

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media pembelajaran

Media adalah suatu alat yang digunakan dalam melakukan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi (Wibawanto, 2017) dalam kata lain media pembelajaran ini adalah suatu alat yang menyampaikan pesan kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan tertarik pada pembelajaran tersebut.

Media adalah kata latin dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar pesan yang akan disampaikan. Media adalah perangkat keras yang menyampaikan pesan melalui benda tersebut. Media adalah segala sesuatu hal yang dapat digunakan untuk penyampaian pesan serta dapat merangsang pikiran siswa sehingga dapat terciptanya suasana pembelajaran yang menarik dan aktif (Fatria, 2017). Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu alat yang dapat menyampaikan pesan kepada penerima agar dapat mudah memahami materi tanpa adanya paksaan. Media dapat berbentuk macam-macam dan menarik perhatian. Selain itu media juga harus tercipta berdasarkan karakteristik yang ada baik dalam kelas maupun sekolah.

###### b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu hal penting yang dapat mempermudah dan memperlancar dalam berjalannya pembelajaran. Adapun fungsi dari media dari Daryanto (Rizqi & Aghni, 2018) pada pembelajaran yaitu (1) mempermudah siswa

dalam pemahaman, (2) kegiatan siswa dalam pembelajaran tidak monoton atau membosankan, (3) pembelajaran jadi lebih aktif dan menarik, (4) memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam (Sukiyasa, 2013) dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu (1) memodifikasi minat atau Tindakan (2) menyajikan informasi (3) memberi instruksi. Selain itu menurut Sudjana dan Rivai (1992) media pembelajaran dapat (1) menumbuhkan motivasi siswa, (2) materi yang akan diajarkan lebih jelas, (3) Metode mengajar bervariasi, (4) siswa menjadi lebih aktif.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu hal yang sangat penting dan dapat merubah suasana pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan lancar. Pada saat pembelajaran berlangsung media pembelajaran dapat digunakan secara berkali-kali sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan pada saat proses pembelajaran.

#### c. Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik harus berdasarkan karakteristik yang ditentukan. Selain itu dalam pembuatan media harus mengetahui tujuan dan maksud dari media tersebut. Menurut Jennah (2009) karakteristik media yang diharapkan yaitu (1) siswa dapat memahami materi yang diajarkan, (2) media dapat digunakan oleh semua orang, (3) membuat pembelajaran menjadi unik dan menarik, (4) materi dalam media yang ada harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam pembuatan media harus memperhatikan berbagai aspek, seperti (1) karakteristik siswa, (2) karakteristik

guru, (3) karakteristik sekolah. Dengan memperhatikan karakteristik tersebut maka akan tercipta media yang cocok dan membantu. Selain itu dengan menerapkan semua karakteristik yang ada dalam pembuatan media, unsur dalam media tersebut akan mudah dalam pembuatan materi.

**d. Jenis Media**

Media memiliki bervariasi jenisnya. Menurut Kemp dan Dayton dalam (Sukiyasa, 2013) media pembelajaran dibagi menjadi (1) Media cetak, (2) Media yang dipamerkan, (3) Rekaman Suara, (4) *Overhead transparency*, (5) Video dan film, (6) Film strip, (7) Multi gambar, (8) pembelajaran berbasis komputer. Selain itu menurut Muhammad (Ramli, 2012) dalam bukunya disebutkan bahwa media pembelajaran dapat berupa (1) media grafis, (2) media gambar photography, (3) media audio, (4) komputer dan LCD, (5) audio visual, (6) *over head projector* dan *slide*.

Dalam pemaparan para ahli tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media memiliki berbagai macam jenisnya. Adapun media yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu (1) video dan film, (2) audio visual, (3) cetak, (4) rekaman suara dan (5) media yang dipamerkan.

**e. Media Interaktif**

Media interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (software) dengan tujuan pengguna berinteraksi secara langsung menurut novitsari dalam (Annisa & Simbolon, 2018). Media interaktif merupakan suatu sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (Teks, Suara, Citra, Animasi dan Video) secara bersamaan serta berinteraksi langsung dengan penggunanya menurut eka dalam

(Annisa & Simbolon, 2018). Media interaktif juga dapat menjadi alat bantu untuk memudahkan siswa untuk pemahaman dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah gabungan unsur multimedia ( teks, suara, gambar, animasi dan video ) dengan tujuan untuk berinteraksi secara langsung untuk memudahkan siswa dalam pemahaman dalam menyerap ilmu yang akan di dapat.

## 2. Pembelajaran IPAS

### a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) Merupakan ilmu yang memiliki objek berbagai macam benda yang ada di alam yang memiliki hukum pasti dan memiliki sifat yang umum. Sains merupakan produk dan proses yang tidak dapat dipisahkan. "*Real Science is both product and process, inseparably Joint*" fisher dalam (Purwono., 2014) merupakan aktifitas dalam menemukan hukum-hukum alam dalam bentuk teori-teori berdasarkan fakta-fakta.. Menurut kemey dalam menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan aktifitas dalam menemukan hukum-hukum alam dalam bentuk teori-teori berdasarkan fakta-fakta. (Purwono dkk., 2014)

Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis / psikologis untuk tujuan pendidikan (Endayani, 2018). (Endayani, 2018). Dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa IPS adalah disiplin ilmu sosial yang mana didalamnya terdapat aspek aspek berupa sejarah, ekonomi, politik, sosiologi

,antropologi, psikologi, geografi dan filsafat yang bertujuan untuk pembelajaran di sekolah.

Dari pengertian IPA dan IPS diatas dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan dalam kurikulum merdeka, dengan penggabungan 2 mata pelajaran yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### b. Materi Pembelajaran IPAS

Didalam pembelajaran untuk Sekolah Dasar kelas IV salah satu materi yang diajarkan didalamnya yakni gaya dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini wajib untuk di pahami karena dalam penerapannya dapat di terapkan di kehidupan sehari-hari,

Gaya adalah suatu tarikan dan dorongan yang diberikan kepada suatu benda sehingga benda mengalami perubahan posisi atau kedudukan (bergerak) serta berubah bentuk. Selain itu, gaya juga dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang dikerahkan oleh sebuah benda terhadap benda lain (Hardiansyah, 2021). Gaya memiliki beberapa macam contoh yakni gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas, gaya gravitasi dan gaya listrik, untuk penggunaan di dalam materi kelas 4 IPAS hanya gaya gesek, gaya pegas, gaya gravitasi dan gaya listrik

Gaya gesek merupakan gaya yang terjadi karena terdapat 2 benda saling bersentuhan hingga menjadikan sebuah gesekan. Gaya gesek juga gaya yang berlawanan arah atau arah yang berkecenderungan benda akan bergerak (Hardiansyah, 2021). Menurut Riyadi (Nuh dkk., 2017) dalam menjelaskan bahwa gaya gesek adalah gaya yang ditimbulkan dari proses saling bergesekan antara permukaan benda. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan

bahwa gaya gesek adalah gaya yang terjadi akibat pergesekan 2 permukaan benda karena disebabkan oleh sentuhan antara dua benda. Dalam kehidupan sehari-hari gaya gesek dapat dilihat pada ban mobil yang berada di permukaan jalan raya dan mobil yang dipijak rem akan berhenti.

Gaya gravitasi merupakan dua buah benda yang berpisah pada jarak tertentu lebih condong saling bertarik-tarikan, dan gaya ini adalah bagian dari gaya yang alami. Dua benda tersebut dapat dikategorikan benda yang jatuh mendatangi pusat bumi dan bumi itu sendiri. Gaya tarik ini kemudian tersebut dapat disimpulkan atau dinamakan gaya gravitasi bumi. (Della Meyrelda & Eka Putri, 2021) contoh gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari adalah buah mangga yang jatuh dari pohonnya, kelereng yang menggelinding di atas meja lalu jatuh ke permukaan, permainan bola basket dan sebagainya.

Gaya listrik merupakan gaya yang dihasilkan dari berbagai macam alat yang dialiri aliran listrik. Gaya ini juga dapat diartikan sebagai gaya yang dihasilkan oleh benda bermuatan listrik dalam hal ini terdapat medan listrik. (Della Meyrelda & Eka Putri, 2021) dapat disimpulkan gaya listrik adalah gaya yang memerlukan aliran listrik untuk membuat gaya ini dapat diterapkan ke dalam benda yang bisa bermuatan listrik. Contoh penggunaan gaya listrik di kehidupan sehari-hari adalah merubah pakaian kusut menjadi rapi dengan penggunaan setrika, mengisi baterai handphone menggunakan cas dan sebagainya.

### 3. Media Interaktif YADURI

#### a. Pengertian Media Interaktif YADURI

Media Interaktif adalah gabungan unsur multimedia ( teks, suara, gambar, animasi dan video ) dengan tujuan untuk berinteraksi secara

langsung untuk memudahkan siswa dalam pemahaman dalam menyerap ilmu yang akan di dapat.

Media Interaktif YADURI adalah singkatan dari media interaktif Gaya dalam Kehidupan Sehari-hari. Media tersebut adalah media berbasis android dengan konsep interaktif yang didalamnya terdapat berbagai komponen multimedia yang berisi tentang gaya yang digunakan dalam aktivitas sehari hari. Media ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi gaya dalam kehidupan sehari hari.

b. Desain Media Interaktif YADURI

Media Interaktif YADURI ini merupakan media yang berbasis android dimana siswa mudah untuk mengaksesnya. Pembuatan media ini menggunakan *software adobe animated 2020* yang merupakan software lanjutan dari *adobe macromedia*. Media ini dilengkapi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator, materi, video pembelajaran, Evaluasi dan profil pengembang. Didalam menu materi dan video pembelajaran terdapat materi gaya gesek, gaya grafitasi dan gaya listrik. Disetiap materi terdapat pengertian, macam macam gaya, contoh penerapan gaya dalam kehidupan sehari hari dan animasi setiap contoh penerapan gaya dalam kehidupan sehari hari. Ketika selesai digunakan, angka dan simbol dapat disimpan kedalam papan kayu sehingga tidak mudah hilang. Selain itu papan tersebut dilengkapi dengan soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif YADURI

Kelebihan media interaktif YADURI yaitu dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan mudah untuk digunakannya. Media ini aman digunakan

selama proses pembelajaran berlangsung, selain itu media ini tidak memerlukan banyak partisi memori di dalam *handphone* pengguna. Media ini tidak akan rusak karena berbentuk *software*. Media Interaktif YADURI juga dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran karena didalamnya terdapat elemen-elemen multimedia yang membuat siswa tidak mudah bosan menggunakan media tersebut.

Kekurangan media ini hanya dapat digunakan pada sistem operasi android dan hanya pada pembelajaran IPAS saja Akan tetapi, media ini dapat diterapkan pada materi yang sama dengan kelas yang berbeda dan karakteristik yang sama.

#### B. Kajian Yang Relevan

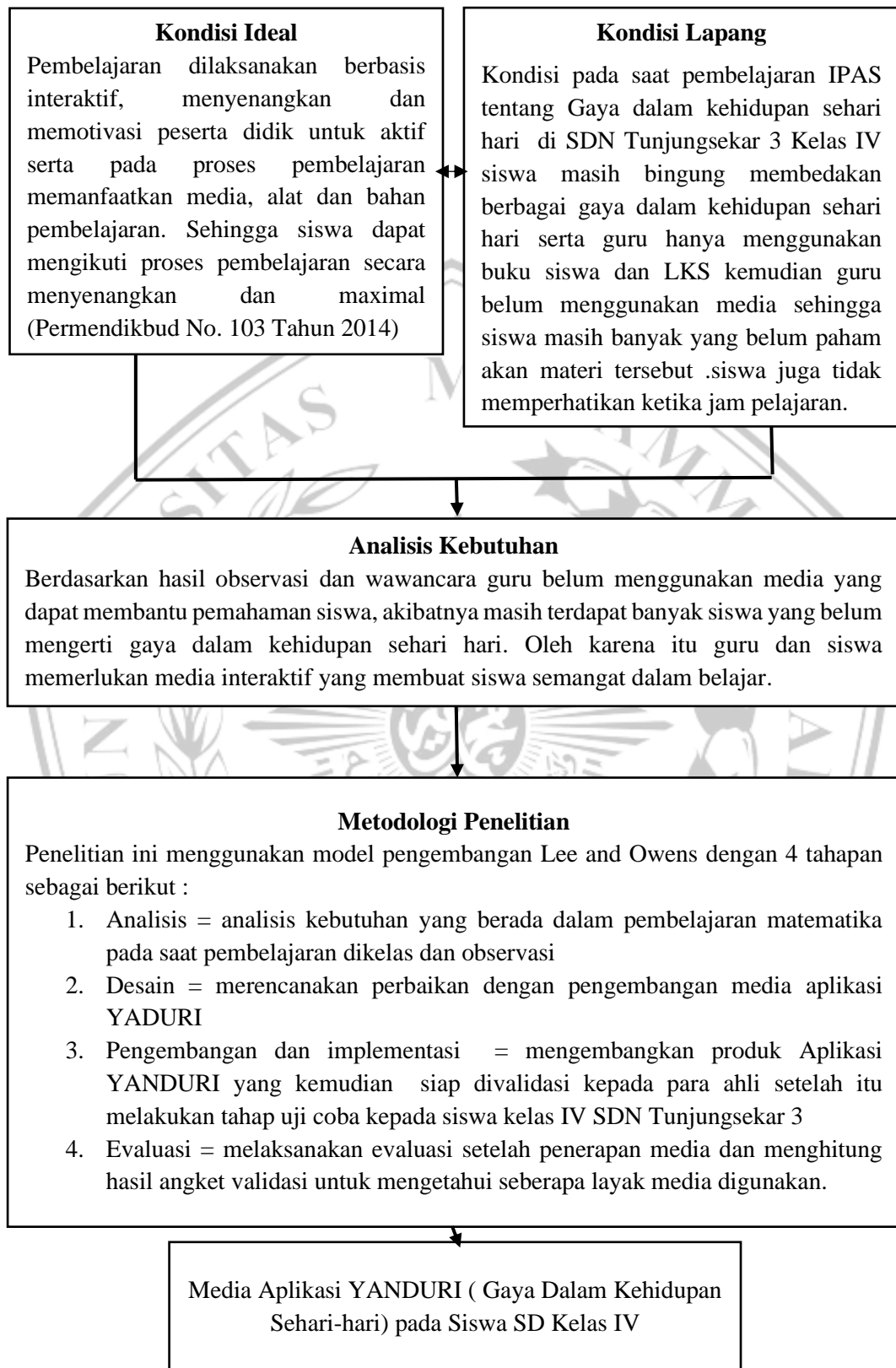
Dengan menganalisis penelitian yang relevan diatas, ada kesamaan dan juga perbedaan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan dan perbedaan disajikan dalam bentuk tabel berikut.



Tabel 1.1 Kajian Relevan

| NO | NAMA PENELITIAN   | PERSAMAAN PENELITIAN  | PERBEDAAN PENELITIAN   |
|----|---|---|--|
| 1. | Annisa dan simbolon. (2018)<br>“ Pengembangan media pembelajaran interaktif ipa berbasis model pembelajaran guided inquiry pada materi gaya di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali” | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media berbasis interaktif</li> <li>b. Media pembelajaran sama-sama menggunakan media digital</li> <li>c. Media pembelajran menggunakan materi gaya</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101776 Sampali</li> <li>b. Isi didalam konten aplikasi hanya materi dan contoh gaya</li> <li>c. Hanya menggunakan 3 unsur multimedia</li> <li>d. Menggunakan <i>device komputer</i></li> </ul> |
| 2. | Basori (2016)<br>“Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V”   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Media berbasis interaktif</li> <li>b) Media pembelajaran sama-sama menggunakan media digital</li> <li>c) Menggunakan semua unsur multimedia</li> </ul>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan <i>device komputer</i></li> <li>b. Materi yang digunakan berbeda yakni materi ilmu pengetahuan sosial</li> <li>c. Tidak dilengkapi evaluasi</li> </ul>   |
| 3. | Syaflin (2022)<br>“ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi IPA Sekolah Dasar “  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media berbasis interaktif</li> <li>b. Media pembelajaran sama-sama menggunakan media digital</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan <i>device komputer</i></li> <li>b. Materi yang digunakan berbeda yakni materi untuk kelas V</li> </ul>   |

### C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir