neha et al., 2023). Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain. Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut (Arrosyida dan Suprpto, 2021).

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metoda pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya (Shelemo, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk memberikan respons terhadap apa yang disajikan, menciptakan proses interaksi antara pengirim dan penerima pesan.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan. Sebagaimana yang dijelaskan terdapat beberapa keunggulan multimedia interaktif yaitu: (1) sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif; (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Kusumawati, 2021).

Kelebihan multimedia interaktif yang digunakan dapat memudahkan proses menyampaikan bahan ajar dan materi yang disampaikan akan lebih tajam. Selain itu, dapat melakukan pembelajaran ketika tidak dapat dilakukan secara tatap muka secara langsung antara peserta didik dan guru, maka dapat menggunakan multimedia interaktif secara online (Triana et al., 2021). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran interaktif adalah membuat sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif, mendorong pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif, serta mampu menggabungkan teks, gambar, suara, musik, animasi, dan video dalam satu kesatuan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

3. *Articulate Storyline*

Articulate storyline ialah sebuah *software* atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran. *Software articulate storyline* dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis *e-learning software* ini dapat menghadirkan sebuah *storyline project* yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa HTML5, CD, .swf, dan website (Darnawati, dkk, 2019). *Articulate storyline* merupakan authoring tools yang memiliki kegunaan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten gabungan dari media berbentuk teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video menjadi satu. Maka dari itu penggunaannya cukup interaktif dan menarik, peserta dengan tipe belajar secara auditif atau visual bisa belajar dengan baik dan menyenangkan. *Software* ini begitu mudah diakses melalui perangkat elektronik yang memiliki akses internet (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis e-learning, menggabungkan berbagai alat media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dan memiliki beberapa fitur yang membuat peserta dengan tipe belajar auditif atau visual, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sejatinya sama dengan PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka, terdapat perubahan dalam mata pelajaran ini, di mana PPKn diubah menjadi Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang mengacu pada nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur serta moralitas yang berakar pada budaya bangsa, yang diharapkan dapat membentuk jati diri yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari (Nasution, 2020).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menanamkan nilai-nilai positif, di mana siswa diajarkan untuk memiliki sikap toleransi antar sesama. Mata pelajaran ini mengajarkan pentingnya menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Rahayu, 2017). Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang cerdas, berkarakter, demokratis, dan berkomitmen. Tujuan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diajarkan di sekolah adalah untuk menghasilkan siswa yang mampu mengambil sikap yang bertanggung jawab sesuai dengan hati nurani, mengenali permasalahan

hidup serta kesejahteraan dan cara pemecahannya, memahami perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk mempererat persatuan Indonesia (Lubis, et.al., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai Pancasila, membentuk jati diri siswa melalui perilaku sehari-hari, serta mengajarkan sikap positif seperti toleransi dan tanggung jawab sebagai warga negara dan berfokus pada pembentukan individu yang cerdas, berkarakter, demokratis, dan berkomitmen, serta mampu memahami dan memaknai sejarah, budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi untuk mempererat persatuan Indonesia.

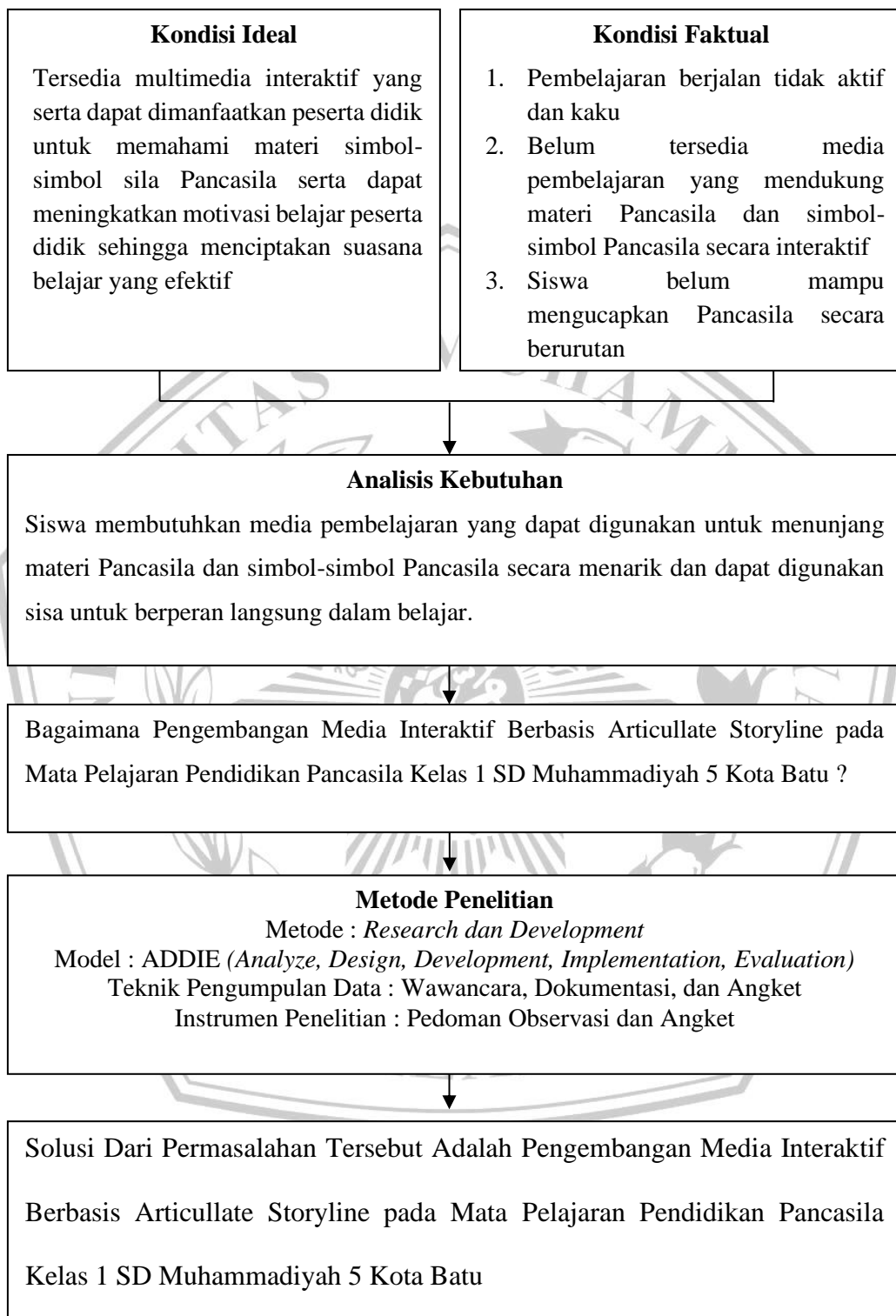


B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

Nama Penulis & Judul	Persamaan	Perbedaan
(Rahmawati, 2019) Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sekolah Dasar	1. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis Articulate Storyline 2. Penelitian ini sama-sama menggunakan materi Pendidikan Pancasila	1. Penelitian terdahulu terfokus pada Pendidikan Pancasila di kelas IV sedangkan peneliti terfokus untuk mengenalkan materi Pancasila dan simbol-simbol Pancasila di kelas 1
(Wahyuni, et al., 2022) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya	1. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis Articulate Storyline	1. Penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan berpikir kritis pada materi Tata Surya, sedangkan penelitian saat ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1
(Hafiedz & Nurhamidah, 2023) Media Pembelajaran Interaktif Storyline Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia	1. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis Articulate Storyline	1. Penelitian terdahulu menggunakan materi Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir