

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses penyampaian pokok materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran berdasarkan (Kustandi & Darmawan, 2020), yaitu alat yang dapat membantu proses belajar dan berfungsi menyampaikan pesan dengan jelas sehingga tujuan pelajaran tercapai dengan lebih baik.

Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut (Hasan et al., 2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan peserta didik dengan tujuan untuk mendorong peserta didik untuk lebih tertarik belajar dan membuat lebih bermakna. Dalam pengertian media pembelajaran tersebut, didalamnya terdapat lima komponen yakni 1) sebagai alat untuk penyampaian materi pada saat kegiatan pembelajaran, 2) sebagai sumber belajar, 3) sebagai sarana untuk mendorong minat belajar peserta didik, 4) sebagai sarana praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang komprehensif dan signifikan, 5) sebagai sarana untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu pokok materi kepada peserta didik dan dapat

memberikan pembelajaran yang bermakna. Dalam hal ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran jika media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat pokok dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah dipahami peserta didik. Sementara itu, terdapat manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Samura, 2015), manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan memperjelas pesan dan informasi.
- 2) Media pembelajaran bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik dengan cara yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan motivasi belajar, memungkinkan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, dan memberi kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya dan kemampuan mereka.
- 3) Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memungkinkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik serta memberikan kepada peserta didik pengalaman yang sebanding dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Sedangkan media pembelajaran menurut (Nurrita, 2018), memberikan manfaat sebagai berikut : 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu

membantu memberikan pedoman dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang sistematis dan dapat membantu menyajikan materi dengan cara yang menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai, 2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar, sehingga dapat memahami pelajaran dengan baik dan dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan sudut pandang para ahli di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan yakni media pembelajaran membantu penyampaian ide atau gagasan sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya, meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu sarana pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi berupa materi. Media pembelajaran memiliki bentuk dan jenis yang beragam. Menurut Isnaeni dan Hidayah dalam (Rahmawati, 2023) media pembelajaran dibedakan menjadi 4 jenis yaitu :

- 1) Media visual, media yang dapat dilihat melalui indera penglihatan. Media ini terdiri dari gambar, foto, poster, dan majalah.
- 2) Media audio, media yang dapat didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lain sebagainya yang dapat didengar melalui indera pendengaran.
- 3) Media audiovisual, media yang dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan. Media ini berupa video.

- 4) Multimedia, media yang menggabungkan antara media visual, audio dan audiovisual secara bersamaan. Pokok bahasannya menyangkut media yang dikenal dengan internet, dalam internet sudah tergabung banyak jenis media.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan oleh para ahli, dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa terdapat 4 jenis media pembelajaran yakni : media visual (gambar, foto, poster), media audio (mudik dan rekaman), media audiovisual (video), multimedia (internet). Dari beberapa jenis media pembelajaran, media yang akan dikembangkan yaitu media visual yang berbentuk sebuah buku.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media memiliki peran yang penting. Sehubungan dengan penggunaan media tersebut, tenaga pendidik atau guru perlu cermat dalam penetapan atau pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media yang digunakan akan menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Menurut (Hasan et al., 2021), kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Tujuan pembelajaran

Memilih media pembelajaran hendaknya dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan. Jika menemukan beberapa media yang dianggap cocok, hendaknya dipilih yang paling cocok.

2) Keefektivan

Salah satu dari berbagai media yang telah dipilih dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya.

3) Peserta didik

Pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan/taraf berfikir peserta didik, kemenarikan media untuk peserta didik, untuk pembelajaran di kelas berapa, serta media digunakan untuk belajar individual atau berkelompok.

4) Ketersediaan

Jika media belum tersedia maka media dapat dibuat sendiri oleh guru, berkolaborasi dengan peserta didik, menyewa, membeli, atau mungkin bantuan.

5) Kualitas Teknik

Media yang akan digunakan hendaknya memiliki kualitas atau keadaan daya tahan yang baik dan syarat sebagai media pendidikan terpenuhi.

6) Biaya pengadaan

Dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan anggaran untuk pengadaannya. Hendaknya biaya yang dikeluarkan untuk pengadaan media sepadan dengan manfaat penggunaannya.

7) Fleksibilitas (lentur) dan kenyamanan media

Harus mempertimbangkan kelenturan media karena dapat digunakan dalam berbagai situasi dan tidak berbahaya saat digunakan.

8) Kemampuan orang yang menggunakannya

Harus dapat menggunakan media, karena orang yang tidak dapat menggunakannya tidak dapat memanfaatkannya dengan baik, bahkan jika media sangat bermanfaat.

9) Alokasi waktu

Waktu yang dialokasikan untuk proses pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, terdapat 9 persyaratan, yaitu : tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, keefektifan media, peserta didik, ketersediaan media, kualitas media, biaya pengadaan, fleksibilitas dan kenyamanan media, kemampuan orang yang menggunakannya, dan alokasi waktu. Maka, untuk menentukan suatu media pembelajaran yang akan digunakan pada suatu materi harus memperhatikan 9 kriteria tersebut.

e. Prinsip – Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Hasan et al., 2021), Beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media yaitu:

- 1) Tidak ada media yang ideal untuk semua tujuan. Beberapa media cocok digunakan untuk tujuan pembelajaran tertentu saja, tetapi yang lain mungkin tidak.
- 2) Media adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Bukan hanya alat bantu guru untuk mengajar, tetapi media itu bagian yang penting dari

proses pembelajaran. Penetapan media harus disesuaikan dengan elemen lain dalam rancangan Pembelajaran yang telah ditentukan.

- 3) Media yang digunakan, tujuan terakhir adalah agar peserta didik lebih mudah mengikuti pembelajaran. Kemudahan itu menjadi dasar utama dalam penggunaan dan pemilihan media.
- 4) Dalam pembelajaran penggunaan media bukan hanya sebagai selingan/pengisi waktu, tetapi itu terkait dengan pembelajaran.
- 5) Media yang dipilih harus objektif dan didasarkan pada tujuan pembelajaran.
- 6) Peserta didik mungkin bingung jika mereka menggunakan banyak media sekaligus.
- 7) Kekonkretan dan keabstrakan media pembelajaran tidak menentukan kualitasnya.

Dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan media pembelajaran yakni : tidak ada media yang ideal untuk semua tujuan, media adalah bagian penting dari proses pembelajaran, media yang digunakan harus dapat memudahkan peserta didik, penggunaan media memiliki tujuan yang menyatu dengan pembelajaran, dalam memilih media harus berdasar pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dan penggunaan media dalam satu waktu dapat membuat peserta didik bingung.

2. *Lift The Flap Book*

a. Pengertian *Lift The Flap Book*

Lift The Flap Book adalah buku interaktif yang memuat informasi dibalik halaman tertentu. Menurut (Wardani, 2021) Buku berjendela, juga

dikenal sebagai *Lift The Flap Book*, adalah jenis buku interaktif di mana halamannya harus dibuka untuk menemukan kejutan di baliknya. Menurut (Ardhana, 2016) *Lift The Flap Book* adalah salah satu perkembangan dalam dunia cetak. Belajar menggunakan *Lift The Flap Book* tidak membosankan karena ada banyak cara untuk melakukannya, seperti membaca teks dan melihat gambar dengan lipatan. Karena harus dibuka seperti jendela baik ke atas, ke bawah, ke kanan, atau ke kiri untuk mengetahui kejutan di balik halaman, *Lift The Flap Book* sering disebut sebagai buku berjendela.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Lift The Flap Book* adalah buku berjendela yang harus dibuka untuk melihat informasi yang ada dibalik lipatan tersebut. Dibalik lipatan tersebut dapat memuat gambar ataupun tulisan.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Lift The Flap Book*

Setiap media pembelajaran yang digunakan pastinya terdapat kelebihan dan kekurangannya. Menurut (Ardhana, 2016), kelebihan media *Lift The Flap Book* yaitu, 1) bentuknya sederhana, ekonomis, dan bahannya mudah didapat, 2) memberikan rangkuman, 3) dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, 4) tidak memerlukan peralatan khusus dan mudah ditempatkan, 5) tidak memerlukan banyak informasi, 6) bisa dibandingkan perubahan antar media.

Sedangkan kekurangan media *Lift The Flap Book* yaitu : 1) susah dalam menampilkan gerak dalam halaman, 2) harga percetakan yang tidak murah, 3) lama dalam proses percetakan, 4) pembagian unit – unit pelajaran dalam media cetak perlu dirancang dengan baik sehingga tidak membosankan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media *Lift The Flap Book* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yakni dapat membantu peserta didik dalam memahami materi karena di dalamnya memuat rangkuman materi. Sedangkan kekurangannya yaitu proses percetakan yang relatif lama dan biaya percetakan yang mahal.

3. Media Lift The Flap Book

Lift the flap book atau buku berjendela yang merupakan sebuah buku yang dapat dibuka dan ditutup untuk melihat informasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut (Putri, 2024) *Lift the flap book* telah memenuhi syarat pengembangan media yang layak yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan keteampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakannya. Maka, media *lift the flap book* dapat digunakan sebagai alat untuk menunjang pembelajaran.

4. Cerita

Cerita dapat dijadikan sebagai sebuah media media. Menurut (Nurjanah & Hakim, 2018), Cerita adalah narasi berbagai kejadian yang disusun berdasarkan urutan waktu. Membaca atau mendengarkan cerita yang menarik pasti akan menyenangkan bagi peserta didik. Penyajian materi dalam bentuk cerita dapat mudah menarik minat peserta didik untuk membacanya. Hal lain yang perlu diperhatikan dalam penyajian materi melalui cerita adalah pemilihan ilustrasi gambar yang sesuai dengan tema yang digunakan dan dapat mendukung cerita tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita merupakan narasi yang membentangkan berbagai kejadian atau peristiwa yang disusun berdasarkan dengan urutan waktu. Penyajian cerita dalam sebuah media pembelajaran disesuaikan dengan tema yang digunakan.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Salah satu implementasi dari kurikulum merdeka yaitu penggabungan dua mata pelajaran, yakni IPA dan IPS menjadi IPAS. IPAS adalah ilmu yang mengkaji benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Dan juga mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022).

Sedangkan pengertian IPAS menurut (Millati, 2023), IPAS merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk memahami lingkungan sekitar meliputi fenomena alam dan fenomena sosial. Dengan pembelajaran IPAS ini diharapkan peserta didik dapat mengembangkan rasa keingintahuannya untuk mengkaji fenomena atau kejadian yang ada di lingkungan sekitar mereka (Azzahra et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa IPAS adalah ilmu yang mempelajari benda mati dan makhluk hidup serta cara manusia berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu peserta didik menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di lingkungan mereka.

6. Ekosistem

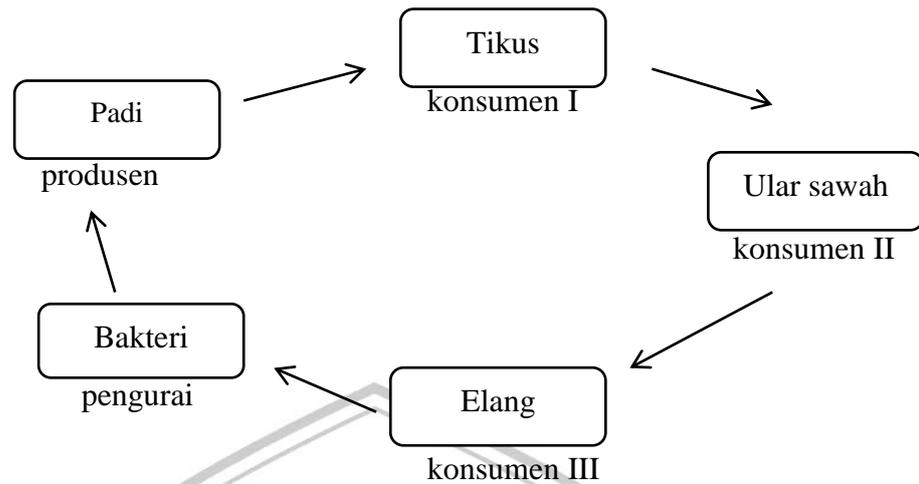
Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan merupakan segala sesuatu yang berada

di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri dari komponen biotik (hidup) dan abiotik (tak hidup). Bagian hidup dan tak hidup pada sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Interaksi antara makhluk hidup dan benda tak hidup yang ada di sebuah lingkungan disebut dengan ekosistem. Ekosistem terdiri dari dua komponen antara lain :

1. Komponen biotik, komponen ini terdiri atas makhluk hidup meliputi hewan, tumbuhan, mikroorganisme dan manusia.
2. Komponen abiotik, komponen ini terdiri atas segala sesuatu yang tak hidup meliputi tanah, cahaya, udara, air, kelembapan dan suhu.

Kedua komponen ini saling berinteraksi dan membentuk keseimbangan ekosistem.

Rantai makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasarkan urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen, decomposer (pengurai) untuk kelangsungan hidup. Makhluk hidup yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan makanan mereka sendiri dikenal sebagai produsen dalam rantai makanan. Contohnya adalah tumbuhan dan fitoplankton. Konsumen adalah makhluk hidup yang mendapatkan makanan dari makhluk hidup lain. Konsumen diurutkan sesuai dengan tingkatannya, mulai dari konsumen I, konsumen II, konsumen III dan seterusnya. Konsumen I yaitu hewan herbivora (pemakan tumbuh – tumbuhan). Konsumen II III yaitu hewan karnivora (pemakan daging). Pengurai atau dekomposer dalam rantai makanan yaitu jamur dan bakteri. Setelah makhluk hidup atau konsumen puncak mati, mereka akan terurai di tanah. Berikut ini contoh rantai makanan di ekosistem sawah.



Gambar 2.1 Rantai Makanan di Ekosistem Sawah

Pada contoh tersebut padi merupakan produsen yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan makanan sendiri. Selanjutnya padi dimakan oleh tikus, yang merupakan konsumen I. Tikus dimakan oleh ular sawah, yang merupakan konsumen II, dan akhirnya ular sawah dimakan oleh elang, elang merupakan konsumen III. Bakteri berfungsi sebagai pengurai/dekomposer saat elang mati jatuh ke tanah.

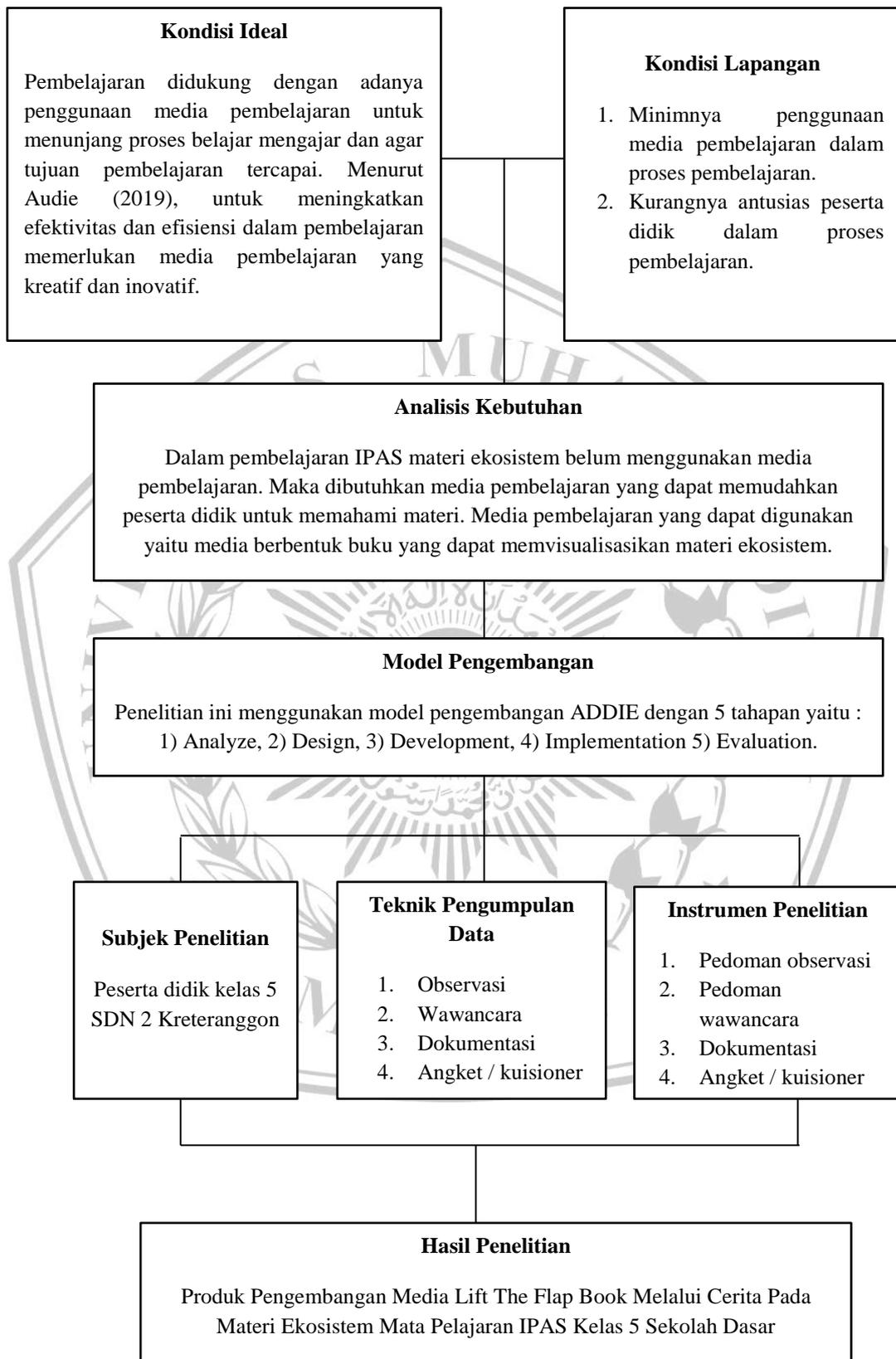
Gabungan dari rantai makanan yang saling terhubung, dan tumpang tindih dalam suatu ekosistem disebut jaring – jaring makanan. Tujuan utama jaring makanan adalah untuk menunjukkan rantai makanan antar spesies dalam suatu komunitas.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ananda Nurlaily Habibah	2022	Pengembangan Media Lift The Flap Book Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VA MI Miftahul Huda	1. Penelitian dilakukan di kelas 5 Sekolah Dasar 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE	1. Materi yang dibahas sistem peredaran darah manusia, sedangkan peneliti membahas materi ekosistem.
2.	Wanda Dwy Rezka, Otib Satibi Hidayat, Rosinar Siregar	2022	Pengembangan Lift The Flap Book Berbasis Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PPKN Kelas 5 Sekolah Dasar	1. Penelitian dilakukan di kelas 5 Sekolah Dasar 2. Menggunakan Model Pengembangan ADDIE	1. Mata pelajaran PPKN, sedangkan peneliti mata pelajaran IPAS. 2. Media digital berupa aplikasi, sedangkan peneliti menghasilkan media cetak berupa buku.
3.	Akhmad Akbar Harmila, Rintis Rizkia Pangestika, Muflikhul Khaq	2021	Pengembangan Media Pembelajaran Lift The Flap Book Tangga Nada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar	1. Penelitian dilakukan di kelas 5 Sekolah Dasar	1. Mata pelajaran SBdP, sedangkan peneliti mata pelajaran IPAS. 2. Model pengembangan 4D, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir